

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi menyediakan cara baru yang ampuh bagi perusahaan untuk menjangkau dan melayani pelanggan. Kelebihan teknologi informasi adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antar pandangan, suara dan gerakan. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Gotten Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang konveksi dan apparel. Gotten Indonesia menjadi salah satu penyedia jasa konveksi yang dapat diandalkan saat ini. Selama ini Gotten Indonesia telah berusaha memperkenalkan managemennya kepada masyarakat luas dengan cara iklan di *Facebook*, *Instagram* dan dari mulut kemulut namun masyarakat masih banyak yang belum mengerti bagaimana tata cara pemesanan pada jasa konveksi ini.

Pembuatan video iklan pemesanan ini menggunakan Teknik *Motion Graphic*. *Motion Graphics* adalah percabangan dari Seni Desain Grafis yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan

menggunakan teknik Animasi. *Motion Graphics* terdiri dari dua kata, *Motion* yang berarti Gerak dan *Graphics* atau yang sering kita kenal dengan istilah Grafis.

Dengan penerapan teknik *Motion Graphic* tersebut diharapkan dapat membantu untuk menginformasikan kepada konsumen cara pemesanan pada Gotten Indonesia beserta alamat, daftar harga, dan juga fasilitas-fasilitas yang ditawarkan dapat tersampaikan dengan jelas dan nantinya video ini akan digunakan untuk keperluan iklan di *youtube*, *facebook* dan juga *Instagram*.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa Gotten Indonesia membutuhkan alat bantu iklan pemesanan yang mampu member informasi bagi konsumen, yaitu berupa video animasi. Untuk itu penelitian ini di beri judul "Pembuatan Video Iklan Pemesanan Dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphic* Pada Gotten Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu, " Bagaimana membuat video iklan cara pemesanan pada Gotten Indonesia dengan menggunakan teknik *Motion Graphic*?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup multimedia kedalam lingkup lebih kecil agar penelitian dan perancangan tidak menyimpang dari pembahasan rumusan masalah, maka penyusun membatasi penelitian dan perancangan video iklan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di Gotten Indonesia.
2. Pembuatan video iklan ini menggunakan teknik *Motion Graphic*.
3. Durasi video iklan ini adalah 60 detik. Format *720 Pixel*: 1280 x 720 (16 : 9), Video Codec H264.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan iklan ini adalah *Adobe Illustrator*, dan *Adobe Premiere Pro*.
5. Hasil dari pembuatan video iklan tersebut akan ditayangkan di *Youtube*, *Faceebok* dan *Instagram*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk menginformasikan tata cara pemesanan pada Gotten Indonesia melalui video iklan kepada konsumen.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penelitt

1. Mencrapkan wawasan mengenai penerapan teknik *Motion Graphic* untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai bidang multimedia dengan membuat video iklan.
3. Menjadi pembelajaran bagi peneliti agar kedepannya dapat menerapkan teknik serupa lebih baik dari sebelumnya.

1.5.2 Bagi Gotten Indonesia

1. Memperkenalkan Gotten Indonesia melalui video media iklan kepada masyarakat.
2. Sebagai video media iklan yang menarik.
3. Meningkatkan jumlah konsumen Gotten Indonesia.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan pembuatan iklan adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Wawancara atau *interview* dapat diartikan teknik pengumpulan data dengan menggunakan bahasa lisan baik setara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu. Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data non tes dengan bentuk sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi yang dimiliki responden/narasumber. Peneliti menggunakan jenis wawancara *semi-struktural*, dimana pertanyaan sudah ditentukan sesuai tujuan yang akan dicapai.

2. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan,

ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam proses pembuatan video iklan *Motion Graphic* ada beberapa tahap yang harus penulis lakukan dari PraProduksi hingga Pasca Produksi.

1. Tahap Praproduksi

Tahap praproduksi adalah tahap semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi sebelum multimedia komersial diproduksi secara nyata. Perencanaan secara baik sebelum diproduksi dapat menghemat biaya yang dikeluarkan pemesan multimedia komersial. Hal inilah manfaat utama tahap praproduksi.

2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah periode selama multimedia diproduksi secara komersial.

3. Tahap Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi periode semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi secara nyata untuk komersial.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan uraian singkat setiap bab yaitu berisi gambaran tiap-tiap bab. Adapun sistematika dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, menjelaskan teori pembuatan iklan, menampilkan teori tentang *Motion Graphic*, serta menjelaskan tentang *software* yang akan digunakan.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, mulai dari analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan dan perancangan alur cerita pada tahap pra-produksi pembuatan iklan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana cara membuat iklan dengan menggunakan *Motion Graphic* mulai dari tahap praproduksi sampai pascaproduksi serta memaparkan hasil iklan yang telah dibuat.

5. BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber yang di jadikan sebagai referensi atau acuan pada pembuatan tugas akhir ini.