# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Supermoto adalah jenis motor yang dihasilkan dari perpaduan jenis motor biasa dengan jenis motor *offroad* dengan menggunakan ban aspal. Dilihat dari pembuatannya, supermoto memiliki kepentingan tersendiri. Banyak anak muda di kota Batu, terutama kaum laki-laki sangat menginginkan untuk memiliki jenis motor ini. Bukan hanya alasan karena tampil gaya atau mencari sensasi, akan tetapi mengendarai motor ini memiliki rasa adrenalin yang berbeda.

Karena banyaknya yang menggandrungi jenis motor Supermoto ini mengakibatkan para peminatnya membentuk sebuah komunitas, salah satu nya adalah Supermoto Indonesia Batu Chapter. Komuintas ini terdiri dari anak-anak muda di sekitar area kota Batu. Supermoto Indonesia Batu Chapter dibentuk 9 November 2017 dan merupakan cabang dari komunitas induknya yang lebih besar, yaitu Supermoto Indonesia (SMI). Supermoto Indonesia Batu Chapter memiliki berbagai macam kegiatan, yaitu dengan adanya kumpul rutin untuk membahas atau diskusi mengenai *event* apa yang akan dilaksanakan. Sharing tentang Supermoto juga tak lewat dari kegiatan rutinnya. Tak hanya itu, komunitas ini juga mengadakan *traveling* menggunakan Supermoto pasti nya.

Kasus kejahatan yang dilakukan oleh berbagai macam geng motor belakangan ini cukup sering terjadi. Tindakan anarkis yang dilakukan oleh geng motor sangatlah meresahkan warga, seperti penyerangan terhadap warga, menimbulkan kebisingan di malam hari, hingga merusak fasilitas-fasilitas masyarakat. Hal ini dikarenakan faktor kenakalan remaja yang merambak pada aksi brutal, perkelahian antar geng, balap liar, hingga penggunaan obat-obat terlarang. (Sulisrudatin, 2020)

Namun, Supermoto Indonesia Batu Chapter ini sangat berbeda, karena memiliki tujuan dan kegiatan yang lebih ke arah positif. Kegiatan positif yang sering dilakukan adalah bakti sosial, santunan anak yatim, berbagi takjil buka puasa, pengumpulan dana bantuan bagi daerah yang mengalami musibah, dan acara sosial serupa juga sering dilakukan. Akan tetapi, dalam pelaksanaanya komunitas ini memiliki kendala dalam hal perekrutan anggota. Penambahan anggota tidak memperlihatkan kenaikan yang diharapkan. Tidak sedikit juga anggota yang keluar komunitas, bahkan beberapa anggota lama juga telah keluar dari komunitas. Dari beberapa anggota yang telah keluar, maka timbul sebuah masalaah bahwa komunitas Supermoto Indonesia Batu Chapter perlu diadakannya peningkatan untuk menarik member. Selain itu sponsor yang masuk juga perlu diadakannya peningkatan untuk menunjang aktifitas pada Komunitas Supermoto Indonesia Batu Chapter.

Semenjak terjadinya pandemi Covid-19 mulai dari tahun 2020 ini mengharuskan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan masyarakat semakin terbatas. Hal ini ditujukan untuk mengurangi penyebaran dari virus Covid-19. Oleh karena itu masyarakat diharuskan untuk tidak sering melakukan interaksi di luar rumah. Pembatasan aktivitas ini mendorong masyarakat untuk melakukan interaksi secara online melalui media sosial.

Supermoto Indonesia Batu Chapter memiliki akun media sosial di Instagram dan juga TikTok. Akun media sosial Instagram dengan nama @supermoto.batu ini memiliki pengikut kurang lebih 2,500 an. Sementara pada TikTok dengan nama yang sama, memiliki pengikut sebanyak 1,300 an. Konten yang diupload pada media sosial mereka adalah mengenai kegiatan yang dilakukan oleh member Komunitas Supermoto Indonesia Batu Chapter dalam bentuk video maupun foto.

Dalam pembuatan video terdapat teknik pembuatan yang dinamakan *Cinematography.* *Cinematography* (Sinematografi) berasal dari Bahasa Yunani yaitu *‘kinema* (gerakan) dan *graphein* (merekam). *Cinematography* bukan hanya pengambilan gambar namun meliputi pembangunan ide, kata-kata, aksi, emosi, tone, dan berbagai format komunikasi nonverbal dan meramunya dalam karya visual. *CGI (Computer Generated Imagery)*, merupakan sebuah teknologi yang memungkinkan untuk membuat suatu efek yang bersifat fantasi melalui suatu perangkat lunak komputer. Dengan adanya *CGI* pada sebuah video dapat menambah nilai lebih pada video tersebut. (Hardisaraswati, 2021)

Dari latar belakang di atas, solusi yang tepat bagi Supermoto Indonesia Batu Chapter adalah sebuah Video Media Promosi. Pada pasca produksi akan menerapkan teknologi *CGI* supaya hasil video lebih menarik untuk disaksikan. Dengan adanya Media Promosi, komunitas akan semakain dikenal oleh masyarakat, sehingga akan mendongkrak kenaikan jumlah anggota dan terdapat sponsor yang masuk.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, bisa ditarik rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang Video *CGI Compositing* Sebagai Pendukung Media Promosi Komunitas Supermoto Indonesia Batu Chapter

## Tujuan Perancangan

Sementara pada tujuan perancangannya ialah untuk merancang Video *CGI Compositing* Sebagai Pendukung Media Promosi Komunitas Supermoto Indonesia Batu Chapter.

