

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Proyek**

PT. Jogja Media Teknologi adalah sebuah perusahaan yang memberikan jasa pembuatan sistem aplikasi, website, dan video multimedia yang berlokasi di Jl. Imogiri No. 154B RT 031 RW 011, Giwangan, Umbulharjo, Yogyakarta. Perusahaan ini memiliki anak perusahaan percetakan yang bernama PT. Yogyakarta memiliki lokasi yang berbeda dengan PT. Jogja Media Teknologi. Perusahaan Yogyakarta ini bergerak dibidang percetakan kemasan produk yang beralamatkan di Jl. Imogiri Timur KM 7, No. 66, Grojokan, Wirokerten, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Media informasi perusahaan Yogyakarta berbentuk media sosial berupa Youtube dan Instagram, tetapi media promosi masih berbentuk banner dan poster yang belum dapat menjelaskan produk jasa percetakan secara detail. PT. Yogyakarta sebagai anak perusahaan, membutuhkan media promosi berupa video animasi 2D komunikatif, agar pemasaran produk jasa percetakan dapat menambah daya tarik customer untuk membuat kemasan produknya sendiri dengan ciri khas design produk yang berbeda dari yang lainnya.

Video Iklan yang berbasis animasi dapat menjadi solusi sebagai media promosi. Untuk sekarang ini telah memasuki industri digital 4.0 yang dimana sekarang animasi menjadi media yang berpengaruh dalam segala bidang terutama media promosi. Animasi 2D adalah pembuatan gambar bergerak dengan urutan gambar berturut-turut atau *frame* yang menghasilkan gerak dari setiap gambar. Iklan animasi berbasis 2D dapat menjelaskan secara rinci maksud dan tujuan perusahaan pengiklan serta meningkatkan *traffic* kunjungan profil media sosial Perusahaan Yogyakarta.

Maka dari itu kami merekomendasikan iklan dalam bentuk animasi 2D, yang bisa menjelaskan detail produk jasa percetakan. Dan diharapkan bisa dikenal oleh masyarakat umum.

## 1.2 Tujuan

Tujuan yang ingin diraih dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini yaitu :

- a. Membuat iklan Animasi 2D yang komunikatif menggunakan teknik Motion Graphics untuk perusahaan Yogyakarta.
- b. Memperluas pengetahuan *customer* mengenai jasa percetakan dari perusahaan Yogyakarta.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu : "Bagaimana cara menyajikan konsep dan visual dari iklan yang dibuat dapat mudah dipahami dan kesan yang menjajikan bagi *customer*?"

## 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang ada dari uraian di atas dan untuk menghindari meluasnya pokok permasalahan, maka dalam pembuatan tugas akhir ini mempunyai batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Adobe Illustration CC 2015, Adobe After Effect CC 2018, Adobe Premiere CC 2015.
- b. Durasi iklan video maksimal untuk instagram 1 menit dan untuk youtube 2 menit

- c. Animasi yang dibuat hanya berupa Motion Graphics.
- d. Animasi yang dibuat hanya menjelaskan jasa perusahaan.

### **1.5. Manfaat penelitian**

Laporan tugas akhir yang dibuat ini tentunya memberikan manfaat di dalamnya. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

#### **a. Bagi pengguna**

1. Dengan adanya video iklan animasi berbasis motion graphic ini dapat memperkenalkan profil dari PT Yogyakarta secara komunikatif.
2. Membantu PT Yogyakarta untuk mengiklankan perusahaannya.

#### **b. Bagi Peneliti**

1. Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis tentang bekerja di bidang animasi periklanan.

## 1. 6. Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, antara lain :

1. Bab I Pendahuluan

Menjelaskan mengenai latar belakang, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Menjelaskan mengenai referensi, definisi iklan, definisi motion graphic, definisi animasi 2D

3. Bab III Tinjauan Umum

Menjelaskan mengenai diskripsi singkat obyek, berisi tentang uraian masalah, menjelaskan solusi dari masalah, kebutuhan non fungsional

4. Bab IV Perancangan dan Pembahasan

Menjelaskan tentang proses Pra produksi, produksi, dan pasca produksi

5. Bab V Penutup

Menjelaskan mengenai kesimpulan akhir penelitian dan saran-saran yang direkomendasikan berdasarkan pengalaman di lapangan untuk perbaikan proses pembuatan proyek selanjutnya.