

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring kemajuan teknologi yang semakin pesat, sangat berpengaruh terhadap kemajuan *e-commerce* atau biasa disebut toko online. *Website*, facebook, twitter, youtube, dan media sosial lainnya banyak dimanfaatkan sebagai media promosi. Terkait hal tersebut banyak materi yang dibutuhkan, seperti gambar, *video*, dan animasi.

Medogh.com adalah toko online mode yang mengangkat desain-desain batik yang kasual, energik, dan membawa semangat muda. Saat ini konsumen Medogh.com banyak disuguhkan dengan gambar dan *video* sebagai media iklan atau promosi.

Berbeda dengan gambar dan *video*, animasi mempunyai banyak kelebihan yang tidak dimiliki kedua materi tersebut. Misalnya ekspresi dan gerakan yang ditekankan oleh karakter serta penambahan *visual effect* untuk mendukung gerakan karakter. Karakter animasi juga dapat dimanfaatkan sebagai maskot ataupun pembuatan karakter sesuai sifat-sifat yang diinginkan.

Dalam pembuatan iklan animasi pada Medogh.com, diharapkan mampu memaksimalkan setiap kelebihan yang dimiliki oleh animasi. Pembuatan maskot untuk Medogh.com dan penambahan *visual effect*, akan menjadikan animasi lebih hidup sehingga menarik konsumen untuk melihat iklan animasi yang telah dibuat. Konsumen juga lebih mudah memahami pesan yang terkandung dalam iklan animasi tersebut. Setelah konsumen memahami pesan yang disampaikan iklan animasi, diharapkan konsumen tertarik dan melakukan pembelian produk batik pada Medogh.com.

Dengan terjadinya pembelian, diharapkan mampu meningkatkan penjualan produk batik pada Medogh.com. Maka judul Tugas Akhir ini adalah **“Pembuatan Iklan Animasi 2D dalam upaya Meningkatkan Penjualan Produk Batik pada Medogh.com”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, dalam penelitian ini penulis akan mencoba merumuskan persoalan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

“Bagaimana cara pembuatan iklan animasi 2D dalam upaya meningkatkan penjualan produk batik pada Medogh.com?”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat begitu luasnya ruang lingkup pada penelitian ini, maka penulis membatasi permasalahan tersebut pada:

1. Segmentasi pasar usia 18-35 tahun, laki-laki, dan berpenghasilan menengah ke atas.
2. Pembuatan iklan animasi 2D mengangkat produk batik pada Medogh.com.
3. Pembuatan iklan animasi 2D menggunakan *sound effects* dan *backsound* yang sudah tersedia.
4. Pembuatan iklan animasi 2D menggunakan Software Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Nuendo, dan CTP Pro.

1.4 Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui latar belakang dan perumusan masalah, tujuan dari penelitian adalah:

1. Mengetahui informasi yang akan diaplikasikan dalam pembuatan iklan animasi 2D.
2. Mengetahui keunggulan Medogh.com yang akan ditonjolkan dalam pembuatan iklan animasi 2D.
3. Membuat iklan animasi 2D dalam upaya meningkatkan penjualan produk batik pada Medogh.com.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya akan bermanfaat, adapun manfaat yang diperoleh baik bagi penulis sendiri maupun pihak-pihak yang terkait adalah:

1.5.1 Bagi Penulis

Adapun manfaat yang diperoleh penulis adalah:

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.
3. Prasyarat kelulusan program studi Diploma 3 jurusan manajemen informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

Adapun manfaat yang diperoleh STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah:

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir.
3. Alternatif referensi dosen, yang dapat digunakan sebagai animasi pendukung praktek mahasiswa di lab maupun untuk pekerjaan sehari-hari.

1.5.3 Bagi Medogh.com

Adapun manfaat yang diperoleh Medogh.com adalah:

1. Membangun serta mengembangkan citra dan opini positif terhadap Medogh.com dan produk batik yang dihasilkan.
2. Mengembangkan kepercayaan konsumen terhadap Medogh.com dan produk batik yang dihasilkan.
3. Menjadi media iklan atau promosi dalam upaya meningkatkan penjualan produk batik pada Medogh.com.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh jawaban-jawaban dari penelitian ini, penulis akan melakukan metode sebagai berikut:

1.6.1 Studi Kepustakaan

Menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik.

1.6.2 Observasi

Mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek penelitian dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.

1.6.3 Interview

Melakukan tanya jawab dengan pemilik atau karyawan Medogh.com secara langsung tentang manajemen, yang meliputi promosi, penjualan, pelayanan, strategi pemasaran, riset pemasaran, dan lain-lain yang terkait dengan manajemen.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dilakukan penulis dalam pembuatan laporan pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I - PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal rencana penelitian.

BAB II - LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara garis besar landasan teori dan software yang di gunakan sebagai acuan dalam penulisan.

BAB III - GAMBARAN UMUM

Bab ini membahas tentang gambaran Medogh.com yang meliputi profil, sejarah singkat, visi dan misi, lokasi, segmentasi pasar, dan struktur organisasi.

BAB IV - PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang rancangan dan implementasi iklan animasi 2D yang dikerjakan, urutan-urutan pekerjaan, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir.

BAB V - PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.8 Jadwal Rencana Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Penelitian

NO	KEGIATAN	NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pengumpulan Data												
2	Penulisan Laporan												
3	Asistensi Bab I												
4	Asistensi Bab II												
5	Asistensi Bab III												
6	Asistensi Bab IV												
7	Asistensi Bab V												
8	Analisis Kebutuhan												
9	Rancangan Animasi												
10	Uji Coba Animasi												
11	Revisi Naskah, Rancangan, Animasi												
12	Implementasi Animasi												
13	Penulisan Akhir Laporan												
14	Pendadaran												

