

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah. Multimedia dapat membantu mempertajam pesan, karena kelebihan multimedia menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara penglihatan, suara dan gerakan.[1]

Untuk lebih menarik maka diperlukan promosi atau iklan upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli dan mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi atau iklan produsen atau distributor mengharapkan kenaikan pada angka penjualan.[2]

Di daerah Boyolali terdapat sebuah usaha yang menawarkan jasa perawatan kecantikan bagi wanita dan pria yang di kenal orang sebagai Salon Bunda. Namun geografis Boyolali yang sempit dan kecil hanya dapat membatasi pendapatan perusahaan tersebut hanya 5 sampai 10 orang perhari.

Terdapat berbagai macam teknik untuk menarik pelanggan atau konsumen yaitu seperti teknik animasi 3D, short film, dan *Motion Graphic*. Animasi 3D yaitu membuat animasi yang memiliki volume dan bayangan sehingga lebih nyata dan atau realistis. Sedangkan short film yaitu membuat sebuah dokumentasi video menggunakan kamera dan merekamnya dan digabungkan menjadi sebuah film pendek. Dan salah satunya dengan yang sekarang ini dikenal *Motion Graphics*, bagian dari digital rekaman atau animasi yang menggabungkan gambar, audio, dan

efek yang menciptakan sebuah animasi gerak yang di tampilkan menjadi film/video. Penggunaan teknik *Motion Graphics* seiring digunakan dalam pembuatan iklan sebagai media promosi dan memberikan informasi kepada masyarakat, sekarang ini banyak menggunakan teknik *Motion Graphics* dengan animasi yang menarik dan mempersembahkan berbagai macam iklan yang sudah digunakan banyak negara dan termasuk International. Dengan *Motion Graphics* yang sekarang ini sangat bagus untuk promosi menggunakan karakter animasi yang menarik dan efek-efek yang tersedia.[3]

Sesuai dengan uraian di atas, penulis mendapatkan sebuah solusi untuk menciptakan sebuah video promosi animasi dengan menggunakan teknik *Motion Graphics* dalam pembuatannya. Maka dalam penyusunan skripsi ini penulis mengangkat judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan sebagai Media Promosi pada Salon Bunda dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphics*”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas maka permasalahan utama adalah “Bagaimana merancang dan membuat sebuah video iklan sebagai media promosi pada Salon Bunda dengan menggunakan teknik *motion graphics*”.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka didapat batasan-batasan masalah yang digunakan untuk membatasi ruang lingkup masalah dalam melakukan penelitian. Batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan video ini ditujukan untuk mengoptimalkan media informasi dan promosi yang ada selama ini.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video iklan ini adalah *motion graphic*.
3. Beberapa software yang digunakan:
 - a. Adobe Photoshop CS6
 - b. Adobe Illustrator CS6
 - c. Adobe Audition CS6
 - d. Adobe After Effects CS6
 - e. Adobe Media Encoder CS6

Hasil penelitian berupa video ini akan diberikan kepada pihak Salon Bunda.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (1) Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang dan membuat video iklan animasi berbasis multimedia sebagai media promosi dan informasi periklanan.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi peneliti :

1. Menambah wawasan serta meningkatkan kemampuan *editing* dengan berbagai teknik yang telah diajarkan khususnya teknik *motion graphic*.
2. Menerapkan ilmu teori yang dipelajari di Amikom secara praktek.

1.5.2. Bagi Salon Bunda

1. Dengan video iklan ini diharapkan menambah informasi bagi masyarakat dan pelanggan sekitar desa.
2. Sebagai sarana promosi pada pelanggan yang berada diluar desa atau berbeda daerah atau kota yang ingin berkunjung.

1.6. Metode Penelitian

Metode yang penulis gunakan adalah *System Development Life Cycle*. Metode ini menggunakan *system waterfall approach* dimana setiap tahapan *system* akan dikerjakan secara berurut dari perencanaan, analisa, desain, implementasi dan perawatan.

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Adapun tahapan pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Digunakan untuk turun langsung ke Salon Bunda guna mengumpulkan data – data penting yang akan dijadikan objek penelitian.

2. Wawancara

Metode ini digunakan untuk tanya jawab dengan pihak terkait guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan mengenai Salon Bunda dan permasalahan yang akan diteliti.

Tanggal 10 Februari sampai 13 Februari 2018 di Jaten Boyolali dengan Ibu Kartika Wulansari pemilik Salon Bunda.

1.6.2. Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi dan pelayanan. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode SWOT. Panduan ini dikenal dengan analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threat*).

1.6.3. Metode Perancangan.

Adapun metode perancangan pada pembuatan aplikasi ini memiliki tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan tahap pasca produksi. Adapun pengertian dari tahap-tahap metode perancangan sebagai berikut :

1.6.3.1. Pra Produksi

Pada tahap ini penulis akan mencari ide dan menentukan tema. Setelah itu penulis akan menyiapkan *storyline* dan untuk memperjelas *storyline* penulis akan membuat *storyboard*. Jika dalam video menampilkan karakter maka tahap ini juga akan merancang karakter.

1.6.3.2. Produksi

Pada tahap produksi ini penulis akan mengumpulkan gambar dan membuat aset grafis yang diperlukan sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Aset grafis berupa dari tahap pra produksi akan didigitalisasi pada tahap ini.

1.6.3.3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap terakhir dari pemuatan video, pada tahap ini penulis akan menggabungkan semua aset grafis dan menggerakkan aset grafis tersebut. Penulis juga melakukan perekaman suara narasi untuk melengkapi video. Jika semua aset sudah tergabung maka penulis melakukan proses *rendering* untuk proses akhir video.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibagi menjadi beberapa bagian, berikut adalah susunan yang digunakan :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang landasan teori yang berhubungan dengan penelitian, pengenalan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian video iklan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menguraikan tentang diskripsi singkat Salon Bunda, metode analisis yang digunakan, *storyboard* yang dibuat, serta tahap pra produksi perancangan video iklan animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tahap dan proses pembuatan video iklan animasi menggunakan teknik *motion graphic*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran – saran yang akan didapatkan dari penelitian yang telah penulis lakukan.

