

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gtumes Studio merupakan salah satu studio foto yang memiliki banyak pilihan konsep set yang terletak di Sumber Lor, Jombor, Cepur, Klaten 57465. Namun terdapat juga beberapa studio foto di Klaten yang juga mempunyai banyak konsep set sebagai pilihan untuk klien. Salah satu upaya untuk bersaing salah satunya yaitu membuat video iklan untuk dipromosikan agar klien tertarik menggunakan jasa Gtumes Studio.

Selama ini Gtumes Studio mempromosikan produknya melalui media sosial instagram. Oleh karena itu dengan adanya video iklan berupa animasi 2D akan membantu menyebarkan informasi tentang jasa dan layanan yang ditawarkan oleh Gtumes Studio. Dalam video iklan menampilkan teks, gambar, suara, dan animasi sehingga video yang mengandung informasi tentang Gtumes Studio akan lebih informatif dan lebih mudah dimengerti oleh klien.

Pembuatan media iklan berupa video animasi 2D berunsur *motion graphic*. Sehingga iklan yang disampaikan tentang Gtumes Studio akan lebih menarik. Setelah klien memahami pesan yang disampaikan pada video animasi, klien akan datang ke Gtumes Studio dan menggunakan jasa dan layanan Gtumes Studio.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu pembuatan video sebagai media iklan pada Gtumes Studio dengan menerapkan animasi *motion graphic*.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Penelitian dilakukan di Gtumes Studio.
2. Informasi disampaikan berupa iklan dengan menggunakan *motion graphic* dan berisi narasi informasi.
3. Hasil akhir dari video media iklan ini akan diuji kelayakannya kepada masyarakat luas.
4. Pengujian yang akan ditampilkan berupa informasi hasil akhir pembuatan video media iklan dengan menggunakan teknik animasi *motion graphic*.
5. Tahapan akhir penelitian sampai pada penyerahan video iklan ini kepada pihak Gtumes Studio.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Menghasilkan video Gtumes Studio agar lebih dikenal oleh masyarakat sehingga memiliki banyak pelanggan.
2. Dapat mengetahui unsur-unsur pembentukan multimedia terutama teknik editing.
3. Menerapkan teknik *motion graphic* yang telah dikuasai.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Video dapat digunakan kapan saja sebagai alat untuk mengenalkan produk jasa dan layanan Gtumes Studio kepada konsumen.
2. Memperkenalkan Gtumes Studio kepada masyarakat luas melalui media iklan.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini memerlukan data, maka penulis melakukan beberapa metode sebagai berikut:

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data diambil dengan metode sebagai berikut :

a. Observasi

Mengumpulkan data dengan membaca video editing video dan video tutorial pembuatan *motion graphic*.

b. Kepustakaan

Mengumpulkan data dengan melakukan studi literatur beberapa jurnal di internet dan beberapa buku tentang penelitian yang bersangkutan dengan objek atau skripsi ini.

1.6.2 Metode Pembuatan Video Motion Graphic

Tahapan ini menggambarkan proses perancangan video iklan Gtumes Studio menggunakan teknik video animasi 2D. Tahapan pembuatan animasi 2D dengan menggunakan motion graphic terdapat beberapa langkah, yaitu :

a. Pra Produksi, meliputi pembuatan konsep video dan pembuatan storyboard.

b. Produksi, meliputi *editing* gambar dan pembuatan *motion graphic*.

c. Pasca Produksi, meliputi pembuatan narasi suara dan *rendering*.

1.6.3 Metode Analisis

Penulis menggunakan analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan non fungsional menjelaskan tentang perangkat keras, perangkat lunak, dan pelaku yang terlibat dalam pembuatan iklan animasi 2D.

1.6.4 Implementasi

Tahapan ini akhir dalam penelitian yang dimana penulis memberikan hasil video iklan yang telah dibuat kepada responden untuk melihat serta memberikan review terkait animasi sebagai bentuk konfirmasi apakah tujuan penelitian sudah sampai pada target.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, runtusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan video iklan serta perangkat keras dan perangkat lunak pendukung yang digunakan.

BAB III : ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai analisis dan perancangan film animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang proses produksi dan pasca produksi, yaitu

1. Produksi, meliputi *editing* gambar dan pembuatan *motion graphic*.
2. Pasca Produksi, meliputi pembuatan narasi suara dan *rendering*.
3. Implementasi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran yang termasuk tindak lanjut dari kesimpulan yang diambil oleh penulis.

