

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perusahaan adalah badan usaha yang sangat membutuhkan media untuk menyampaikan informasi kepada konsumen atau masyarakat luas. Dalam dunia usaha pasti mengalami persaingan dengan badan usaha lain. Untuk itu salah satu cara untuk meningkatkan persaingan adalah dengan menggunakan multimedia sebagai media untuk menyampaikan informasi. Multimedia memiliki peranan penting dalam persaingan perusahaan, karena multimedia merupakan gabungan dari banyak media seperti gambar, suara, text, animasi, dan video sehingga informasi mengenai perusahaan dapat tersampaikan dengan baik.

Salah satu produk multimedia yang di hasilkan adalah animasi. Perkembangan animasi yang awalnya di kerjakan secara gambar tangan manual kini telah beralih menggunakan komputer atau yang lebih di kenal dengan digital animation. Animasi 2D (Dua Dimensi) berpengaruh juga dalam pemasaran suatu perusahaan. Penggambaran jasa yang ditawarkan dengan menggunakan animasi mempunyai kelebihan di bandingkan livenesshoot, karena pengilustrasian mengenai perusahaan akan lebih bebas dalam mengespresikannya.

TRAINIT adalah badan usaha yang bergerak di bidang jasa yang berbasis komputer. Namun saat ini media penyampaian informasi tentang jasa yang di tawarkan masih sebatas pada media cetak seperti flyer dan brosur. Media cetak dengan menggunakan flyer dan brosur adalah media cetak yang hanya menggunakan dua elemen yaitu teks dan gambar. Dengan menggunakan video

animasi 2D (Dua Dimensi) maka informasi yang ingin di sampaikan akan lebih lengkap karena tidak hanya gambar dan teks melainkan ada elemen animasi serta suara juga. Selain itu animasi 2D juga memungkinkan untuk mengilustrasikan gambaran tentang TRAINIT yang tidak dapat dijelaskan dengan *liveshoot*.

Dari latar belakang di atas mendorong penulis untuk membuat sebuah media promosi berupa video berbasis Animasi 2D agar dapat membantu TRAINIT untuk menyampaikan informasi perusahaan dan membangun citra perusahaan kearah yang lebih baik lagi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka secara garis besar dapat dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan adalah *"Bagaimana pembuatan video animasi 2D sebagai media promosi TRAINIT di CV.SOLUSI DUNIA DIGITAL Condongcatur Sleman Yogyakarta?"*

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembuatan sebuah video promosi sangat kompleks dengan melibatkan banyak elemen di dalamnya. Sehingga penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Video animasi ini berisi jasa pelatihan web yang ada pada TRAINIT.
2. Proses pembuatan video animasi ini mengikuti pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

3. Hasil implementasi video ini berbentuk animasi 2D dan berdurasi 1 menit 23 detik yang penayangannya akan menjadi kewenangan pengelola TRAINIT.
4. Media sasaran dari video ini adalah media sosial, web dan youtube.
5. Video ini bertipe animasi 2D *Motion Graphic*.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai media penyebar informasi mengenai jasa yang tersedia. Sehingga TRAINIT lebih dikenal oleh masyarakat luas.
2. Sebagai syarat kelulusan diploma-3 di STMIK Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang nantinya akan di dapat dari penelitian ini adalah :

1. TRAINIT mempunyai media promosi selain web dan media cetak.
2. Peneliti bisa menerapkan ilmu yang di pelajari selama menempuh masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Menjadi referensi untuk penelitian yang selanjutnya agar penelitian lebih sempurna.

#### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan disampaikan, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Adapun beberapa tahapan dalam pengumpulan data sebagai berikut.

### 1. Metode Wawancara

Peneliti mengadakan tanya jawab langsung dengan CEO dari TRAINIT dan bagian – bagian yang terkait agar data yang di ambil lebih tepat dan akurat.

### 2. Metode Studi Pustaka

Untuk mendapatkan informasi atau konsep – konsep secara teori, maka peneliti menggunakan metode studi pustaka dengan mengambil referensi dari buku dan situs – situs website yang tentunya kebenaran dalam referensi tersebut terjamin sebagai data yang tepat dan akurat.

### 3. Metode Kajian Pustaka

Metode pengumpulan data yang diperoleh dari buku-buku referensi dan juga sumber pendukung yaitu media elektronik dan media internet.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan animasi untuk TRAINIT.

## **BAB III GAMBARAN UMUM**

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum TRAINIT yang meliputi profil, sejarah singkat, visi misi, lokasi dan struktur organisasi.

## **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini menguraikan tentang langkah produksi dan langkah paska produksi pada pembuatan animasi yang akan dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok pembahasan dari rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulis.