

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. *Motion Graphic*

Krasner (2008: 137) mengatakan bahwa motion graphic adalah bahasa universal, setiap gerakan mempunyai dampak dan memilih metode untuk memindahkan elemen dalam sebuah layar akan meningkatkan maknanya.

Menurut Betancourt (2012) dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di *Cinegraphic. Motion Graphic* adalah media yang digunakan rekaman video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan suara untuk digunakan dalam sebuah output media. *Motion Graphic* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi (misalnya *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zeotrope*, *praxinoscope*, dan *flip book* juga). Istilah ini berguna untuk membedakan *still graphics* dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*Transforming Graphics*).(
<http://www.cinegraphic.net/article.php/20130306203217744>)

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan oleh para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa *Motion Graphic* adalah visual gambar yang bergerak dengan menggunakan teknologi sehingga dapat menciptakan sebuah ilusi visual seolah-olah sebuah objek bergerak

dengan penggabungan beberapa elemen seperti, tulisan, gambar, suara, dan lain-lain.

2.1.2. Multimedia

Menurut Furht dalam yuliono (2012: 3) Multimedia adalah sistem komputasi yang membuka berbagai potensi aplikasi dengan menggabungkan berbagai sumber informasi, seperti suara , grafis, animasi, gambar, suara, dan video *full-motion*. Melihat gambaran besarnya, multimedia dapat dilihat dari beberapa penggabungan dari tiga industri, Komputer, komunikasi, dan industri penyiaran.

Menurut Ejang (2011) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman audien. Penjelasan menurut penelitian diatas, penulis dapat mengambil suatu pemahaman yaitu, multimedia adalah komputasi dan pengolahan data untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, suara dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

2.1.3. Desain Grafis

Menurut Hendi (2008: 3) Desain Grafis adalah proses pemikiran yang diwujudkan dalam sebuah gambar. Menurut Bennet dkk (2006: 28) Desain Grafis adalah suatu kegiatan yang mengatur komunikasi visual dalam masyarakat. Itu berkaitan dengan *efisiensi* komunikasi, teknologi yang digunakan untuk mengimplementasi, dan pengaruh

sosial. Dengan kata lain, desain grafis pun bertanggung jawab mengatur bagaimana visualnya suatu perusahaan.

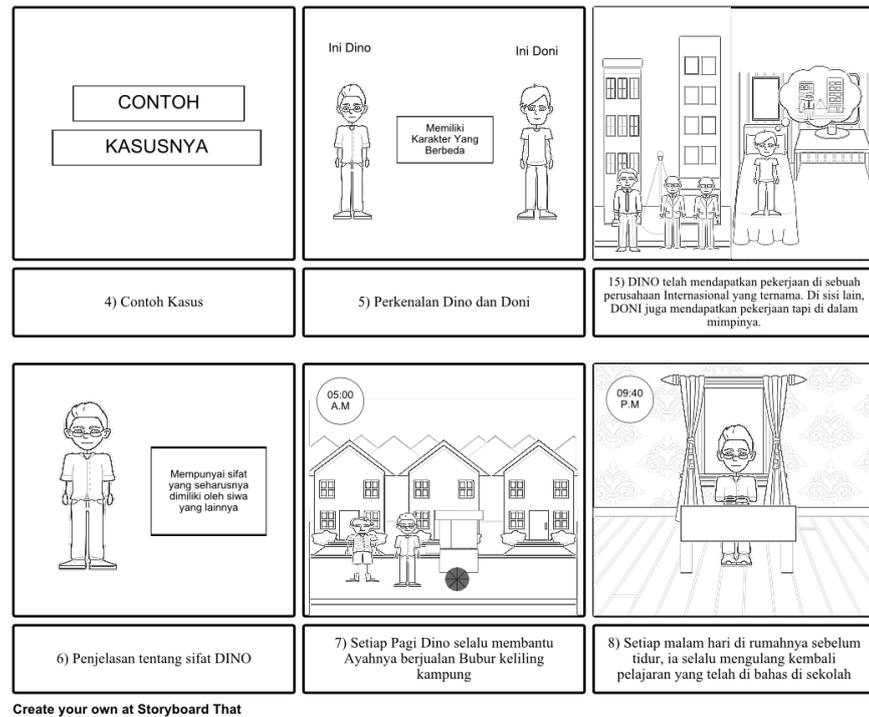
Penjelasan menurut penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa, desain grafis adalah kegiatan kreatif untuk dapat menyampaikan ide, konsep, dan kreativitas dalam bentuk visual yang dapat mempengaruhi dan dimengerti oleh khalayak luas.

