

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya media informasi, animasi merupakan salah satu media informasi yang banyak digunakan. Animasi tidak hanya dijadikan sebagai media hiburan namun animasi juga digunakan sebagai media untuk menyampaikan suatu aspirasi yang mempunyai pesan moral, bahkan sebagai media promosi atau iklan dan media pembelajaran. (1)

Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Konteksnya adalah infografis yang didesain bergerak seperti yang ada pada media audio visual berupa film, video dan animasi komputer. Text ataupun tipografi dan grafis termasuk dalam *motion graphic* yang biasa dilihat dalam *titles* untuk film, *opening* program televisi, bumper dan elemen-elemen grafis yang muncul di layar kaca. Keunggulan dari *motion graphic* adalah bisa memvisualisasikan apa yang tidak bisa divisualisasikan oleh teknik iklan lain seperti halnya pamflet, brosur maupun *liveshoot* sekalipun. (2)

Klinik RD Dental Center Yogyakarta berlokasi di Jl Babarsari No 102 (Depan POM Bensin Babarsari), Yogyakarta merupakan salah satu klinik gigi di Yogyakarta yang berpengalaman dengan harga sangat terjangkau dan mengikuti teknologi terkini menjadi pilihan. Di RD Dental Center ini terdapat layanan untuk merawat gigi yang sangat lengkap, di mulai dari *Scaling and root planing, Orthodontic Treatment*

(Kawat Gigi), Dental Veener, Dental Implant, Prosthodontic treatment, Perawatan endodontik, Oral Surgery (Bedah Mulut), Tooth Whitening, dan juga Emergency Dental.

Dengan adanya peluang tersebut, maka penulis membuat penelitian tentang “Perancangan dan pembuatan motion graphic 2D pada RD Dental Center Yogyakarta Sebagai Media Promosi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana Perancangan dan pembuatan Motion Graphic 2D pada RD Dental Center Yogyakarta sebagai media promosi?.

1.3 Batasan Masalah

Pada penyusunan laporan ini penulis membatasi masalah sebagai berikut

1. Pembuatan media promosi ditujukan untuk RD Dental Center Yogyakarta
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video ini adalah *motion graphic*
3. Menginformasikan fasilitas yang akan di tampilkan.
4. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Adobe Illustrator CC*, juga menggunakan beberapa software multimedia lain seperti *Adobe After Effects CC*, *Adobe Audition CC*, *Adobe Premiere Pro CC* dan software pendukung lainnya.
5. Video promosi berdurasi satu menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penulisan

Adapun maksud dari pelaksanaan penulisan yang berjudul "Perancangan Dan Pembuatan Motion Graphic 2D Pada RD Dental Center Sebagai Media Promosi " pada RD Dental Center adalah sebagai berikut:

1. Sebagai sarana media promosi dan informasi bagi RD Dental Center Yogyakarta.
2. Bagi pembaca,dapat memahami bahwa animasi 2D dapat menjadi sarana penyampaian informasi sekaligus media promosi yang efektif dan menghibur.

1.5 Manfaat Penulisan

Manfaat dari penulisan ini yaitu:

1. Sebagai sarana media promosi dan informasi bagi RD Dental Center Yogyakarta.
2. Dengan dibuatnya media informasi ini diharapkan terjadi peningkatan pengunjung di RD Dental Center Yogyakarta.
3. Bagi pembaca,dapat memahami bahwa animasi 2D dapat menjadi sarana penyampaian informasi sekaligus media promosi yang efektif dan menghibur.

1.6 Metode Penulisan

Dalam penulisan penulisan ini terdapat metode penulisan yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dapat membantu dalam proses pembuatan iklan, maka dalam penyusunan laporan ini penulis menggunakan alur dari metode pengembangan sistem sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara menggunakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap animasi yang mempunyai ciri yang sama untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas berhubungan dengan media promosi.

2. Metode Wawancara

Melakukan pengumpulan informasi dengan cara mengadakan diskusi dan wawancara terhadap topik yang berkaitan mengenai skripsi ini dengan Pemilik RD Dental Center Yogyakarta.

3. Metode Kepustakaan

Tahap pengumpulan data dengan membaca teori-teori, buku referensi, artikel, jurnal, memanfaatkan fasilitas internet dan lain-lain untuk mendapatkan dasar teori yang berkaitan dengan skripsi yang dibuat.

1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan penulis dalam penulisan ini adalah analisis SWOT *Strengths* (kekuatan), *Weakneses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman).

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan animasi menggunakan model pra produksi, produksi dan pasca produksi yang meliputi rancangan ide, tema, storyboard, naskah narasi, perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Illustrator CC untuk mendesain karakter pada animasi, untuk membuat video dan memberikan efek pada video menggunakan Adobe After Effect CC. Sedangkan untuk mengisi audio akan menggunakan Adobe Audition CC dan Adobe Premiere Pro CC.

1.6.4 Metode pengembangan

Proses pengembangan pada fase ini adalah proses produksi dan pasca produksi. Tahap produksi merupakan tahap implementasi dari tahap perancangan .. penulis melakukan *Drawing* , *Coloring* , *Sound Editing* dan *Lypsync* dan Pasca Produksi melakukan *Editting* , Pemberian efek , Penggabungan audio dan video , *Rendering*.

1.6.5 Metode Testing

Pada tahap Testing ini Penulis menggunakan metode Skala Likert.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan bertujuan untuk mempermudah dalam penulisan menyusun skripsi agar lebih terarah , dapat diuraikan sebagai berikut:

1. **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penulisan, Manfaat Penulisan, Metode Penulisan, dan Sistematika Penulisan.

2. **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang mendukung tentang judul penulisan, menjelaskan pengertian mengenai multimedia,serta beberapa landasan teori yang berkaitan dengan teknik pembuatan animasi dan proses pembuatan animasi.

3. **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Analisis terhadap masalah yang sedang diteliti diuraikan pada bab ini. Selain menganalisa masalah, dalam bab ini berisi analisis pembuatan animasi 2D yang di buat oleh penulis meliputi ide, pembuatan naskah, dan pembuatan storyboard.

4. **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Penjelasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan akan diuraikan pada bab ini. Secara khusus bab ini memaparkan hasil pembuatan animasi 2D yaitu produksi dan pasca produksi.

5. **BAB V : PENUTUP**

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari penulisan ini serta saran.

