

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi atau disingkat IPTEK terus mengalami perubahan. IPTEK dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang begitu pesat. Salah satu bagian dari IPTEK yang saat ini berkembang dengan pesat yaitu teknologi animasi, khususnya animasi dengan teknik *motion graphic*. Menurut Curran (2000) *Motion graphic* atau motion grafis adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet.

Menurut Jon Krasner (2008), meskipun teknik *motion graphic* sudah ada lebih dari satu abad, namun baru benar-benar populer dalam 15 tahun terakhir berkat perkembangan teknologi digital yang pesat. Salah satu dari pemanfaatan teknologi animasi *motion graphic* yaitu menerapkannya dalam pembuatan media informasi. Dengan kemudahan dan keuntungan yang diberikan oleh teknologi animasi *motion graphic* dapat dimanfaatkan sebagai media informasi yang lebih kreatif dan inovatif. Menurut Sobur (2006) media informasi adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual.

CV. Aman Sejahtera Computer merupakan perusahaan lokal yang bergerak dibidang IT khususnya penjualan produk meliputi Komputer, notebook,

dan aksesoris lainnya baik hardware dan software secara retail maupun mekanisme tender baik secara langsung maupun penjualan secara online. Kebutuhan penyampaian informasi produk dan jasa perusahaan kepada calon pelanggan merupakan hal penting bagi perusahaan. Sehingga video animasi motion graphic dapat menjadi alternatif untuk menyampaikan informasi perusahaan kepada calon pelanggan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan dengan judul **"PERANCANGAN IKLAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI PADA CV. AMAN SEJAHTERA COMPUTER"**

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat informasi menjadi sebuah video *motion graphic*?
2. Bagaimana mengolah video *motion graphic* menjadi media promosi dan informasi pada CV. Aman Sejahtera Computer?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Video *motion graphic* dalam bentuk animasi dua dimensi.
2. Konten dalam video berisi tentang produk dan jasa pada CV. Aman Sejahtera Computer.

3. *Software* yang digunakan dalam pembuatan video *motion graphic* ini adalah Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Audition CS6, dan Celtx.
4. Menggunakan format file video .mp4 dengan resolusi 1920x1080p.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menyampaikan informasi dengan video *motion graphic*.
2. Membuat video *motion graphic* sebagai media alternatif untuk menyampaikan informasi mengenai produk dan jasa pada CV. Aman Sejahtera Computer.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program SI di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode wawancara

Dalam mendapatkan informasi yang valid mengenai C.V. Aman Sejahtera Computer maka dilakukan wawancara dengan manajer utama perusahaan. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.5.1.2 Metode Observasi

Kegiatan observasi video-video *motion graphic* dilakukan dengan tujuan memperoleh referensi yang akan bermanfaat dalam penelitian.

1.5.1.3 Metode Studi Pustaka

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, internet, maupun referensi lain dari berbagai sumber yang valid dan terpercaya.

1.5.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menganalisa data-data dan informasi yang telah diperoleh untuk diidentifikasi dan ditindak lanjuti untuk membuat rekomendasi dan solusi perancangan sebuah aplikasi.

1.5.3 Metode Perancangan

1.5.3.1 Pra Produksi

Tahap Pra Produksi merupakan tahap perencanaan. Disini semua hal yang berkaitan dengan pembuatan animasi *motion graphic* dipersiapkan. Seperti membuat konsep cerita, membuat naskah, dan membuat storyboard.

1.5.3.2 Produksi

Tahap produksi merupakan tahap implementasi Pra Produksi. Video dibuat dengan mengacu pada konsep yang telah dipersiapkan sebelumnya.

1.5.3.3 Pasca Produksi

Merupakan bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan. Video akan diedit dan disempurnakan sehingga menjadi karya yang utuh.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan suatu video dilakukan secara berurutan dan saling berhubungan. Secara garis besar, urutannya adalah sebagai berikut konsep, analisa, desain, implementasi, uji coba atau *testing*, dan perbaikan.

1.5.5 Metode Testing

Metode yang digunakan untuk menguji aplikasi yang telah dibuat untuk diamati sehingga hasil akhir aplikasi sesuai dengan rancangan seperti yang diinginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menerangkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka, dasar teori, konsep dasar pembuatan video animasi menggunakan teknik *motion graphic*, pengertian periklanan, serta software-software yang akan digunakan dalam perancangan video infografis.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang alat dan bahan penelitian, alur penelitian, analisis data, dan metode analisis yang mencakup analisis dasar pembuatan *motion graphic*, analisis kebutuhan sistem serta analisis kelayakan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan dan pembuatan video *motion graphic* C.V Aman Sejahtera Computer serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari laporan penelitian yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian dan saran.