

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pakaian adalah salah satu kebutuhan pokok bagi manusia, tanpa pakaian manusia tidak dapat menutupi tubuhnya dengan aman. Pakaian juga adalah hal penting untuk menunjang penampilan, manusia dapat lebih percaya diri dihadapan orang lain dengan menggunakan pakaian yang bersih, rapi dan wangi. Untuk mendapatkan pakaian yang bersih, masyarakat sudah bisa mencuci menggunakan mesin cuci sehingga hemat waktu dan tenaga, namun untuk mendapatkan pakaian yang rapi dan wangi, kita harus mengeluarkan banyak tenaga dan waktu untuk menyetrikan. Sebab itu, pelaku rumah tangga kadang malas menyetrikan pakaian mereka.

Untuk mengatasi permasalahan pelaku rumah tangga yang malas menyetrikan pakaian mereka, namun membutuhkan pakaian menjadi rapi, wangi dan indah sudah ada jasa setrika online bernama Wozmi Indonesia. Wozmi Indonesia ini sudah lama beroperasi di wilayah Yogyakarta, namun belum banyak masyarakat yang mengetahui keberadaan jasa setrika online ini.

Berdasarkan pembahasan diatas, Wozmi Indonesia memerlukan sebuah media promosi yang dapat memberikan informasi mengenai keberadaannya. Media yang akan digunakan sebagai alat promosi adalah video iklan dalam bentuk Motion Graphic. Teknik Motion Graphic dipilih karena dapat memuat informasi yang cukup berbobot dan disertai dengan animasi dan audio yang simpel serta menarik. Adanya animasi dan audio dalam Motion Graphic dapat membantu penyampaian

memiliki durasi 30 detik yang cukup singkat sehingga tidak membuat bosan target audience. Selain itu iklan dalam bentuk Motion Graphic dapat ditampilkan melalui iklan di media sosial, videotron dan televisi yang umum diakses oleh masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu : Bagaimana cara merancang dan membuat “Video Iklan Wozmi Indonesia menggunakan Metode Motion Grafis”?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan media promosi ditujukan untuk Wozmi Indonesia.
2. Menginformasikan jasa yang dipasarkan, cara pesan dan keunggulan.
3. Software yang digunakan yaitu *Adobe Ilustration CC 2018, Adobe After Effect CC 2018, Adobe Premiere CC 2018.*
4. Menggunakan teknik *motion graphic.*
5. Menggunakan format file video mp4 kualitas HD dengan resolusi 1080p x 720p.
6. Video promosi berdurasi 30 detik.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam video iklan ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang adanya jasa setrika online Wozmi Indonesia di Yogyakarta.
2. Sebagai langkah upaya untuk implementasi ilmu yang diperoleh selama kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Membangun video iklan Wozmi Indonesia dengan metode motion grafis.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat bagi objek yaitu Wozmi Indonesia. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Masyarakat khususnya wilayah Yogyakarta mengetahui informasi adanya jasa setrika online Wozmi Indonesia.
2. Wozmi Indonesia mendapatkan orderan lebih banyak.
3. Bagi pembaca, dapat memahami bahwa animasi 2D dapat menjadi sarana penyampaian informasi sekaligus media promosi yang efektif dan menghibur.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan video iklan sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek penelitian yaitu Wozmi Indonesia, untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas berhubungan dengan media promosi.

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara peneliti langsung bertemu dengan sumber informasi. Peneliti melakukan tanya jawab langsung owner Wozmi Indonesia sebagai bahan analisa penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Metode perpustakaan merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data arsip yang telah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang di hadapi.

1.6.2 Metode Analisa

Metode Analisis yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah analisis SWOT *Strengths* (kekuatan), *Weakneses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman).

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan model Pra-Produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi. Tahapan proses Pra-Produksi adalah *screen writing* atau pencarian ide/gagasan, perancangan naskah dan membuat *Storyboard*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Proses pengembangan pada fase ini adalah proses produksi dan pasca produksi. Tahap produksi merupakan tahap implementasi dari tahap perancangan.

1.6.5 Metode Testing

Pada tahap Testing ini Penulis menggunakan Kuisoner.

1.7 Sistem Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan. Adapun penulisan tersebut dibagi dalam 5 bab, sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian dan gambaran tentang perangkat lunak yang akan digunakan oleh penulis dalam menyusun iklan.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan gambaran tentang Wozmi Indonesia yang meliputi sejarah berdiri, analisis yang digunakan yaitu SWOT, video yang akan dibangun meliputi ide cerita, pembuatan naskah dan pembuatan *Storyboard*.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang langkah-langkah pembuatan dari rancangan animasi 2D dengan *motion graphic* serta urutan-urutan pengerjaannya.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari penelitian ini serta saran.