

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi dengan cepat pada masa sekarang ini membuat perusahaan untuk berbondong-bondong untuk memanfaatkannya menyapaikan informasi mengenai jasa yang di tawarkannya, terlebih lagi di bidang teknologi informasi berbasis multimedia, yang salah satunya iklan animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic*, iklan sendiri merupakan persamaan dari promosi, sedangkan *motion graphic* adalah suatu kumpulan dari gambar-gambar yang di animasikan. Dengan begitu iklan yang menggunakan animasi akan memiliki daya tarik tersendiri dan hal itu akan membuat nilai tambah dari iklan tersebut mengingat apa yang telah mereka saksikan.

JET Center Yogyakarta merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa dalam membantu masyarakat yang ingin bisa menggunakan bahasa Inggris, namun untuk pemasaran dan promosi masih dari mulut ke mulut hingga penyebaran brosur. Hal ini yang membuat kurang jelasnya informasi yang di sampaikan sehingga menyebabkan kurangnya siswa di perusahaan tersebut, dengan digunakan teknik *motion graphic* pada animasi 2D yang akan di jadikan iklan promosi di harapkan akan tersebar luas hingga keluar daerah serta informasinya tersampaikan dengan jelas.

Penggunaan *motion graphic* ini bukan tanpa ada alasannya, alasan menggunakan teknik *motion graphic* ini karena target pemasarannya adalah anak

di bawah umur karena anak dengan usia di bawah umur akan lebih melirik dengan adanya iklan dengan menggunakan video animasi, alasan lainnya juga seperti tempat yang tidak mendukung dengan apa dari isi video profile ini oleh sebab itu penulis akan lebih menggunakan video animasi *motion graphic* di bandingkan dengan livenesshoot. JET Center ini juga telah memiliki website sendiri dengan nama [www.jogjaenglishtraining.com](http://www.jogjaenglishtraining.com) dengan adanya website ini video profile dengan menggunakan teknik *motion graphic* akan di pasang di website tersebut.

Dalam pembuatan video profile perlu adanya tahap-tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, penulis menerapkan pembuatan media informasi berupa video profile menggunakan *motion graphic* dengan tahap-tahap serta uraian di atas maka penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian dalam penyusunan skripsi dengan judul "**Perancangan dan Pembuatan Video Profile JET Center Yogyakarta Menggunakan Teknik *Motion Graphic***"

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis mengambil rumusan masalah pada studi ini adalah "**Bagaimana membuat video profile sebagai media informasi dengan Teknik *motion graphic***"

### **1.3. Batasan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang ada, berikut Batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Informasi yang di tampilkan pada iklan ialah berupa profile serta fasilitas-

fasilitas yang di berikan dari JET Center Yogyakarta.

2. Video iklan yang di buat menggunakan jenis animasi 2D dengan teknik *motion graphic*.
3. Menggunakan format video mp4 kualitas HD 720p dengan resolusi 1280px 720p.
4. Implementasi video profile dengan teknik *motion graphic* akan ditayangkan di media sosial youtube.
5. Video profile ini berdurasikan 60 detik.
6. *Software* yang digunakan adalah *Adobe Illustrator CC 2017, Adobe After Effect CC 2017, Adobe Premiere Pro CC 2017* , dan *Adobe Photoshop CC 2017*.

#### **1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun Tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Membuat penelitian perancangan dengan Teknik *motion graphic*.
2. Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer.
3. Memberikan informasi yang lebih baik.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1. Bagi Peneliti**

1. Menerapkan ilmu yang telah di dapatkan selama mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta dengan harapan bisa bermanfaat di dunia kerja.

### 1.5.2. Bagi Objek Penelitian

1. Bisa menjadi alternatif baru dalam pemasaran.
2. Akan meningkatkan jumlah konsumen yang besar.

## 1.6. Metode Penelitian

Berikut ada beberapa metode penelitian yang di gunakan dalam pembuatan iklan animasi ini diantaranya yaitu:

### 1.6.1. Metode Pengumpulan Data

#### 1. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti untuk mendapatkan data-data yang di butuhkan JET Center Yogyakarta secara langsung terhadap proses kegiatan yang akan diteliti

#### 2. Metode Observasi

Metode ini di lakukan dengan cara mengamati video-video iklan animasi 2D yang menggunakan Teknik motion graphic, cara ini di lakukan agar bisa menambah referensi penulis dalam pembuatan iklan yang akan di kerjakan

#### 3. Metode Studi Pustaka

Metode kepustakaan ialah metode yang di lakukan dengan cara mencari dan melihat referensi teori dari buku, jurnal maupun internet yang bersangkutan dengan penelitian ini.

### 1.6.2. Metode Analisis

Berdasarkan hasil wawancara yang di dapatkan, maka penulis akan menggunakan metode analisis SWOT dalam penelitian ini.

### **1.6.3. Metode Proses Perancangan**

#### **1. Pra Produksi**

Tahap pra produksi merupakan tahap perencanaan, disini semua hal yang berkaitan dengan pembuatan animasi motion graphic dipergunakan. Seperti membuat konsep cerita, membuat naskah dan membuat story board.

#### **2. Produksi**

Tahap produksi merupakan tahap implementasi pra produksi. Video dibuat dengan mengacu pada konsep yang telah dipersiapkan sebelumnya.

#### **3. Pasca Produksi**

Merupakan bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan. Video akan diedit dan disempurnakan sehingga menjadi karya yang utuh.

### **1.6.4. Metode Pengembangan**

Penulis menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan gambar hingga menganimasikan gambar. Setelah itu tahap pasca produksi yang meliputi review hasil editing, pemberian sound effect hingga tahap finising berupa rendering dan distributing.

### **1.6.5. Metode Testing**

Penulis melakukan testing terhadap video profile dengan menayangkan kepada objek.

### 1.6.6. Metode Implementasi

Penulis melakukan implementasi penayangan video profile di media social youtube

### 1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh agar lebih jelas dan mudah dipahami mengenai isi dari laporan skripsi ini maka penulis akan menguraikan secara singkat tentang isi dari tiap-tiap bab. Berikut sistematika penulisan laporan skripsi, yaitu:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penelitian laporan skripsi.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia, elemen multimedia, *motion graphic*, dan pengertian lain yang berhubungan dengan judul yang penulis ambil.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum dan pembahasan analisis yang digunakan dalam penelitian ini.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang hasil dan proses pembuatan video profile 2D JET Center Yogyakarta dengan teknik *motion graphic*, Mulai dari produksi, penerapan Teknik, pembuatan animasi hingga pasca produksi.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan lebih lanjut.

