

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dizaman modern sekarang, teknologi animasi semakin maju. Banyak hal yang bisa dilakukan untuk mengembangkannya. Hal ini yang membuat dunia animasi semakin digemari oleh banyak orang. Oleh sebab itu animasi sangat mendukung di berbagai sarana seperti edukasi, iklan dan sebagainya.

Berdasarkan data dari "dataportla.com" bahwa masyarakat di Indonesia yang pengguna aktif media social yang ada, seperti Facebook, Twitter, maupun Instagram sebesar 61.8% dari jumlah penduduk yang ada. Dan jumlah pengguna media social pun bertambah sebesar 10 juta pengguna (+6.3%) dari antara tahun 2020 dengan 2021. Dan menurut data dari We are Social pengguna internet di Indonesia yang paling memungkinkan melakukan pembelian e-niaga dengan jumlah responden lebih dari 87 persen dalam survey GWI mengatakan bahwa mereka membeli sesuatu secara online dalam sebulan terakhir. Hal ini menunjukkan bahwa pertumbuhan dalam belanja online di Indonesia sangat tinggi.

Dalam era modern seperti saat ini, pemasaran sebuah produk tanpa iklan seperti barang yang di beli tidak pernah dipakai. Sehingga pembeli tidak pernah tahu kualitas sebuah produk. Sehingga usaha mengkomunikasikan menjadi sesuatu hal penting untuk dapat memajukan usaha seseorang. Semakin dikomunikasikannya semakin banyak orang tahu tentang produk atau jasa yang ditawarkan oleh suatu tempat usaha. Dalam hal ini tempat usaha menjadi komunikator dalam menyampaikan pesan kepada konsumennya melalui produk atau jasa yang ditawarkan.

Dengan terbatasnya biaya untuk berpromosi dan tempat usaha yang bisa di bilang baru merintis dan cara tempat usaha untuk berpromosi dengan cara mulut ke mulut sehingga bisa dibbilang termasuk ribet sehingga sangat sulit untuk orang – orang tahu akan kualitas produk yang dihasilkan. Jadi untuk berpromosi dibutuhkan media bisa diakses semua orang dan diminati oleh banyak kalangan. Sekarang

sudah banyak orang - orang yang membuat usaha minuman, seperti jus, kopi dan sebagainya. Dan tempat usaha minuman sekarang banyak menggunakan cup dari plastik. Di cup plastik tersebut biasanya ada nama tempat usaha dan sebagainya. Sehingga Sunday Worker hadir sebagai solusi bagi para pengusaha minuman dengan jasa sablon atau *printing cup* tetapi Sunday Worker hanya memiliki media promosi yang hanya berupa gambar saja disebabkan kurangnya dari segi finansial perusahaan untuk membuat video promosi. Sehingga peneliti berdiskusi dengan manajer perusahaan tersebut untuk membuat video promosi.

Dari latar belakang ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul " Pembuatan Video Profil Sunday Worker sebagai Media Iklan dengan Teknik Sinematik didukung Motion Grafis".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah disampaikan maka perlu adanya rumusan masalah akan dipecahkan yakni bagaimana merancang video profil usaha sebagai media promosi atau iklan?

1.3 Batasan Masalah

Dalam rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka diperlukan juga batasan masalah, sebagai berikut :

- a. Pembuatan video profil Sunday Worker dengan teknik sinematik dan motion grafis
- b. Pengujian dari rancangan video akan diupload ke Instagram dan Youtube

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Maksud dari penelitian untuk memenuhi syarat kelulusan pada program studi sarjana Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Tujuan dari penelitian ini merancang video profil sebagai media iklan (promosi) untuk tempat usaha Sunday Worker.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

a. Bagi Tempat Usaha

Peneliti berharap dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan untuk media promosi tempat usaha.

b. Bagi Penulis

Penulis berharap ilmu yang sudah dijelaskan diperkuliahan seperti teori – teori dan praktikum dapat dimaksimalkan dalam membuat video profil dan pengerjaan penelitian ini.

c. Dan menambah wawasan dan pengalaman

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Peneliti harus dapat mendeskripsikan (mengambarkan) apa saja isi masing-masing Bab yang akan disusun. Jelaskan secara singkat isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V.

Contoh :

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, ...

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, ...

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan, ...

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian, ...

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian, ...