

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

J-Mobile Store merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan produk smartphone second internasional. Perusahaan ini lebih fokus bergerak di bidang penjualan produk iOS dan Android. Perusahaan yang sudah berdiri sejak tahun 2017 yang sekarang beralamat di Komplek Pjka no 5 Babarsari, Yogyakarta. Usaha penjualan di area Yogyakarta tergolong baik karena dipercaya sebagai penyuplai smartphone di perusahaan dengan bidang serupa seperti Apple Keroak, Tepat Store dan King Ali serta perusahaan sejenis lainnya.

Perusahaan J-Mobile Store ingin meningkatkan produktifitas dan memaksimalkan promosi sehingga dapat memperluas cakupan penjualan yang sekarang masih jangkauan lokal. Untuk memperkenalkan perusahaannya tentu dibutuhkan suatu promosi dalam menarik calon pembeli. Media promosi menggunakan brosur kurang efektif karena seseorang lebih tertarik melihat visual berupa video daripada membaca. Pesan yang disampaikan melalui brosur kurang jelas karena terbatasnya lembar kerja promosi yang memungkinkan konsumen tidak dapat menangkap maksud pesan promosinya.

Dari masalah tersebut, maka penulis akan mengangkat sebuah judul "Perencanaan dan Pembuatan Video Animasi 2D Sebagai Media Promosi J-Mobile Store Menggunakan Teknik Motion Graphic" dengan adanya iklan promosi berbentuk video animasi ini diharapkan promosi lebih efektif dan menarik sehingga pesan yang diharapkan dapat tersampaikan dengan jelas dan tidak membosankan yang dapat meyakinkan konsumen untuk melakukan pembelian produk. Iklan di tayangkan di media sosial dimaksudkan agar jangkauan promosi lebih luas yang dapat meningkatkan produktifitas perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu “Bagaimana membuat video animasi 2D sebagai media promosi J-Mobile Store menggunakan teknik *motion graphic*?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih tepat sasaran yang dituju, maka diberikan batasan-batasan masalah dalam perencanaan dan pembuatan video animasi, yaitu:

1. Video animasi dibuat penulis untuk perusahaan J-Mobile Store.
2. Video animasi berdurasi kurang dari 60 detik.
3. Video meliputi opening pembuka dengan *motion graphic* objek bergerak, berlanjut ke isi konten dan diakhiri penutup.
4. Video animasi dirancang menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2018, After Effect CC 2018 dan Illustrator CC 2018.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah merencanakan dan membuat video animasi 2D sebagai media promosi J-Mobile Store menggunakan teknik *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Perusahaan J-Mobile Store

- a. Manfaat penelitian ini bagi perusahaan adalah membantu dalam penyampaian pesan promosi kepada calon pembeli.
- b. Manfaat penelitian ini bagi perusahaan adalah mengenalkan produk toko ke masyarakat luas melalui promosi melalui video animasi.

2. Bagi Calon Pembeli

- a. Manfaat penelitian ini bagi calon pembeli adalah dapat memahami isi konten dalam video animasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi – informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada pembuatan skripsi ini menggunakan metode:

1. Observasi

Yaitu suatu teknik pengumpulan data untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian.

2. Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai perusahaan untuk mendapatkan informasi yang lebih detail.

3. Studi Literatur

Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku – buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

1.6.2 Metode Analisis

Penulis mengadakan pemeriksaan analisis kelayakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan proyek video animasi layak diteruskan atau dihentikan dengan parameter analisis kelayakan teknis, operasional, hukum, dan jadwal. Selain itu penulis juga menggunakan analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Pada kebutuhan non-fungsional menjelaskan perangkat keras, perangkat lunak dan perilaku yang terlibat dalam pembuatan video animasi.

1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan melalui enam tahapan yaitu merancang konsep iklan, merancang isi iklan, merancang naskah iklan, merancang grafis, memproduksi iklan dan testing implementasi iklan. Persiapan dalam pembuatan animasi antara lain: ide cerita, naskah atau naskah, karakter atau objek ilustrasi, *storyboard*, *dubbing* awal, dan *sound*. Merancang grafis merupakan kegiatan selama pembuatan animasi meliputi: *layout*, *background*, *scanning* dan *coloring*. Iklan dan testing implementasi dimana semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah animasi diproduksi meliputi: *composite*, *editing*, *rendering*, dan pemindahan video kedalam berbagai media lain.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti dalam penyajian laporan penulisan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, konsep dasar, teori tahapan pembuatan serta teknik yang digunakan dalam pembuatan video animasi.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, ide cerita, naskah, dan storyboard pada video animasi yang akan dikerjakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan video animasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan di uraikan tentang kesimpulan dan saran.

