

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sofyan dan Purwanto (2008), Motion graphic atau motion grafis adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis professional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Motion graphic merupakan gabungan dari potongan elemen-elemen desain/animasi yang berbasis pada media visual yang yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, dengan memasukkan elemen yang berbeda-beda seperti 2D/3D. Media yang dimasukkan berupa still images atau gambar diam, dengan format gambar bitmap maupun vector, dan data video maupun audio.[1]

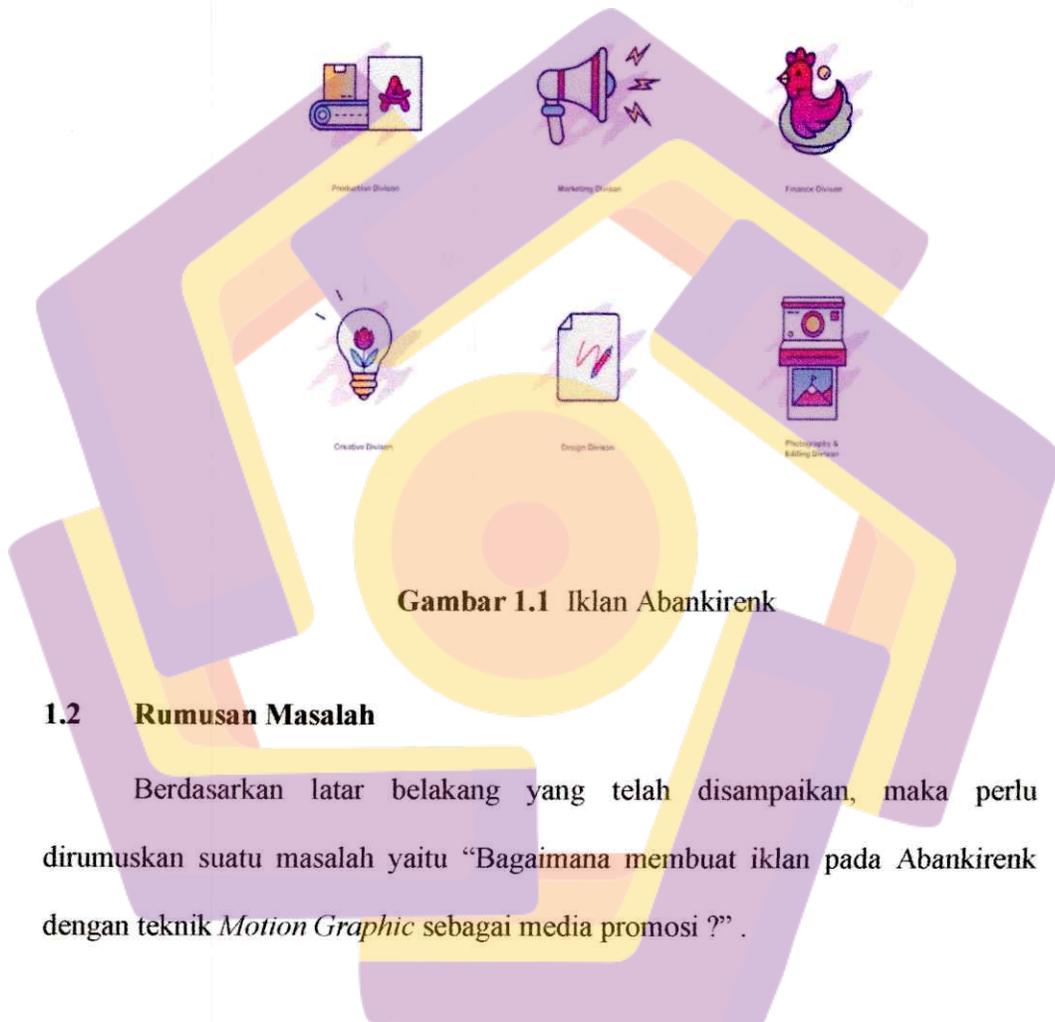
Abankirenk merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif yang fokus pada pembuatan buku tahunan. Abankirenk sudah berdiri lama sejak tanggal 15 Januari 2004 yang di dirikan oleh dua anak muda bernama Ahmad Mirwan dan Dicky Maulana saat mereka masih menempuh pendidikan di Perguruan Tinggi. Nama Abankirenk berasal dari warna bahasa jawa yang berarti “merah-hitam”. Kantor Abankirenk berpusat di Yogyakarta, Jl. Sukoharjo No.136 A, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Karena tingginya permintaan produksi buku tahunan di Indonesia, maka Abankirenk mendirikan kantor di beberapa kota besar seperti : Jakarta, Lampung, Malang, Medan, Semarang, dan Solo. Hingga saat ini, Abankirenk telah melayani

permintaan buku tahunan dari 450 ribu siswa maupun mahasiswa dari seluruh Indonesia.

