

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Periklanan merupakan salah satu cara untuk membujuk masyarakat lewat media massa dengan tujuan mempromosikan produk atau jasa yang dijual oleh perusahaan. Perusahaan sangat memerlukan media periklanan (*advertising*) yang digunakannya untuk keperluan tertentu. *Advertising* yang baik adalah *advertising* yang mempengaruhi sasaran tertentu dan memberikan dampak positif untuk perusahaan tersebut. *Advertising* memiliki berbagai cara, mulai dari media cetak maupun media elektronik contohnya poster, video, koran, majalah, dan lain sebagainya. [1]

PT.Janoko Berkah Jaya menjadi objek penelitian pada penelitian ini, yang bergerak di bidang usaha yang menawarkan bata ringan dan semen mortar berkualitas. Perusahaan ini berdiri pada akhir tahun 2021. Akan tetapi, kurangnya promosi menyebabkan PT.Janoko Berkah Jaya belum dikenal secara luas dan belum ada peningkatan konsumen setiap bulannya. Terlebih lagi ditambah dengan ketidaktahuan pelanggan akan kehadiran PT.Janoko Berkah Jaya di kota Yogyakarta. Maka penulis ingin membangun video iklan untuk menerapkan metode pengambilan gambar teknik *Isometric Design* dan *Kinetic typography*. Ada pilihan lain menggunakan teknik Live Shot akan tetapi teknik live shot ini memiliki beberapa kekurangan seperti pihak PT Janoko Berkah Jaya tidak menyediakan peralatan untuk melakukan *live shooting* seperti tidak memiliki kamera, tripod, lensa, dan lighting, sulit untuk memvisualisasikan scene seperti pembangunan rumah atau gedung bertingkat. Masalah seperti ini bisa diatasi dengan *motion graphic*.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut perlu dibuat sebuah iklan berupa video animasi *motion graphic* dengan penerapan teknik yang lebih menarik untuk meningkatkan informasi tentang penjualan yang ditawarkan oleh PT.Janoko Berkah Jaya kepada pelanggan di kota Yogyakarta.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan kajian latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu "Bagaimana cara memproduksi video animasi iklan motion graphic dengan menggunakan teknik *isometric design animation* dan *Kinetic Typography* untuk mempromosikan jualan PT.Janoko Berkah Jaya ke masyarakat di kota Yogyakarta?"

## 1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan atau penelitian tidak menyimpang dari rumusan masalah yang diajukan, maka dari itu diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Hasil pembuatan dari teknik motion graphic ini akan berbentuk sebuah iklan yang berdurasi  $\pm$  1 Menit.
2. Sasaran media promosi pada media sosial seperti Facebook dan Youtube
3. Pembuatan teknik motion graphic yang digunakan adalah *Isometric Design Animation* dan *kinetic Typography*.
4. Ditujukan paling utama kepada masyarakat Yogyakarta.
5. Penelitian ini hanya untuk membuat video sesuai dengan kebutuhan pihak PT.Janoko Berkah Jaya, dan diserahkan untuk dijadikan sebagai bahan promosi.
6. Hasil video dikemas dengan format file mp4 dengan kualitas full HD 1080p resolusi 1920x1080p.
7. Software yang digunakan adalah Adobe Illustrator CC 2022, Adobe After Effect CC 2022, Adobe Media Encoder CC 2022, dan Adobe Premiere Pro CC 2022.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memproduksi video iklan animasi *motion graphic* berjudul " Pembuatan animasi media promosi *motion*

*graphic dengan Teknik Isometric design Animation dan Kinetic Typography(Studi Kasus:PT.Janoko Berkah Jaya”*

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dari judul penelitian yang dibuat penulis mengharapkan beberapa manfaat yang bisa didapat yaitu:

#### **1. Bagi Mahasiswa**

Mengajarkan mahasiswa dalam mempraktikkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang sudah didapat selama menempuh pendidikan di kampus Universitas Amikom Yogyakarta agar dapat bersaing dalam dunia kerja.

#### **2. Bagi Universitas**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah bantuan pengetahuan sebagai sumber referensi.

#### **3. Bagi Masyarakat**

Memudahkan masyarakat kota Yogyakarta untuk mendapat informasi terkait jualan PT.Janoko Berkah Jaya melalui video iklan promosi.

#### **4. Bagi Objek Penelitian**

Membantu memperkenalkan jualan PT.Janoko Berkah Jaya ke masyarakat Yogyakarta melalui media iklan untuk menarik perhatian pelanggan.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk lebih mudah memahami isi dalam penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan akan diuraikan sesederhana mungkin yang terdiri dari 5 bab, seperti yang dapat dilihat di bawah ini.

Contoh :

## BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II akan membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan literatur review dari buku ataupun internet. Yang nantinya akan digunakan penulis sebagai bahan acuan dalam pembuatan animasi motion graphic.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab III berisi tentang keterangan bagaimana membuat video animasi motion graphic dengan judul " Pembuatan animasi media promosi motion graphic dengan Teknik *Isometric design Animation* dan *Kinetic Typography*(Studi Kasus:PT.Janoko Berkah Jaya)" sebagai media promosi kepada masyarakat di kota Yogyakarta.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV membahas tentang metode pembuatan *motion graphic*, tahap pembuatan, teknik yang diterapkan, teknologi yang digunakan, dan hasil dari animasi tersebut.

## BAB V PENUTUP

Pada bab V berisi kesimpulan tentang semua dari isi penelitian dan saran perbaikan dan pengembangan untuk menambah kesempurnaan penulisan yang sudah dibuat.