

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan hal yang sangat penting yang hadir di kehidupan manusia, sehingga manusia menjadikan teknologi sebuah kebutuhan yang. Sejalan dengan perkembangan teknologi manusia berhasil memanfaatkan sumber daya alam yang tersedia untuk menciptakan berbagai jenis kendaraan yang berhasil menjawab tuntutan akan kapasitas angkut, jarak tempuh, kecepatan dan kenyamanan serta keselamatan.

Teknologi yang banyak fungsinya kini dimanfaatkan oleh manusia juga perusahaan sebagai kebutuhan komersil mereka, dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan maka mereka memanfaatkan teknologi sebagai alatnya. Sejak dulu kita sudah bisa melihat berbagai macam iklan produk mulai dari masih berbentuk tulisan di koran, pamflet lalu iklan berupa video di televisi dari hitam putih hingga berwarna. Namun teknologi tidak berhenti sampai sana saja.

Di era ini sudah ada sosial media, sosial media bukan hanya dimanfaatkan untuk hiburan semata namun juga untuk media promosi. Iklan-iklan suatu produk yang di tayangkan di sosial media ada banyak bentuknya karena membaca bahwa audiens sosial media terus meningkat maka perusahaan pun mempertimbangkan untuk melakukan promosi di sosial media. Hal-hal yang disajikan di sosial media tentu perlu ada daya saing sehingga bisa menjadi daya Tarik sendiri.

Dengan mengikuti perkembangan arus jaman pada era globalisasi serta meningkatkan kualitas industri periklanan Video *Motion graphic* beserta aplikasinya sekaligus menjadi sarana informasi. Karena komponen-komponennya membantu sebuah produk untuk bisa menyediakan informasi produknya. Sehingga informasi tersebut bisa mudah diingat karena media promosi yang unik dan tidak membosankan berupa video motion graphic.

era global dan misi yaitu meningkatkan profesionalisme karyawan dengan memberikan totalitas kepuasan pelanggan serta ikut berperan dalam kepedulian lingkungan sosial.

Karena PT Nasmoco Bengawan Motor – Klaten sendiri belum memiliki sistem promosi *Motion graphic*2D sebagai media iklan, maka dari itu diperlukan suatu metode yang tepat untuk mempromosikan PT Nasmoco Bengawan Motor Klaten agar perusahaan tersebut bisa lebih terkenal lagi, yaitu salah satunya dengan menggunakan metode iklan *Motion graphic*2D yang mana bisa dinikmati dan dipahami oleh semua kalangan orang. Dan dengan harapan nantinya adalah bisa menarik lebih banyak minat customer diluar sana yang mungkin bisa disebarakan melalui media iklan *Motion graphic*2D dengan bantuan internet.

Karena hal tersebut maka menjadi urgensi penelitian penulis dalam menulis penelitian ini agar system promosi *Motion graphic* bisa diimplementasikan dalam media iklan PT. Nasmoco Bengawan Motor. Maka dilakukan penelitian dengan judul “Pembuatan Video *Motion graphic* Sebagai Media Iklan Promosi Pt Nasmoco Bengawan Motor – Klaten”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembuatan video *Motion graphic* dilakukan sebagai iklan untuk PT Nasmoco Bengawan Motor Klaten dengan menggunakan metode Vilamil-Molina?
2. Bagaimana hasil pengujian yang dilakukan dari hasil video promosi iklan PT Nasmoco Bengawan Motor Klaten dengan Teknik *Motion graphic* ?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini dilakukan di PT Nasmoco Bengawan Motor – Klaten .
2. Teknik yang digunakan adalah Animasi *Motion graphic*2D.
3. Iklan PT Nasmoco Bengawan Motor – Klaten berdurasi 2 – 3 menit.

4. Iklan akan dipublikasikan melalui social media Instagam, Facebook, Youtube dan Website resmi pihak PT Nasmoco Bengawan Motor – Klaten.
5. Informasi yang disampaikan mencakup Pelayanan, Product dan Jasa di PT Nasmoco Bengawan Motor Klaten
6. Software editing yang digunakan adalah Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro, Adobe Audition dan Operating System Windows 10.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah mengimplementasikan Teknik *Motion graphic* pada pembuatan iklan PT Nasmoco Bengawan Motor – Klaten dan diharapkan bisa menarik minat masyarakat lebih banyak lagi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis :
 - a. Hasil dari penelitian bisa menjadi referensi dan kajian teoritis khususnya dalam bidang multimedia bagi mahasiswa Teknik Informatika.
 - b. Hasil dari penelitian bisa menjadi acuan bagi masyarakat khusus dalam bidang multimedia animasi 2D.
2. Manfaat Praktis :
 - a. Hasil penelitian bisa bermanfaat untuk PT Nasmoco Bengawan Motor – Klaten.
 - b. Hasil penelitian bisa diaplikasikan langsung oleh PT Nasmoco Bengawan Motor – Klaten.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pada penulisan dalam tugas akhir ini, disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab yang menguraikan tentang kajian pustaka baik dari buku-buku ilmiah, maupun sumber-sumber lain yang mendukung penelitian.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan variabel penelitian, metode pengumpulan data, waktu dan tempat penelitian, dan prosedur analisis data.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi analisis dari hasil pengolahan data dan pembahasan mengenai Pembuatan Video *Motion graphic* Sebagai Media Iklan Promosi PT Nasmoco Bengawan Motor Klaten.

BAB 5 KESIMPULAN

Pada bab ini berisikan beberapa kesimpulan dari hasil penelitian.

