



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Muller (2019), *company profile* adalah sebuah dokumen yang menjelaskan kepada publik tentang apa yang dilakukan sebuah perusahaan. *Company profile* yang baik harus memiliki sejarah singkat mengenai perusahaan, daftar nama pendiri dan petinggi perusahaan, dan yang terpenting adalah adanya sinopsis singkat tentang jasa apa yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut. *Company profile* pada umumnya dibuat dengan menggunakan media cetak. Namun seiring dengan berkembangnya teknologi yang memunculkan alat-alat elektronik seperti telepon genggam, tablet, dan laptop, minat baca konsumen mejadi semakin menurun.

Menurut penelitian yang dilakukan Jarboe (2017), manusia dapat menghabiskan waktu selama 6 jam seminggu hanya untuk menonton konten video yang ada di media jejaring sosial. Hal ini terjadi karena manusia cenderung menyukai menonton ketimbang membaca, begitu pula saat ingin menerima informasi. Ketika sebuah informasi disajikan dengan media video, penonton dimudahkan karena mereka hanya perlu menekan tombol *play* dan langsung dapat menyaksikan semua informasi yang diberikan tanpa perlu membaca perbaris ataupun membalik-balikan halaman.

Video *company profile* dapat memberikan informasi lebih banyak dalam waktu yang lebih singkat. Menurut studi yang dilakukan di *facebook* pada

tahun 2015, menonton video selama 10 detik dapat meningkatkan *brand awareness* dari sebuah merk atau perusahaan tersebut. Dengan membuat video *company profile* yang berkualitas baik sebuah perusahaan sudah menunjukkan keseriusan dalam mengembangkan perusahaan di era globalisasi ini.

Dalam video *company profile* ini penulis akan memberikan informasi tentang e-learning yang disajikan dengan menggunakan media *motion graphic*. *Motion graphic* digunakan karena menurut Crook dan Beare (2016) *motion graphic* adalah alat komunikasi yang dapat dibuat secara menarik dan menghibur namun tujuan utamanya adalah untuk memberikan lapisan tambahan dari sebuah informasi yang membantu menjelaskan inti atau konsep. Berdasarkan konsep ini maka penulis hendak menggunakan *motion graphic* dengan jenis *explainer video*.

Penulis berperan sebagai perancang aset yang akan membuat semua aset dalam *motion graphic* dengan menggunakan gaya visual *low poly* sehingga dapat memberikan kesan minimalis namun karena *motion graphic* ini berjenis *explainer video* maka informasi yang ingin diberikan juga tetap harus dapat tercapai. Penulis berharap dengan adanya “Perancangan Aset Dalam Video *Company Profile* E-learning” dapat membantu pembaca yang ingin menjadi pembuat aset untuk video *motion graphic* berjenis *explainer video* yang ingin mendapatkan gaya visual *low poly*. Sehingga mereka dapat memiliki sedikit tambahan pengetahuan yang dapat membantu dalam pengerjaan tugas akhirnya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang aset dalam video *company profile* E-learning UMN?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan ini adalah pembahasan proses perancangan aset 3D dalam scene 1 yang berupa :

1. Gedung UMN, penulis akan melakukan pembahasan mengenai metode yang digunakan penulis dalam pembuatan model Gedung UMN dengan gaya *low poly*.
2. Karakter, penulis akan membahas metode yang digunakan dalam merancang karakter dengan gaya visual *low poly*.

Scene 1 ini akan menjelaskan secara singkat mengenai sejarah, visi dan misi, dan juga lokasi dimana E-learning berada.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang aset dengan gaya visual *low poly* yang akan digunakan dalam video *motion graphic* berjenis *explainer video* untuk *company profile* E-learning, sehingga dapat membuat penonton lebih tertarik dengan informasi yang diberikan.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat bagi penulis :

1. Menambah wawasan dan melatih kemampuan dalam membuat *motion graphic* dan membuat aset dalam bentuk 3D.
2. Menambah wawasan mengenai gaya *low poly*.

Manfaat bagi orang lain :

1. Menambah wawasan dosen dan mahasiswa UMN mengenai E-learning.

Manfaat bagi penulis :

1. Dapat menjadi referensi untuk mahasiswa lain yang akan mengambil tugas akhir.