## Batasan Masalah

1. Video ini dibuat dengan menambahkan teknik *Cinematography* dan animasi 3D *CGI*
2. Menggunakan Video sebagai Pendukung Media Promosi.
3. Target audiens dari media promosi ini adalah para pecinta Supermoto yang belum menjadi member, atau pecinta Supermoto di daerah kota Batu.
4. Teknik animasi 3D *CGI* menggunakan software Blender, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere
5. Animasi 3D *CGI* berupa karakter tambahan untuk mendongkrak daya tarik Video.
6. Penilitian bertujuan untuk membantu membuatkan video promosi Komunitas Supermoto Indonesia Batu Chapter.
7. Hasil Video Promosi diupload pada media sosial Komunitas Supermoto Indonesia Batu Chapter, yaitu pada Instagram dan juga TikTok

## Manfaat Penelitian

1. Untuk Masyarakat

Manfaat penelitian bagi masyarakat ialah untuk membantu mengenalkan bahwa terdapat komunitas motor positif yang tidak meresahkan warga, yaitu Komunitas Supermoto Indonesia Batu Chapter.

1. Untuk STIKI

Manfaat penelitian bagi STIKI adalah penelitian ini dapat menjadi tambahan dalam referensi dan pengembangan perancangan Video dengan *compositing* *CGI*, sehingga dapat dijadikan sumber rujukan bagi penelitian generasi selanjutnya.

1. Untuk Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan tolak ukur keterampilan penulis dalam berkarya di bidang Desain Komunikasi Visual.

## Metode

### Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun tempat dan waktu penelitian dilakukan di kota Batu, tepatnya di lokasi *basecamp* Komunitas Supermoto Indonesia Batu Chapter. Selain di lokasi tersebut, penelitian juga dilakukan di tempat aktivitas dari komunitas guna kepentingan dokumentasi, yaitu kawasan wisata Coban Talun. Penelitian ini telah dilakukan sejak bulan Juli 2021.

### Bahan dan Alat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan bahan dan alat penelitian yang terdiri dari tiga bagian, yaitu :

1. Peralatan Wawancara

* Kamera DSLR sebagai perekam wawancara
* Catatan hasil wawancara

1. Peralatan Videografi

* Kamera DSLR
* Drone
* Kamera GoPro
* Tripod
* Stabilizer

1. Perangkat Keras

* Komputer dengan Spesifikasi core i3-8100, RAM 16GB, VGA Card GTX 1050Ti, penyimpanan internal SSD 500GB dan HDD 1 TB.
* Mouse
* Keyboard
* Headset

1. Perangkat Lunak

* Adobe Premiere Pro CC 2019
* Adobe Illustrator CC 2019
* Blender
* Microsoft Office

### Pengumpulan Data dan Informasi

Data dikumpulkan dengan menggali informasi melalui wawancara, observasi, serta penelusuran literasi melalui informasi yang ada di internet. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan segala informasi yang diperlukan dengan memberikan berbagai pertanyaan terhadap narasumber. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana keadaan komunitas saat dilakukan penelitian ini. Sementara itu penelusuran literasi melalui internet digunakan sebagai tambahan informasi yang diperlukan.

### Analisis Data

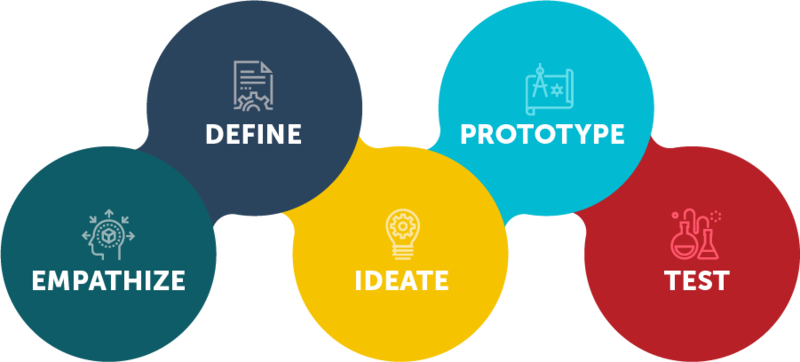
Metode analisis data dalam perancangan ini memanfaatkan analisa SWOT. Metode ini menganalisis tentang kekuatan *(Strengths)*, kelemahan *(Weakness)*, keuntungan *(Opportunity)*, dan ancaman *(Threats)*. Analisa SWOT diperlukan sebagai titik acuan terhadap aspek kelebihan dan kekurangan yang akan digunakan dalam proses perancangan.

