

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah animasi dapat membuat setiap cerita atau konten lebih menarik, menawan serta menjadi konsep sederhana dan melipatgandakan dampaknya. Animasi menjadi trend 2018 untuk mempromosikan bisnis [1]. Video pemasaran animasi dapat dilakukan untuk meningkatkan strategi pemasaran bisnis atau konten, yang berfokus untuk mengembangkan video penjelasan terbaik pada penggunaan dengan cara yang cepat dan efektif. Video animasi juga dapat menjelaskan gagasan atau konsep yang kompleks sehingga dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh pengguna [2]. Melalui video dan animasi, cerita, produk, konten dan layanan dapat disampaikan dengan cara yang menarik sekaligus menawan bagi khalayak sarannya.

Motion graphic atau grafik gerak adalah elemen desain grafis animasi yang menjadi trend di dunia marketing saat ini. Video motion graphic menggunakan kombinasi gambar animasi, teks, ilustrasi, data dan audio untuk menyajikan informasi dengan cara yang menghibur. Video motion graphic sering digunakan untuk menjelaskan secara mudah konsep, gagasan, ide dan proses dalam waktu singkat. Video motion graphic juga sangat mudah untuk membangun atau memperkuat branding suatu perusahaan [3]

Lunas Bos adalah aplikasi pencatat utang piutang dua arah yang merupakan salah satu produk dari PT Tuanmuda Inovator Pertiwi. Aplikasi ini sangat membantu dalam pengelolaan keuangan untuk semua kalangan masyarakat. Selama ini lunas bos hanya menggunakan media informasi berupa Instagram dengan jumlah pengikut sebanyak 679 orang, twitter dengan jumlah pengikut sebanyak 8 orang, facebook sebanyak 118 dan juga terdapat di playstore dengan jumlah user sebanyak 3.000 akun. Selain itu Lunas bos juga membuat beberapa acara diluar untuk memperkenalkan Aplikasi ini sekaligus mengedukasi para pengunjung atau masyarakat yang hadir untuk memberi tahu mengenai permasalahan utang piutang yang sering terjadi pada masyarakat. Disisi lain Lunas bos belum memaksimalkan media informasi berupa video pada saat acara dalam pameran atau pun promosi kepada kalangan masyarakat, hanya bermodal berbicara dan tulisan mengakibatkan kurangnya pemahaman dan kesadaran masyarakat mengenai permasalahan yang ada saat ini dan cara tersebut masih terbilang belum sukses hal ini ditandai dengan pertumbuhan user yang masih lambat selama kurang lebih 2 tahun user yang mendownload lunasbos di playstore hanya 3000 akun saja . Dengan adanya media informasi berupa video animasi 2d dengan teknik motion graphic ini menjadi solusi yang bagus sesuai dengan konsep dari motion graphic bahwa dalam media informasi ini akan disampaikan dengan bantuan animasi dan audio sehingga solusi dari permasalahan utang piutang bisa disampaikan lebih mudah kepada publik maupun masyarakat .

Informasi merupakan hal yang sangat penting di era globalisasi saat ini, setiap orang mengharapkan informasi dapat diperoleh dengan mudah, cepat dan akurat.

