

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Time Excelindo merupakan perusahaan swasta nasional yang merupakan embrio bisnis profesional badan usaha dari perguruan tinggi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Time Excelindo merupakan perusahaan di bidang Teknologi Informasi yang menyediakan total solusi dengan fokus utama adalah Internet Service Provider (ISP), Software Development, Consulting and Audit, Training, Infrastructure Solution dan Network Services. Seiring berjalannya waktu Time Excelindo memahami pentingnya kepuasan pelanggan yang sesuai dengan penjaminan mutu, sehingga pada tahun 2011 Time Excelindo mendapatkan ISO 9001:2015 Cert No FS569888 dari The British Standards Institution.

Salah satu proyek yang dijalankan Time Excelindo saat ini adalah pemasaran aplikasi pendukung sarana edukasi yang bernama "Facts Academy" yang develop oleh Nelnet International. Aplikasi tersebut akan dipasarkan ke sekolah-sekolah yang ada di seluruh Indonesia. Time Excelindo membutuhkan sebuah video untuk membantu memasarkan aplikasi Facts Academy. Sesuai permintaan Time excelindo video tersebut dibuat dengan teknik *motion graphic*.

Motion graphic terdiri dari 2 kata yaitu Motion yang berarti gerak dan Graphic yang berarti Grafis. Menurut Animasi Studio dalam jurnal web Arti Dari Motion Graphic (2020), Motion graphic adalah rangkaian gabungan desain-desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti Ilustrasi, Tipografi, hingga Fotografi [1].

Berdasarkan uraian diatas maka penulis bersama objek sepakat pembuatan video iklan dalam mendukung pemasaran dengan menggunakan teknik Motion Graphic. Karena dengan menggunakan teknik tersebut bisa menciptakan gerakan imajiner yang dapat menonjolkan elemen kunci produk atau layanan, menambahkan elemen kreatif yang membuat iklan lebih menonjol di tengah kebisingan informasi yang banyak. Maka dari itu penulis mengambil judul "Implementasi Motion Graphic pada Perancangan Iklan Facts Academy Studi Kasus Time Excelindo".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu, "Bagaimana penerapan motion graphic pada perancangan iklan Facts Academy oleh Time Excelindo?"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka penelitian ini membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas pembuatan video iklan Facts Academy oleh Time Excelindo.
2. Software digunakan dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah Adobe After Effect CC 2021, Adobe Premiere Pro CC 2021, Adobe Audition CC 2021 dan Adobe Illustration CC 2021.
3. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil *output* diterima dan dipublikasi oleh pihak Time Excelindo.
4. Hasil akan diimplementasikan ke media presentasi dengan resolusi maximal 1920x1080 dengan durasi maksimal 2 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat video untuk membantu Time Excelindo dalam memasarkan aplikasi Facts Academy.
2. Sebagai syarat kelulusan program Sastra-1 Teknologi Informasi pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu proses pemasaran aplikasi Facts Academy oleh Time Excelindo.
2. Memperoleh gelar sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Menambah wawasan lebih tentang pembuatan video pembelajaran.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian kualitatif yang paling independen terhadap semua metode pengumpulan data dan teknik analisis data adalah metode wawancara mendalam, observasi partisipasi, dan bahan documenter. [2]

Atas dasar tersebut pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. [3]

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai [10]. Wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain. [4]

1.6.2 Metode Analisis

Analisis adalah untuk menguraikan kebutuhan informasi yang telah didapat dan pemanfaatan dari Teknik yang diambil dalam pembuatan.

1.6.3 Metode Perancangan / Produksi

Proses produksi atau perancangan itu ada beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.[5]

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Evaluasi

Evaluasi adalah suatu proses sistematis untuk menentukan sejauh mana tujuan instruksional tersebut dicapai oleh seseorang. Evaluasi merupakan kegiatan atau aktivitas untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, serta juga terarah dengan berdasarkan tujuan yang jelas.[6]

1.7 Sistematika Penulisan

Seperti pada umumnya laporan penelitian ilmiah, penyusunan penulisan ini dibuat dalam beberapa uraian bab-bab agar lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan. Berikut susunan penulisan pada penelitian ini

BAB I**PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II**LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang landasan teori secara singkat yang digunakan sebagai tinjau pustaka, teori tentang animasi menggunakan teknik motion graphic.

BAB III**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan tentang analisa permasalahan dan kebutuhan sistem dalam pembuatan video.

BAB IV**IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan video sesuai konsep yang dipilih. Yaitu meliputi kegiatan pra produksi seperti pembuatan storyboard, kegiatan produksi seperti editing, dan juga kegiatan pasca produksi.

BAB V**PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang diperoleh dari permasalahan yang dibahas.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka memuat semua Pustaka atau sumber yang dijadikan acuan dalam