### Prosedur

Perancangan ini menggunakan metode Kuantitatif dengan perhitungan skala likert sebagai metode pengujiannya. Metode Kuantitatif pada data pengujiannya berjenis angka dan analisa yang menggunakan data statistik. Metode penelitian ini dapat digunakan untuk meneliti pada kegiatan survey yang dilakukan secara acak. Pengumpulan data menggunakan analisa data yang bersifat statistik atau kuantitatif yang memiliki tujuan untuk menguji premis yang telah ditentukan. (Sugiyono, 2015)

Dalam perancangannya, penulis menggunakan metode perancangan *Design Thinking*, yang merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk mendapatkan sebuah solusi. *Design Thinking* tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman customer. (Sari, 2020)

Prosedur perancangan yang digunakan dalam metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut :



**Gambar 1. 1** Diagram Design Thinking, (Sumber : Stanford)

## Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan pada penulisan ini adalah sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

* 1. Latar Belakang

Latar belakang masalah memuat fakta-fakta yang relevan dengan masalah penelitian sebagai titik tolak merumuskan masalah penelitian, alasan-alasan mengapa masalah yang dikemukakan dalam usulan penelitian itu dipandang penting untuk diteliti, ditinjau dari aspek teoritis, normatik, faktual dan teknis.

* 1. Rumusan Masalah

Perumusan masalah memuat proses penyederhanaan masalah yang rumit dan kompleks dirumuskan menjadi masalah yang dapat diteliti

* 1. Tujuan Perancangan

Tujuan penelitian memuat uraian yang menyebutkan secara spesifik maksud atau tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan.

* 1. Batasn Masalah

Masalah yang akan dicari pemecahannya harus terbatas ruang lingkupnya agar pembahasannya dapat lebih terperinci.

* 1. Manfaat Penelitian

Berisi uraian tentang manfaat yang dapat diperoleh bila tujuan penelitian tercapai.

* 1. Metode
     1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian diuraikan secara jelas. Waktu penelitian diuraikan baik bulan maupun tahun dilakukannya kegiatan penelitian mulai dari persiapan hingga akhir pelaksanaan penelitian.

* + 1. Bahan dan Alat Penelitian

Bahan dan alat penelitian dijelaskan secara lengkap spesifikasinya sehingga dapat diketahui validitas penelitian dan agar peneliti yang lain yang ingin menguji ulang penelitian itu tidak mengalami kesalahan

* + 1. Pengumpulan Data dan Informasi

Bagian ini menguraikan langkah-langkah yang ditempuh dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data.

* + 1. Analisis Data

Bagian ini mengungkapkan tentang metode analisa yang akan digunakan.

* + 1. Prosedur

Prosedur penelitian disajikan secara lengkap dan terinci. Langkah-langkah yang diambil pada pelaksanaan penelitian dapat digambarkan dalam bentuk diagram alir penelitian.

* 1. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir memuat uraian secara garis besar tentang isi tugas akhir pada tiap bab.

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

* 1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memuat pembahasan tentang penelitian serupa atau mirip yang telah dilakukan terdahulu dengan tujuan untuk membedakan dengan penelitian terdahulu ataupun menyempurnakan penelitian terdahulu sehingga dapat ditemukan keterbaharuan penelitian.

* 1. Teori Terkait

Teori terkait yang perlu dikemukakan adalah tentang teori-teori atau konsep-konsep yang erat kaitannya dengan permasalahan penelitian.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

* 1. Analisis (Empathize)
     1. Identifikasi Masalah (Define)

Analisis identifikasi masalah adalah usaha dalam memahami sistem yang ada saat ini, melihat celah kekurangan, permasalahan, atau peluang dari sistem yang ada saat ini dan diakhiri dengan pernyataan kebutuhan sistem

* + 1. Pemecahan Masalah (Ideate)

Pemecahan masalah diperlukan untuk menyusun secara sistematis langkah-langkah yang akan digunakan untuk pemecahan masalah.

* 1. Perancangan (Prototype)
     1. Konsep Perancangan / Pra Produksi

Memaparkan mengenai konsep dasar dari hasil akhir rancangan yang akan dibuat.

* + 1. Proses Perancangan

Menampilkan secara rinci mengenai proses rancangan yang telah dibuat.

* 1. Rancangan Pengujian

Pada rancangan pengujian menjelaskan tentang bagaimana rencana pengujian yang akan dilakukan.

**BAB IV : PEMBAHASAN**

* 1. Gambaran Umum Objek Penelitian

Bagian ini memberi gambaran singkat tentang obyek penelitian yang memiliki kaitan langsung dengan permasalahan yang diteliti.

* 1. Implementasi

Bagian ini menjelaskan tentang implementasi rancangan yang telah dideskripsikan pada bab sebelumnya.

* 1. Uji Coba

Bagian ini menjelaskan tentang ujicoba yang dilakukan terhadap produk yang dihasilkan.

**BAB V : PENUTUP**

* 1. Kesimpulan

Merupakan rangkuman hasil yang dicapai dan merupakan jawaban rumusan masalah.

* 1. Saran

Menguraikan saran-saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dan asumsi yang dibuat, termasuk saran untuk pengembangan lebih lanjut.