

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi dan era digital dalam kehidupan sehari – hari semakin berkembang, tak terkecuali pada bidang pemasaran. Ada berbagai cara yang dapat digunakan untuk memperkenalkan produk atau jasa kepada audiens, salah satunya dengan menggunakan animasi 2D. Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak, efek yang dihasilkan dari gambar bergerak menjadi lebih besar dari sebuah gambar biasa/statis karena animasi dapat membuat menarik suatu konsep yang kompleks dari segi visual dan dinamik, sehingga perkembangan animasi terus berjalan [1]. Dalam pembuatan animasi terdapat berbagai cara yang dapat diterapkan, salah satunya yaitu teknik motion graphic. Motion graphic merupakan istilah yang dipakai untuk menggambarkan metode yang digunakan untuk para desainer untuk membuat berbagai macam desain komunikasi yang efektif dan dinamis untuk film, televisi, dan internet [2]. Kelebihan pembuatan animasi menggunakan teknik motion graphic adalah waktu pengerjaan dapat lebih cepat karena animator tidak perlu menggambar objek satu persatu pada setiap frame-nya. Teknik animasi ini juga dapat membuat perubahan letak, ukuran, rotasi, bentuk maupun warna menjadi lebih halus dan menghasilkan gerakan animasi yang teratur.

Dompot Sejuta Harapan (DSH) adalah lembaga non profit yang bergerak dalam pelayanan Zakat, Infaq, Shodaqoh, dan Wakaf (ZISWAF) yang berlokasi di Klaten, Jawa Tengah. Selain itu DSH juga menangani berbagai bidang seperti pembangunan kualitas masyarakat, pelayanan sosial, pendidikan, kesehatan, bantuan kemanusiaan untuk daerah bencana dan miskin, penggalangan dana serta kemitraan lembaga. [3]

Dalam rangka untuk memperkenalkan program yang dimiliki oleh DSH, disini peneliti bekerja sama dengan DSH untuk membuat video iklan salah satu program mereka yaitu bedug sedekah subuh. Bedug sedekah subuh merupakan program dimana setiap donatur yang ingin berpartisipasi akan diberikan sebuah celengan berbentuk bedug agar para donatur dapat bersedekah setiap hari atau

kapan pun, kemudian uang yang terkumpul akan diserahkan kepada petugas DSH sebulan sekali untuk disalurkan kepada orang – orang yang membutuhkan. Melalui wawancara dengan salah satu karyawan DSH, alasan program bedug sedekah subuh dibuatkan video iklan dikarenakan program ini merupakan program ikonik dan ciri khas dari DSH. Selain itu video iklan ini dapat digunakan sepanjang waktu dan tidak memerlukan waktu atau keadaan tertentu seperti program zakat atau galang dana bencana alam yang ada masa tertentu. Dan juga selama ini iklan untuk program tersebut hanya melalui poster dan pamflet saja baik cetak maupun digital. Kemudian berdasarkan hasil diskusi dengan lembaga terkait akhirnya diputuskan untuk membuat video animasi untuk memperkenalkan program bedug sedekah subuh.

Peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik motion graphic dalam pembuatan video iklan bedug sedekah subuh agar pesan yg disampaikan dapat lebih mudah dimengerti dan diingat oleh audiens serta penggunaan waktu lebih efisien karena tidak melibatkan aktor dan properti seperti live-shoot. Selain itu teknik motion graphic dapat membuat konten menjadi lebih menarik dan efektif karna dapat menyampaikan informasi dengan jelas kepada penonton dengan tampilan simbol dan warna yang jelas, serta pesan dari gambar dapat tersampaikan.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa peneliti mengambil judul “Pembuatan Video Iklan “Bedug Sedekah Subuh” untuk Lembaga Dompot Sejuta Harapan Menggunakan Teknik Motion Graphic” dalam penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, dapat ditemukan sebuah masalah yaitu: “Bagaimana pembuatan video iklan “Bedug Sedekah Subuh” untuk Lembaga Dompot Sejuta Harapan menggunakan teknik *motion graphic*?”.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Pembuatan video animasi 2D dengan menerapkan teknik animasi *motion graphic*.
2. Target audiens adalah anak – anak hingga dewasa.
3. Materi video animasi berisi tentang iklan pengenalan program bedug sedekah subuh dan edukasi bersedekah.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah teknik dalam pembuatan animasinya.
5. Hasil akhir penelitian akan diserahkan kepada Dompot Sejuta Harapan.
6. Video akan ditayangkan melalui platform YouTube official Dompot Sejuta Harapan dengan resolusi FHD 1920 x 1080 px, ekstensi file mp4, dan durasi kurang lebih 3 menit.
7. Pengujian untuk evaluasi hasil penelitian menggunakan *skala likert*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin disampaikan dari penelitian ini adalah :

1. Pembuatan video iklan bedug sedekah subuh dengan mengimplementasikan teknik *Motion Graphic*.
2. Mengenalkan program bedug sedekah subuh dan edukasi untuk bersedekah kepada calon donatur maupun masyarakat umum.
3. Merancang dan membuat video animasi iklan sesuai dengan permintaan Dompot Sejuta Harapan.
4. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi SI Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama menempuh pembelajaran di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat memahami dan memberikan wawasan mengenai salah satu teknik animasi 2D yaitu *motion graphic*.
3. Menunjukkan hasil karya animasi iklan “Bedug Sedekah Subuh” dengan teknik *motion graphic*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi seputar objek permasalahan dalam penelitian yaitu: [4]

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai pihak lembaga secara daring maupun luring yaitu HRD dan tim media Dompot Sejuta Harapan.

2. Internet Searching

Untuk memenuhi kelengkapan informasi yang diperlukan dalam penelitian, peneliti memanfaatkan fasilitas internet untuk memperoleh informasi terkait objek penelitian dan materi topik penelitian yang akan dibahas. [5]

1.6.2 Metode Analisis

Untuk mengumpulkan kebutuhan informasi yang dibutuhkan dalam proses pembuatan iklan bedug sedekah subuh menggunakan teknik *motion graphic*.

1.6.3 Metode Perancangan

Setelah kebutuhan informasi terpenuhi pembuatan animasi ini dilakukan melalui tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. [6]

1.6.4 Metode Evaluasi

Untuk mengetahui kesesuaian hasil animasi dengan teknik dan informasi yang dimuat dalam video diperlukan adanya pengujian efektivitas video animasi dengan memberikan formulir yang berisi pertanyaan seputar topik dan hasil penelitian kepada audiens. Kegiatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi animasi yang direncanakan apakah sudah tercapai serta melihat efisiensinya. [7]

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan laporan skripsi yang disajikan secara berurutan :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab satu terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab dua berisi tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan pembuatan penelitian ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab tiga membahas mengenai analisis dan proses perancangan animasi pada tahap pra produksi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab empat berisi hasil penelitian serta pembahasan penelitian yang telah diuji.

BAB V : PENUTUP

Bab lima berisi kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber informasi yang menjadi referensi dalam penelitian.