Begitu pula adanya kebutuhan informasi terhadap instansi atau organisasi. Dalam hal penyampaian informasi dibutuhkan metode yang informatif untuk menarik dan memudahkan orang lain dalam menyerap informasi. Metode yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi yang lengkap dan informatif adalah dengan menggunakan video. Karena video dapat melibatkan 2 alat panca indera yaitu, indera penglihatan dan pendengaran [6]. Dengan adanya media informasi menggunakan video dengan teknik motion graphic maka proses penyampaian suatu informasi akan lebih mudah untuk di pahami, Teknik motion graphic ini diterapkan untuk dapat memberikan penjelasan tentang lunas bos. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk membuat video animasi Aplikasi Lunasbos menggunakan teknik motion graphic sebagai sarana mengoptimalkan publikasi pada Aplikasi Lunasbos dengan judul “ Analisis dan Pembuatan Video dengan Teknik Motion Graphic sebagai Media Informasi Aplikasi Lunasbos dari PT. Tuanmuda Inovator Pertiwi”.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penelitian ini mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana Pembuatan Animasi Sebagai Media Promosi pada Aplikasi Lunasbos Menggunakan Teknik Motion Graphic ?”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Video berdurasi yang ditampilkan adalah 1 menit karena kedepannya ingin disampaikan melalui media social lainnya.
2. Video yang dibuat dalam bentuk 2D animasi.
3. Menggunakan teknik motion graphic.
4. Informasi yang disampaikan mencakup pengenalan lunas bos.
5. Hasil video akan diunggah pada Youtube agar mudah diakses oleh masyarakat.
6. Software editing menggunakan Adobe Premiere CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Audition CS6.
7. Dikemas dengan menggunakan format .mp4 dan resolusi HD 1920 x 1080 pixels supaya gambar yang dihasilkan lebih jelas dan bersih karena format tersebut merupakan format paling baik dalam produksi video.
8. Peneliti hanya sebatas membuat sesuai dengan kebutuhan pihak Startup Aplikasi Lunasbos karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat motion graphic sebagai media promosi dan membantu pihak dari Lunas bos dalam memasarkan aplikasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Maksud dari penelitian ini adalah membuat video animasi 2D sebagai sarana publikasi pada Aplikasi Lunasbos.
2. Menerapkan teknik motion graphic video animasi 2D sebagai media informasi atau promosi pada Aplikasi Lunasbos.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang video animasi 2D dengan teknik motion graphic.
2. Membantu PT. Tuan Muda Inovator Pertiwi dalam mengoptimalkan publikasi Aplikasi Lunasbos.
3. Sebagai salah satu syarat wajib untuk meraih gelar S1 yang ditempuh di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai proses memperkenalkan suatu produk dari perusahaan kepada konsumen melalui suatu media. Untuk mencapai tujuan dari sebuah usaha :

1.5.1 Bagi Penulls

1. Dapat menambah dan memperdalam pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya yang menyangkut animasi.
2. Dapat melakukan penyusunan skripsi pada program S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Bagi PT. Tuanmuda Inovator Pertiwi

1. Memperkenalkan aplikasi Lunasbos kepada masyarakat luas.
2. Menginformasikan hal-hal seputar perusahaan kepada masyarakat luas.
3. Dapat mengoptimalkan media publikasi dan promosi.

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum

1. Memberikan informasi kepada masyarakat dan terapis tentang Aplikasi Lunasbos.
2. Membantu masyarakat umum yang membutuhkan pencatatan keuangan.

1.5.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk Skripsi, dibidang Multimedia.
2. Referensi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan karya ilmiah Skripsi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat di perlukan dalam penyusunan skripsi ini. Dalam metode pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain.

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan langsung kepada Ceo Lunas Bos oleh peneliti untuk mendapatkan data secara tepat dan akurat, serta melakukan pengamatan beberapa video profil perusahaan berbasis Motion Graphic baik Indonesia maupun luar negeri dan menjadi referensi dalam pembuatan video animasi dengan teknik motion graphic pada Lunas bos.

2. Metode Wawancara

Data diperoleh dari jawaban atas pertanyaan – pertanyaan yang dilakukan peneliti kepada Ceo Lunas bos untuk mendapatkan data-data berupa informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan dan penelitian video animasi 2d berbasis Motion Graphic pada aplikasi Lunas bos.

1.6.2 Metode Analists

Metode analisis dilakukan untuk mendefinisikan terkait informasi masalah, solusi dan kebutuhan terkait informasi apa saja yang akan dimuat dan ditampilkan pada video animasi 2d untuk Lunas bos dengan memanfaatkan data-data yang dikumpulkan berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor external (luar) yaitu

Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats. Selain itu, juga dibutuhkan analisis kebutuhan, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan/Pembuatan Video

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan video animasi yaitu tahap pra produksi yang nantinya dapat memperlancar proses pembuatan video animasi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video animasi meliputi penentuan ide cerita, tema video, pengumpulan data, rancangan narasi hingga rancangan storyboard, untuk menggambarkan alur video animasi yang akan diproduksi.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan design, coloring, Dubbing, Sound Editing hingga menganimasikan gambar. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi compositing dan editing, Animation, penambahan sound effect, penggabungan kedua project dan rendering.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis kelayakan iklan yang dibuat serta menjelaskan tentang storyboard dan analisis pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang langkah produksi dan langkah paska produksi pada pembuatan video iklan yang akan dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari permasalahan yang diangkat yang merupakan.