



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Saat ini Indomaret telah memiliki lebih dari 12.800 gerai dan masih terus bertambah. Sebanyak 40% merupakan gerai milik terwaralaba atau *franchisee* dan 60% merupakan milik perusahaan. Selain itu Indomaret telah memiliki karyawan sejumlah lebih dari 100.000 orang dengan volume penjualan melebihi 30 triliun per tahun. Indomaret juga telah memiliki lebih dari 23 pusat distribusi sentral dengan pengadaan produk lebih dari 4.800 jenis produk ke lebih dari 12.800 gerai yang telah tersebar di seluruh Indonesia.

Dengan terus bertambahnya jumlah gerai, maka turut pula diimbangi juga dengan pertambahan jumlah karyawan yang cukup pesat. Di dalam proses penambahan jumlah karyawan ini terdapat beberapa prosedur serta standar yang harus diikuti, salah satunya ialah pengenalan perusahaan dari berbagai aspek yang terdapat dalam program *training* karyawan. Sebelumnya selama penulis menjalankan program magang di PT. Indomarco Prismaatama, program *training* yang sampai sekarang ini dijalankan oleh perusahaan hanyalah dengan menggunakan *slideshow* standart. Jika dilihat dari sisi kreatif dan inovatif hal ini dapat dikatakan cukup kurang. Selama melaksanakan program magang ini pula penulis sempat bertanya kepada coordinator divisi *training* dan mendapatkan informasi mengenai respons dari peserta *Manager Development Program* (MDP) tentang penggunaan *power point* dalam program pengenalan perusahaan ini.

Mayoritas peserta menurut koordinator divisi training menjawab bahwa penggunaan *slide show* ini memiliki dampak *negative*, seperti terlalu monoton sehingga membuat *audiens* mudah merasa bosan dan tidak fokus.

Penulis menganggap hal ini dapat dirubah, dengan merancang sebuah media yang mampu menarik perhatian dari *audiens* tanpa mengurangi konten dan informasi yang ingin disampaikan. Sehubungan dengan penjabaran sebelumnya, maka penulis ingin merancang video *company profile* dengan menggunakan *motion graphic*, yang bertujuan untuk meningkatkan *awareness audiens* terhadap konten yang disampaikan, dalam hal ini mengenai *company profile* perusahaan PT. Indomarco Prismatama yang akan digunakan dalam proses training.

Motion graphic sendiri menurut Betancourt (2012) adalah sebuah *digital footage* atau sebuah karya animasi yang menciptakan ilusi gerak dan biasanya digabungkan dengan konten audio.

Dalam laporan ini penulis selaku *motion graphic artist* akan membahas mengenai bagaimana cara pembuatan video *company profile* dengan menggunakan *motion graphic* dan hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam pembuatan video *company profile* dengan menerapkan konsep yang sudah diberikan oleh *client*, dan cara menyampaikan informasi kembali dengan lebih menarik.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana mengaplikasikan animasi 3D pada *motion graphic video company profile* perusahaan PT. Indomarco Prismatama?

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan ini, 3D animasi akan difokuskan pada penggunaan style visual *low polygon* serta penerapan warna pada scene yang dipilih. Pembahasan dalam laporan ini akan difokuskan pada:

1. *Scene 3* yang menampilkan 3D bentuk awal dari toko Indomaret.
2. *Scene 9* yang menampilkan visual 3D klik Indomaret dan penghargaan yang diterima pada 2015.
3. *Scene 11* yang menampilkan jumlah karyawan, pusat distribusi, dan visual 3D persebaran *store* milik Indomaret di Indonesia.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir adalah merancang *motion graphic company profile* perusahaan PT. Indomarco Prismatama dengan menggunakan visualisasi 3D.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini bertujuan sebagai berikut:

1. Bagi penulis manfaat tugas akhir ini adalah agar dapat menerapkan ilmu yang telah didapat di bangku perkuliahan serta dapat mengetahui bagaimana pembuatan dan penyampaian informasi yang menarik melalui media *motion graphic* bagi *audiens*.
2. Manfaat bagi pembaca laporan ini adalah agar pembaca dapat memahami proses pembuatan video *company profile* dan penyampaian pesan yang tepat dengan menggunakan *motion graphic*, serta mendapatkan kelebihan dari penyampaian dengan menggunakan video yang dibuat dengan *motion graphic* dibandingkan dengan *slideshow*.

3. Manfaat bagi universitas adalah agar menambah referensi bagi keputakaan universitas. Serta terjalinnya sebuah koneksi dengan perusahaan PT. Indomarco Prismatama, agar kedepannya akan terjadi bentuk kerja sama lain yang mampu melibatkan *civitas academica* dari Universitas Multimedia Nusantara.

