

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

3 Petshop merupakan petshop yang menjual berbagai produk untuk kebutuhan hewan peliharaan seperti makanan, aksesoris, dan kandang. Sebagai toko yang berkembang dan banyak toko serupa yang bermunculan. 3 Petshop harus mampu bersaing untuk menjadi yang lebih baik. Pengenalan produk serta memberikan promosi pada media promosi yang tepat diperlukan untuk menarik perhatian konsumen dan menjadi pengaruh besar terhadap 3 Petshop di mata konsumen. 3 Petshop memberikan jasa penitipan dan grooming bagi hewan peliharaan. Selain itu 3 Petshop memiliki jasa antar jemput baik untuk hewan ataupun untuk pakan hewan . 3 Petshop sampai saat ini menggunakan relasi mulut ke mulut guna untuk menjangkau konsumen. Media promosi berpengaruh pada reputasi perusahaan untuk bisa dikenal. Oleh karena itu 3 Petshop membutuhkan solusi untuk mempromosikan usahanya melalui iklan agar bisa di kenal dan menjangkau konsumen.

Video iklan merupakan media untuk menyebarkan informasi dengan lebih jelas karena menggunakan gambar bergerak sehingga lebih informative. Video iklan dengan menggunakan teknik motion graphic sering di gunakan untuk media promosi. Dengan menggunakan video iklan motion graphic gambar, animasi, informasi dan layanan dapat tersampaikan

dengan cara yang menarik untuk masyarakat. Dengan memadukan teknik motion graphic dan teknik liveness akan menampilkan gambaran nyata dari objek tersebut dan dapat menarik perhatian masyarakat.

*Motion Graphic* merupakan potongan elemen – elemen desain / animasi yang berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, dengan memasukkan elemen-elemen yang berbeda seperti gambar dua dimensi atau tiga dimensi. Media yang dimasukkan berupa *still image* atau gambar diam, dengan format gambar *bitmap* atau vektor dan data video maupun *audio*. [1]

Sedangkan teknik liveness dapat di artikan sebagai teknik pengambilan gambar secara langsung. Pengertian live shoot itu sendiri adalah pengambilan gambar secara langsung tentang orang-orang atau benda lainnya. Paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan beberapa adegan yang kemudian di susun pada suatu proses editing dan disatukan menjadikan sebuah alur cerita. Sehingga dengan menggabungkan teknik motion graphic dan live shoot akan menjadikan iklan lebih informative dan menarik.

Melalui pengemasan visualisasi dalam bentuk motion graphic diharapkan mampu menyampaikan informasi kepada masyarakat luas. Hal tersebut mendorong penulis untuk membuat sebuah sarana informasi audio visual sebagai media promosi menggunakan teknik motion grafis dan teknik live

shoot yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Animasi Menggunakan Teknik Motion Grafik Pada 3 Petshop”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

“Bagaimana cara merancang dan membuat Iklan animasi 3 Petshop menggunakan *motion graphic*”.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar laporan penelitian ini lebih spesifik maka penulis perlu membatasi bahasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengambilan data berdasarkan informasi dari pemilik 3 Petshop
2. Perangkat lunak yang digunakan untuk iklan ini adalah Adobe After Effect CC, Adobe Premiere CC, Adobe Illustrator CC dan Adobe Audition.
3. Iklan ini akan ditayangkan pada sosial media milik 3 Petshop.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan adalah sebagai berikut:

1. Membuat media promosi untuk 3 Petshop

2. Hasil penelitian berupa video motion grafis yang akan di tampilkan di media social 3 Petshop
3. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio
4. Bagi penulis dengan diadakan penelitian tersebut maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah khususnya pengetahuan pada bidang multimedia disamping itupula menjadi syarat utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strat-I Sistem Informasi Universita Amikom Yogyakarta.

## **1.5 Metode Penelitian**

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode sebagai dasar penyusunan dalam melakukan penelitian. Metode tersebut antara lain sebagai berikut.

### **1.5.1 Pengumpulan data**

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### **1.5.1.1 Metode Observasi**

Metode oservasi adalah metode pengumpulan data dengan cara orang yang mengadakan observasi (*observer*) turut ambil bagian dalam kehidupan orang-orang yang diobservasi (*observes*). Metode observasi ini digunakan penulis untuk

memperoleh data dengan mengamati secara langsung mengenai fasilitas dan proses pelayanan di 3 Petshop.

#### **1.5.1.2 Metode Wawancara/ *interview***

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab dengan narasumber yang dilakukan secara sistematis berdasarkan daftar pertanyaan baik tertulis maupun lisan mengenai masalah yang dibahas. Metode wawancara ini digunakan penulis untuk memperoleh data dengan menanyakan langsung dengan pemilik dari 3 Petshop yaitu Tri Aji Suaka Fz sehubungan dengan fasilitas yang disediakan dan proses pelayanan yang ada di 3 Petshop.

#### **1.5.1.3 Metode Keperustakaan**

Metode keperustakaan yang dimaksudkan untuk mendapatkan konsep - konsep teoritis dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dapat diperoleh di perpustakaan.

#### **1.5.2 Metode Analisis**

Metode analisis data dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menentukan analisis penyelesaian masalah. Dalam metode ini, penulis menggunakan SWOT. Selain itu juga dibutuhkan analisis kebutuhan sistem, yaitu kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

#### **1.5.3 Metode Perancangan**

##### **a. Merancang Konsep Video**

Merancang konsep merupakan langkah awal setelah teknik pengumpulan data. Di dalam perancangan konsep setelah pengumpulan data. Di dalam

perancangan konsep ini menentukan secara keseluruhan pesan dan menentukan aliran pada video yang akan dibuat. Untuk dapat merancang konsep dalam membuat video sangat dibutuhkan kreativitas.

#### **b. Merancang Naskah**

Dalam merancang naskah menentukan dialog dan urutan elemen elemen secara rinci. Ada beberapa pertimbangan dalam menulis video agar lebih efektif, seperti memperhatikan tampilan video agar terlihat menarik, dan memperhatikan kata kata yang digunakan.

#### **c. Merancang *Storyboard***

Sebelum memulai memproduksi video diperlukan *storyboard*. *Storyboard* adalah serangkain gambar sketsa yang menggambarkan urutan atau alur cerita setelah naskah video dan rancangan animasi yang dibuat selesai.

### **1.5.4 Implementasi Rancangan**

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (Pasca produksi) dalam pembuatan video motion grafik.

### **1.5.5 Metode Implementasi**

Metode implementasi dilakukan dengan cara melakukan penayangan kepada objek dan hasil akhir kemudian diunggah kedalam media social milik 3 Petshop.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunan maka dibuat dalam beberapa bab yang diuraikan sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan teori menguraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, seperti tinjauan pustaka, teori tentang animasi yang meliputi.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini dijelaskan tentang kebutuhan sistem dan tahapan pra produksi berupa konsep ide, naskah, desain karakter, pewarnaan, desain *background* dan *storyboard*.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Menjelaskan tentang tahap produksi dan pasca produksi pembuatan video infografis.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang didalamnya terdapat kesimpulan serta saran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**