

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini dilakukan karena ditemukannya permasalahan yang ada pada perusahaan Debonair Goods terutama pada bagian periklanan. Disamping harga dan kualitas sangat mempengaruhi persaingan di dunia industri *fashion*. Tidak ketinggalan persaingan menggunakan media promosi juga diterapkan untuk menarik minat masyarakat. Kali ini penulis akan membuat sebuah iklan di instagram untuk Debonair Goods dengan menggunakan animasi 2D sebagai media promosi.

Saat ini banyak masyarakat indonesia yang gemar melakukan transaksi perdagangan secara *online* akan tetapi sejumlah pelaku bisnis kesulitan untuk memilih *marketplace*. Salah satu penyebabnya karena mereka jarang memperhatikan tren *marketplace* yang sedang diperbincangkan konsumen. [Dwi Latifah Rianti, Yuyun Umaidah, Apriade Voutama, 2021]

Penulis menggunakan animasi 2D untuk menggambarkan keunikan dari berbagai macam produk sepatu yang dijual oleh Debonair Goods. Dengan memanfaatkan teknologi komputer penulis bisa membuat sebuah iklan dalam bentuk animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic* yang dapat menarik minat masyarakat agar mempercayakan segala kebutuhan *fashionnya* pada Debonair Goods.

Oleh karena itu, penulis dalam membuat tugas akhir ini mengangkat tema animasi 2D dalam pembuatan iklan toko Debonair Goods dengan mengambil judul Tugas akhir **"Membuat Iklan Anlmasi 2D Toko Sepatu Debonair Goods Dengan Metode Motion Graphic"**

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dapat diambil pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana memproduksi iklan sebagai media promosi untuk Debonair Goods menggunakan animasi 2D ?
2. Bagaimana membuat iklan Debonair Goods yang dapat menyampaikan informasi ke masyarakat ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan Tugas akhir ini secara garis besar adalah:

1. Mempromosikan Debonair Goods agar lebih banyak dikenal oleh masyarakat luas, sehingga diharapkan Debonair Goods memiliki banyak konsumen.
2. Meningkatkan daya saing perusahaan Debonair Goods.
3. Bagi Debonair Goods dapat digunakan sebagai sarana pendukung untuk memperkenalkan Debonair Goods kepada konsumen.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah yang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Iklan Debonair Goods berdurasi 30 detik.
2. Iklan Debonair Goods dibuat dengan animasi 2D.
3. Iklan Debonair Goods dibuat dengan metode motion graphic.
4. Iklan Debonair Goods akan di tayangkan di instagram.
5. Penggunaan *software* Adobe Photoshop untuk membuat model animasi.
6. Penggunaan *software* Adobe After Effect dan Adobe Premier Pro untuk memberikan efek video animasi, musik dan final rendering.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pembuatan iklan bagi objek penelitian diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media promosi produk dan memperluas pemasaran produk dan mengenalkan toko Debonair Goods dengan menggunakan media digital.
2. Sebagai media iklan di berbagai macam platform seperti youtube, instagram, marketplace (shoobe, tokopedia, dll).
3. Untuk memperkenalkan toko sepatu Debonair Goods ke masyarakat luas serta meningkatkan omset penjualan pada toko sepatu Debonair Goods.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan Tugas akhir ini penulis menyusun dan membagi ke dalam 5 bab, masing-masing bab akan dirincikan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan berisikan tentang latar belakang masalah, Perumusan masalah, Tujuan penelitian, Batasan masalah, Manfaat penelitian, Sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan masalah yang diteliti.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap mekanisme dan perancangan yang dilakukan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan desain, hasil dan pengujian.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran dikemukakan kembali tentang masalah penelitian dan hasil dari penyelesaian masalah apakah hasil yang didapat layak untuk digunakan.

