

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motion Graphic adalah percabangan dari Seni Desain Grafis yang merupakan pergabungan dari Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi *still image* sehingga objek terlihat tidak membosankan. *Motion Graphic* sering menggunakan design yang sederhana sehingga informasi yang ingin disampaikan pun jadi lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Dengan design grafis yang sederhana, maka dari itu penelitian ini juga menggunakan teknik *motion graphic* dalam penyampaian iklan promosi pada The King Shop.

The King Shop merupakan sebuah usaha yang dibangun oleh seorang perempuan pada tahun 2018, yang memiliki ketertarikan terhadap fashion dan ingin membuat sebuah fashion baru. The King Shop adalah sebuah fashion designer & dress maker yang menerima jasa pembuatan kemeja, jas, blus, blazer, dress, rompi. Selama ini The King Shop menggunakan media sosial untuk mempromosikan foto hasil jadi produksi dan menggunakan informasi dari mulut ke mulut sebagai sarana promosi dan belum sukses dalam menarik minat banyak pelanggan dalam membuat baju karena informasi yang diberikan masih sangat minim. Adanya peluang tersebut, maka akan sangat dibutuhkan media promosi menggunakan animasi *motion graphic* untuk The King Shop menjadi sarana promosi dari The King Shop. Maka dari itu, video promosi akan dikemas dengan visualisasi informasi dalam bentuk video animasi menggunakan *motion graphic* yang akan menampilkan infografis tentang produk dan layanan yang disediakan The King Shop. Selain itu video animasi *motion graphic* juga mudah dalam pengaplikasian pada media yang akan dijadikan sebagai target dalam publikasi dan tujuan promosi.

Dari permasalahan yang ada diatas, maka akan dibuatkan sebuah penelitian skripsi dengan judul "Pembuatan Video Iklan Sebagai Sarana Promosi "The King Shop" dengan Mengimplementasikan Teknik Motion Graphic".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana merancang dan membuat video iklan sebagai sarana promosi The King Shop dengan mengimplementasikan teknik *motion graphic* untuk menarik minat para pelanggan?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka arunya batasan masalah dalam pembuatan video promosi ini agar tujuan dan pembahasannya jelas. Adapun batasan masalah pada Pembuatan Video Iklan Sebagai Sarana Promosi The King Shop Menggunakan Teknik Motion Graphic:

1. Pembuatan iklan ini hanya untuk mempromosikan The King Shop dengan animasi 2D *motion graphic*.
2. Iklan promosi akan dibuat dengan durasi waktu 60-90detik.
3. Iklan hanya ditayangkan pada media sosial.
4. Kualitas iklan yang akan dihasilkan adalah HDTV 720p 25fps *High Quality video*, 1280x720 *Video Size* dengan *type data (.mp4)*.
5. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe: Media Encoder, After Effect, Illustrator versi CC 2019 dan Audition 2020.
6. Video iklan promosi ini akan diserahkan pada pihak The King Shop.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam pembuatan penelitian skripsi ini, Adapun maksud dan tujuannya adalah sebagai berikut:

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat pelanggan untuk menjahit di The King Shop serta pemanfaatan teknologi informasi dan multimedia sehingga dapat berpengaruh ke hasil promosi iklan yang maksimal.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Membuat video periklanan The King Shop sebagai sarana informasi dan promosi tambahan menggunakan teknik *motion graphic* yang akan memperkenalkan The King Shop secara luas agar The King Shop dapat dikenal oleh masyarakat luas.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut beberapa manfaat dari penelitian ini:

1. Mengenalkan The King Shop.
2. Meningkatkan daya saing The King Shop dengan fashion designer dan dress maker lain.
3. Memperluas pemasaran dan informasi tentang The King Shop agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan saat melakukan penelitian dan metode tersebut akan dijadikan informasi untuk mendapatkan data dari penelitian itu, yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah melakukan observasi terhadap objek dengan cara melihat proses jasa yang ditawarkan dan melakukan wawancara langsung dengan The King Shop untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas dan akurat.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kebutuhan fungsional yang berisikan informasi proses pembuatan video promosi ini. Serta kebutuhan fungsional yang berisikan tentang hardware (perangkat keras), software (perangkat lunak) yang digunakan dan kebutuhan brainware (sumber daya manusia).

1.6.3 Metode Perancangan

Merupakan tahapan awal dari proses pembuatan video iklan sebagai media promosi animasi *motion graphic*. Pada tahap ini mencakup pembuatan naskah hingga storyboard.

1.6.4 Metode Pengembangan

Tahapan ini berisikan tentang produksi dan pasca produksi. Produksi dilakukan penerapan pada tahap produksi berupa pembuatan latar belakang, karakter, hingga pembuatan animasi. Kemudian pada tahap pasca produksi dilakukan penginputan suara, compositing hingga rendering.

1.6.5 Metode Promosi

Tahap promosi yang bertujuan untuk memperkenalkan jasa The King Shop dalam fashion designer dan dress maker sehingga dapat dikenal oleh masyarakat, melalui video yang telah diproduksi dan dipublikasikan melalui media digital.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan membuat penjelasan secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka mengenai penelitian dengan tema yang sama dan dijadikan sebagai dasar teori dari analisis dan pengembangan (pembahasan), menguraikan teori yang berupa bahasan dari referensi yang dijadikan rujukan, definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat pada kasus yang sedang diteliti dan diuraikan secara rinci.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai implementasi system, hasil testing, dan penerapan rencana dari tahapan penelitian seperti tahap analisi dan desain.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi yang didalamnya berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan juga berisi saran untuk penelitian yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisikan referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan penelitian skripsi.