2.1.4. *Storyboard*

Menurut Hart (2013: 1) *Storyboard* adalah proses awal pra-produksi, alat pra-visualisasi yang dirancang untuk memberikan lembar demi lembar , gambar demi gambar yang diambil secara berurutan yang diadaptasi dari naskah syuting. *Storyboard* juga dapat menjadi konsep dasar awal untuk bisa memberikan penjelasan kepada tim produksi untuk mengatur sesuai kebutuhan oleh skrip sebelum syuting dilakukan untuk hasil yang diharapkan.

Glebas (2009: 149) *Storyboard* adalah langkah penting dalam proses pembuatan video. Selain itu, *Storyboard* juga adalah sebagai teks visual atau data visual, dan itu biasanya ada pada proses *scripting*, *Filming*, dan *Final Production* yang lebih fokus pada visual.

Penjelasan menurut kedua penelitian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *Storyboard* merupakan sebuah cara untuk mendapatkan gambaran bagaimana proses dalam perfilman yang didasarkan pada lembar demi lembar yang nantinya bisa digunakan untuk tim produksi yang ada dilapangan.



Gambar 2.1. Contoh Storyboard

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

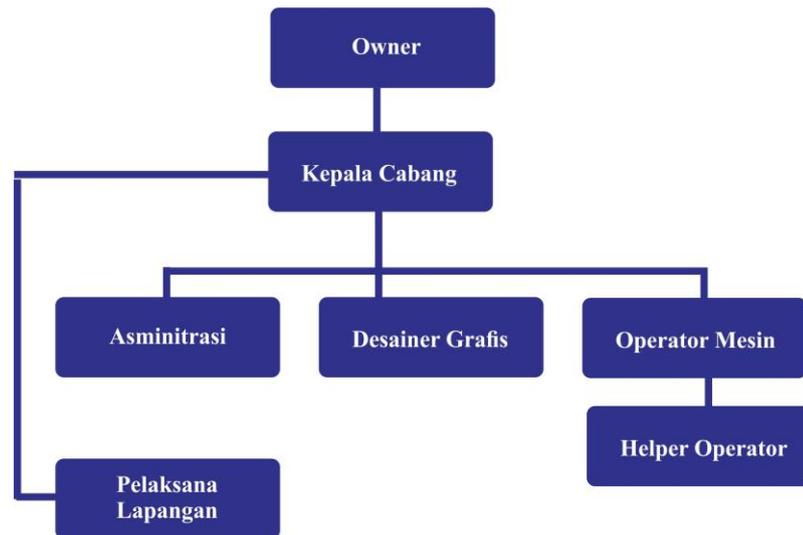
2.2.1. Sejarah Perusahaan

CV. Idea Promo Berdiri sejak 02 Februari 2016. CV. Idea Promo merupakan anak perusahaan dari PT. PRIMA PROMOSINDO jauh sebelum menikmati *progres* yang berkembang sekarang, CV. Idea Promo sudah mengembangkan dan sudah mempromosikan jasanya melalui PT. PRIMA PROMOSINDO dengan mengambil seluruh proyek cetakan dari pemerintahan kota Palembang, dan mencetakan di percetakan lain, namun Owner PT. PRIMA PROMOSINDO tertarik dalam dunia bidang percetakan sampai mendirikanlah perusahaan yang bernama CV. Idea Promo.

CV. Idea Promo adalah perusahaan yang bergerak di bidang *digital printing* dan *digital advertising* yang beralamat di Jl. H. M. Noerdin Pandji, kel.

Sako, kec. Sako, kota Palembang, CV. Idea Promo di antara lain mengerjakan *Spanduk, X-Banner, Y-Banner, Roll-Up Banner*, bermacam-macam *Sticker* seperti *branding mobil, one way kaca kantor, sticker glass, Brosur, Poster, photo copy A3, Sablon Gelas Mug*, dan bermacam-macam dalam bidang *digital*, adapun di bidang *advertising* yang menyediakan rangka plang balleho, plang nama toko, huruf timbul, akrilik, *neonbox, newsign, Interior Showroom, Painting* untuk *instansi pemerintah/ swasta* dan *space balleho* yang bertitik di anantara lain di JL. M.P Mangkunegara di depan JM Kenten, di JL. AKBP. Cek agus di POM Besin golf, di JL. H.M. Noerdin Pandji di depan Indomaret TPA dan di titik-titik strategis di kota Palembang yang tidak bisa di sebutkan satu-satu. CV. Idea Promo menghadirkan mesin-mesin cetak 4 (empat) warna/ *full color separation*, mesin *Varnish Ultraviolet (UV)* serta mesin-mesin pendukung lainnya dengan teknologi digital yang uptodate sehingga akan dapat mengganti seluruh kebutuhan percetakan baik kebutuhan rutin maupun kebutuhan cetak promosi dan *advertising*.