swastha, (2000), promosi dipandang sebagai arus informasi atau persuasi satu arah yang di buat untuk memengaruhi seseorang atau organisasi kepada tindakan yang menciptakan pertukaran dalam pemasaran. Dalam masalah promosi Abankirenk sudah menggunakan metode website, instagram, dan twitter untuk mempromosikan perusahaannya. Untuk lebih mengembangkan media promosinya maka Abankirenk ingin menambahkan metode periklanan dengan menggunakan video. Dengan metode video diharapkan menggunakan 5 unsur sekaligus yaitu gambar, tulisan, suara, video dan animasi sehingga dapat lebih efektif untuk menyampaikan informasi kepada konsumen. [2]

M. suyanto (2005), Periklanan merupakan penggunaan media bayaran oleh seorang penjual untuk mengkomunikasikan informasi persuasif tentang produk (ide, barang, jasa) ataupun organisasi sebagai alat promosi yang kuat. Untuk pembuatan iklan pada Abankirenk teknik yang digunakan adalah dengan menggunakan *Motion Graphic*. Video animasi ini merupakan media informasi yang dapat dimanfaatkan untuk menyajikan visualisasi data menggunakan gambar atau grafik suatu informasi secara sederhana tanpa mengurangi informasi tersebut, dengan disertai narasi dan *backsound* agar informasi dapat tersampaikan dengan lebih baik. Selain itu dengan adanya iklan menggunakan teknik *motion graphic* bisa membuat konsumen tertarik untuk menggunakan jasa buku tahunan dari Abankirenk. Informasi yang disampaikan melalui iklan dapat memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mendapatkan informasi yang lengkap mengenai

Abankirenk. Setelah melihat iklan sampai selesai diharapkan konsumen bisa tertarik untuk menggunakan jasa dari Abankirenk. Setelah mengetahui permasalahan yang ada maka penulis membuat Perancangan dan Pembuatan iklan pada Abankirenk menggunakan teknik *motion graphic* sebagai media promosi. [3]



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yaitu “Bagaimana membuat iklan pada Abankirenk dengan teknik *Motion Graphic* sebagai media promosi ?” .

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, penulis membatasi permasalahan dengan poin-poin sebagai berikut :

1. Iklan yang dibuat ini menampilkan pembahasan tentang bagaimana sejarah dan produk buku tahunan di Abankirenk.
2. Pembuatan video iklan ini menggunakan teknik *Motion Graphic*.
3. Durasi video iklan ini adalah:
 - A. Web 2 menit
4. Resolusi yang di gunakan untuk video:
 - A. Web : 1920px X 1080px
5. Software yang digunakan dalam pembuatan iklan ini adalah Adobe Illustrator CC 2018, Adobe After Effect CC 2018, Adobe Premiere Pro CC 2018, Adeobe Audition CC 2018, Adobe Media Enconder CC 2018.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penulis tugas akhir ini adalah:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Diploma 3 jurusan Manajemen Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Mempromosikan iklan buku tahunan Abankirenk agar lebih banyak dikenal oleh para mahasiswa, pelajar, ataupun masyarakat lainnya, sehingga diharapkan perusahaan buku tahunan Abankirenk dapat memiliki banyak pelanggan.

1.5 Mengembangkan media promosi dengan menggunakan iklan. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat bagi peneliti :

1. Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2. Dapat mencapai gelar Ahli Madya di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
3. Sebagai pengalaman dalam membuat produksi iklan.

1.5.2 Manfaat bagi perusahaan Abankirenk :

1. Dapat memberi kemudahan dalam mempromosikan usahanya.
2. Meningkatkan banyak pelanggan untuk menggunakan Abankirenk

1.6 Metode Penelitian

Menurut Prof. Dr. Sugiyono dalam buku *Metode Penelitian Manajemen* (2018), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.[4]

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data tersebut diambil dengan metode sebagai berikut :

a. Observasi

Mengumpulkan data dengan cara membaca buku, artikel, atau video tutorial mengenai cara memproduksi video dengan *Motion Graphic*.

b. Wawancara

Mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pihak Abankirenk tentang video yang akan dibuat.

c. Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan buku-buku pustaka yang digunakan sebagai bahan referensi dalam proses pembuatan iklan ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Berikut uraian mengenai isi tulisan adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulis.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengertian Iklan, *Motion Graphic*, sejarah *Motion Graphic*, metode pembuatan video *Motion Graphic*, tahap-tahap pembuatan animasi, serta perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Dalam Bab ini akan menjelaskan tinjauan umum tentang perusahaan Abankirenk Yogyakarta, metode yang di gunakan , sumber data yang di perlukan, teknik pengumpulan data, dan tujuan penelitian.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan membahas tentang proses produksi dan pasca produksi *motion graphic*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan yang diambil.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini.