

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media Promosi merupakan alat yang digunakan untuk memperkenalkan suatu produk, jasa, bahkan perusahaan agar lebih dikenal oleh masyarakat. Sebelum adanya teknologi informasi yang canggih, promosi dilakukan dengan cara penyampaian dari mulut ke mulut. Seiring berjalannya waktu dan zaman sudah semakin canggih, mulai muncul media promosi seperti poster, majalah, brosur, kartu nama, spanduk, *banner*, *billboard*, Iklan TV, radio dan lain lain. Media-media ini sangat efektif digunakan sebagai media promosi, namun tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Seiringnya perkembangan teknologi informasi, berkembang juga media promosi yang semakin menarik, kreatif, dan inovatif, seperti media promosi dengan format *Motion Graphic*.

Motion Graphic merupakan bentuk media dalam bentuk visual yang menggabungkan antara desain grafis dan film dengan menambahkan berbagai elemen dasar yang berbeda seperti, objek 2 Dimensi, objek 3 Dimensi, animasi, ilustrasi, video, musik dan infografi.

Toko Ponsel Murah Manyaran merupakan bisnis dengan menjual smartphone yang menjadi salah satu pilihan di Kota Semarang, tidak hanya smartphone, berbagai aksesoris smartphone pun tersedia sebagai nilai jual toko tersebut. Dari platform digital yang ada seperti Instagram, E-Commerce milik Toko Ponsel Murah Manyaran menjadi opsi sebagai promosi melalui pemasaran digital, Toko Ponsel Murah Manyaran sebelumnya hanya menggunakan media promosi berbentuk brosur, yang dimana brosur hanya mempunyai dua elemen saja yaitu tulisan dan gambar. Sedangkan iklan dengan menggunakan *Motion Graphic* mempunyai empat elemen didalamnya yaitu tulisan, gambar, animasi dan suara.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melihat peluang untuk membuat animasi sebagai media promosi menggunakan metode *Motion Graphic*. Informasi yang disampaikan khusus ditujukan untuk masyarakat Kota Semarang untuk meningkatkan penjualan dan profile toko. Maka penelitian ini berjudul "Perancangan dan Pembuatan Video Animasi Motion Graphic Kepada Toko Murah Ponsel Manyaran Sebagai Media Iklan Promosi". Dengan adanya video animasi ini, diharapkan informasi tersampaikan dengan jelas dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu “*Bagaimana cara membuat video iklan pada Toko Ponsel Murah Manyaran Jawa Tengah sebagai media promosi ?*”

1.3 Batasan Penelitian

1. Iklan yang dibuat berupa animasi dan *Motion Graphic*.
2. Teknik animasi yang digunakan merupakan Teknik dari *Motion Graphic* dengan editing di Adobe After Effect CC 2020.
3. Target durasi dari video animasi ini adalah 49 detik untuk Platform Instagram dan TikTok.
4. Diiklankan di Instagram Reels.
5. Target penayangan yang dilakukan pada video animasi ini yaitu untuk menginformasikan tentang infographic dari *Toko Ponsel Murah Manyaran* untuk meningkat peluang peningkatan nilai penjualan dan ketertarikan kepada masyarakat Kota Semarang.
6. Pengujian dilakukan oleh pihak dari *Toko Ponsel Murah Manyaran*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan video *Toko Ponsel Murah Manyaran* ini yaitu :

1. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan Pendidikan program sarjana S1 Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan dan Improvisasi skill editing pada software Adobe Family yang telah dipelajari selama menempuh Pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta dan mengaplikasikan pada karya ilmiah ini agar dapat menjadi bahan studi dan perbandingan untuk menambah wawasan kepada pembaca.
3. Memberikan sebuah kajian untuk menyampaikan informasi *Toko Ponsel Murah Manyaran* dalam bentuk video animasi sebagai media promosi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini sangat diharapkan bermanfaat bagi :

1. Bagi Peneliti
 - a) Dapat mengimplemntasikan hasil dari masa studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta pada Jurusan Sistem Informasi jenjang S-1.
 - b) Menambah wawasan dan pendalaman skill pada Software Adobe Family.
 - c) Sebagai media penyalur ide-ide inspirasi dari penulis yang ini direpresentasikan.
2. Bagi Akademik
 - a) Penelitian ini dapat digunakan sebagai media pengetahuan seberapa besar mahasiswa atau mahasiswi memahami bagaimana mengimplementasikan hasil dari penelitian ke dalam dunia kerja.
 - b) Sebagai sarana refrensi kepada mahasiswa dan mahasiswi dalam penulisan karya ilmiah dengan bidang Creative Multimedia dengan aspek video animasi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Dalam metode ini , penulis melakukan observasi dengan pengamatan terhadap beberapa video animasi yang tersebar di internet.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Dalam metode ini penulis melakukan wawancara kepada Owner dan beberapa staf kerja di *Toko Ponsel Murah Manyaran* untuk memperoleh data yang lengkap dan valid sebagai bahan penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Menganalisa kebutuhan fungsional tentang apa saja yang dapat mendukung proses pada perancangan video animasi.

1.6.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Menganalisa kebutuhan non-fungsional tentang apa saja yang dapat mendukung proses pada perancangan video animasi.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan video animasi menggunakan standar produksi yang didalamnya terdapat beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Pra Produksi.

Tahap pertama yang harus dipikirkan pada tahap pra produksi yaitu mempelajari Ide, Pengisian Suara dan Story Board.

2. Tahap Produksi.

Tahap ini meliputi kegiatan pembuatan video dan pengisian audio.

3. Tahap Pasca-Produksi

Tahap ini dilakukan setelah semua kegiatan selesai.

Kegiatan yaitu meliputi editing dan rendering.

1.6.4 Metode Evaluasi

Testing dilakukan dengan melakukan testing terhadap video dengan cara melakukan penayangan di Kantor *Toko Ponsel Murah Manyaran* untuk mendapatkan penilaian sementara. Apakah video tersebut layak atau masih ada kekurangan sehingga perlu selanjutnya untuk direvisi dan dilakukan penyempurnaan.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab, sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan Pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama untuk dijadikan sebagai bahan referensi penulis dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis.

Menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, pengertian dubbing dan proses editing.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang kebutuhan sistem dan tahap pra produksi berupa konsep pada ide, naskah, dan storyboard.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang tahapan pembuatan video animasi dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan tentang hasil dari analisa dan pembahasan serta saran-saran yang diperoleh dari penelitian yang telah dijalani.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi dari referensi-referensi yang digunakan sebagai landasan pembuatan skripsi ini.

LAMPIRAN