2.2. Stuktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang



Sumber : CV. Idea Promo, 2016.

Gambar 2.2 Struktur Organisasi CV. Idea Promo

1. Direktur Utama

a. Tugas

Menetapkan rencana program kerja sebagai acuan dalam melaksanakan tugas, melakukan pembinaan karyawan dan calon karyawan.

b. Wewenang

Mengkoordinasikan dan mengendalikan kegiatan-kegiatan dibidang administrasi keuangan, kepegawaian dan kesekretariatan.

2. Kepala Cabang

a. Tugas

Membuat target-target perusahaan dalam setahun yang kemudian akan mengevaluasi setiap kegiatan yang telah berlangsung di perusahaan. Merencanakan apa saja yang dilakukan oleh Bagian Produksi dan Pemasaran serta menentukan kualitas sumber daya manusia yang akan dipekerjakan di dalam perusahaan.

b. Wewenang

Mengatur kedua bagian yang menjadi tanggung jawabnya yaitu bagian Produksi dan Pemasaran.

3. Adminitrasi

a. Tugas

Mengarahkan Setiap bagian yang dipimpin yaitu, Personalia, Keuangan dan Pembukuan. Membuat rencana perusahaan ke arah yang lebih baik dan akan dijalankan oleh bagian yang dipimpinnya Bertugas mengatur keuangan perusahaan dan faktor-faktor yang keluar dan masuk.

b. Wewenang

Mengambil setiap laporan yang berasal dari Bagian Personalian, keuangan, dan pembukuan untuk dapat dilaporkan ke atasan.

4. Desain Grafis

a. Tugas

Mengevaluasi *order* dan produksi yang masuk ke perusahaan, mengatur bagaimana proses tersebut dapat berjalan dengan baik sesuai dengan target-target yang telah dibuat. Membantu bagian marketing untuk dapat menghasilkan order pelanggan semakin menarik dengan desain-desain yang dibuat.

b. Wewenang

Mengawasi dan melayani masalah konsumen yang datang maupun melalui *via whatsapp* dan produksi perusahaan agar dapat bergerak ke arah yang lebih baik serta dapat menciptakan desain semenarik mungkin agar dapat menarik konsumen.

5. Operator Produksi

a. Tugas

Mengarahkan proses order yang telah masuk ke perusahaan dan memproses dengan tepat waktu juga

mengawasi kegiatan produksi yang berlangsung agar dapat terjaganya kualitas yang telah diproduksi.

b. Wewenang

Mengkoordinir dan mengarahkan seluruh kegiatan produksi agar dapat mengetahui kekurangan dan kesalahan sehingga dapat dilakukan perbaikan segera, memelihara mesin *digital*, mencatat bahan cetak yang digunakan atau yang cacat dan tinta yang di gunakan.

6. Helper Operator Produksi

a. Tugas

Melakukan support untuk bagian produksi dalam proses *finishing*.

b. Wewenang

Mengawasi proses bagian produksi dan membantu dalam proses produksi.

7. Pelaksana Lapangan

a. Tugas

Menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dengan benar selama melakukan pekerjaan, Mempelajari dan memahami gambar kerja dan spesifikasi teknis, Menghitung kuantitas pekerjaan, kebutuhan peralatan,

Membuat laporan dan dokumentasi pemasangan *balleho*, *T-Banner*, *Spanduk* Dan Lain-Lain.

b. Wewenang

Memeriksa kondisi lapangan, membatalkan pemasangan apabila ada kondisi kendala baik dari lingkungan ataupun cuaca

2.2.3. Uraian Kegiatan

Menjalankan PKL di CV. Idea Promo, Penulis ditempatkan pada bagian desain grafis. Pada Bagian ini tugas yang dilakukan penulis adalah membuat desain untuk konsumen dengan menggunakan *Software Grafis Adobe Photoshop*, *Corel Draw*, dan lain-lain.