

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan wawancara dari owner Tenten Digital Indonesia yaitu Oji Setyawan menyatakan bahwa pada akhir ini bisnis laundry banyak diminati, terutama di kota besar yang memiliki banyak kampus sehingga jasa laundry juga meningkat. Hal ini membuat pemilik bisnis laundry tak hanya mempunyai satu laundry saja, ada dua bahkan sampai empat atau lebih tempat bisnis laundry. Dengan banyaknya tempat bisnis laundry membuat pemilik bisnis harus melakukan pengecekan secara berkala. Pengecekan yang dilakukan masih secara manual atau masih menggunakan sistem tradisional. Pada sistem tradisional mengharuskan pemilik laundry untuk menghitung setiap penjualan secara terus menerus untuk mendapatkan laporan transaksi, dan juga untuk memantau persediaan atau antrian.

Oleh karena itu untuk memudahkan pemilik laundry dalam melakukan aktivitas pengecekan dapat menggunakan Aplikasi 1010Dry. Aplikasi 1010Dry adalah produk *software* aplikasi laundry yang dikembangkan oleh tim Tenten Digital Indonesia yang berada di Kota Yogyakarta. Produk tersebut merupakan aplikasi Kasir/POS (*Point of Sale*) dan aplikasi *On Demand* (antar jemput). Sementara dengan sistem POS yang terkomputerisasi dan berbasis *cloud*, pemilik bisnis dapat mengetahui informasi antrian dan laporan secara *up-to-date/realtime*. Aplikasi 1010Dry memiliki penawaran yang diberikan kepada calon pelanggan atau pemilik bisnis berupa aplikasi sistem kasir yang sudah

terkomputerisasi yang dapat memudahkan pemilik bisnis untuk memantau persediaan/transaksi laundry di setiap lokasi usaha tanpa harus datang ke lokasi laundry yang dimilikinya.

Aplikasi 1010Dry merupakan inovasi baru yang dapat memudahkan dan memberi manfaat bagi pemilik laundry yang memiliki cabang usaha laundry lebih dari satu. Hal tersebut akan merasa terbantu akan hadirnya aplikasi 1010Dry. Namun dalam memberikan edukasi mengenai manfaat dari aplikasi 1010Dry agar pemilik laundry dapat banyak menggunakan aplikasi tersebut, tim Tenten Digital Indonesia, masih mengalami kesulitan. Hal ini disebabkan Tenten Digital Indonesia merupakan startup baru yang masih memiliki kekurangan dalam memperkenalkan produknya pada pemilik laundry sebagai klien. Tim Tenten Digital Indonesia dalam melakukan edukasi memberikan informasi mengenai aplikasi 1010Dry sampai saat ini baru dilakukan secara person by person serta melalui media sosial dan website secara pasif. Kemudian informasi yang diberikan belum dikemas secara maksimal oleh tim Tenten Digital Indonesia sehingga aplikasi tersebut belum mampu secara maksimal pula dalam mengedukasi calon klien sehingga tidak dapat meningkatkan penjualannya. Dengan begitu yang dapat dilakukan oleh Tenten Digital Indonesia adalah melakukan strategi edukasi yang menarik dengan memanfaatkan teknologi di era generasi millennial sekarang ini.

Strategi yang dapat dilakukan di era generasi millennial sekarang ini dengan menggunakan media sosial secara aktif dan masif. Oleh karena itu alat dan strategi untuk berkomunikasi dengan pelanggan telah berubah secara signifikan

dengan munculnya fenomena media sosial saat sekarang ini [1]. Hal ini disebabkan pada bulan Januari 2015 dunia digital mengalami pertumbuhan yang besar dan hampir 42% populasi dunia dapat memiliki akses ke internet. Oleh karena itu lalu lintas web global meningkat 39%, dengan sepertiga dari halaman web diakses melalui *smartphone*. Selain itu media sosial juga tumbuh dengan pesat, di mana 29% populasi dunia adalah pengguna internet aktif dan 50 persen adalah pengguna ponsel aktif [2].

Dengan semakin banyaknya pengguna *smartphone* membuat semakin meningkat dalam menggunakan media sosial. Oleh karena itu media sosial sebagai tempat untuk melakukan edukasi mengenai manfaat dari aplikasi 1010Dry. Di dalam melakukan edukasi melalui media sosial dibutuhkan strategi yang menarik agar dapat membuat calon klien yang membutuhkan ingin menggunakan. Strategi dalam melakukan edukasi mengenai manfaat dari aplikasi 1010Dry dapat menggunakan sebuah animasi dengan membuat sebuah cerita atau membuat konten yang menarik sehingga dapat membawa dampak yang besar bagi pengenalan aplikasi 1010Dry.

Pada zaman sekarang ini video animasi dapat dilakukan sebagai salah satu strategi pemasaran bisnis yang cepat dan efektif agar promosi yang dilakukan menjadi lebih menarik sehingga akan mendorong calon klien ingin mengetahui lebih detail dari aplikasi 1010Dry. Hal ini dikarenakan video animasi juga dapat menjelaskan gagasan atau konsep yang kompleks sehingga dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh pengguna. Di dalam membuat video animasi dapat menggunakan teknik *motion graphics*. *Motion graphics* adalah percabangan dari

seni desain grafik yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi, dan videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa melalui video animasi salah satunya yaitu teknik *motion graphics* dapat membuat cerita, produk, konten dan layanan dari sebuah perusahaan dapat terkemas lebih menawan untuk target market yang dituju. Teknik ini digunakan karena kesederhanaan konten dalam pengemasan video sehingga mudah dipahami oleh *audience* dan pembuatannya tidak terlalu rumit.

Dari masalah tersebut maka penulis akan membuat video animasi dengan menggabungkan teknik *motion graphic*. Dengan proses pengemasan dalam bentuk video animasi dengan teknik *motion graphic* maka proses penyampaian suatu informasi akan lebih mudah untuk di pahami. Teknik *motion graphics* ini dapat diterapkan dalam memberikan edukasi dari inti pesan yang ingin disampaikan oleh aplikasi 1010Dry guna melakukan promosi kepada masyarakat umum dan khususnya yang menjadi sasaran pemasaran dari tim Tenten Digital Indonesia. Dengan begitu penulis membuat video animasi sebagai media promosi aplikasi 1010Dry dengan menggunakan teknik *motion graphic* sebagai sarana mengoptimalkan promosi edukasi produk sekaligus mengemas informasi menjadi lebih mudah diterima dan dipahami oleh calon klien dari aplikasi 1010Dry.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat animasi dua dimensi dengan teknik *motion graphic* pada Aplikasi 1010Dry yang dapat digunakan sebagai media promosi oleh tim 1010Dry ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Video berdurasi yang ditampilkan adalah 60 detik.
2. Video yang dibuat dalam bentuk animasi 2D.
3. Menggunakan teknik motion graphic.
4. Informasi yang disampaikan mencakup gambaran umum dan inti dari kegunaan aplikasi 1010Dry.
5. Informasi yang disampaikan sesuai target pemasaran yang dibutuhkan oleh 1010Dry.
6. Software editing menggunakan Adobe Premiere CC, Adobe After Effect CC, Adobe Illustrator CC, Adobe Audition CS6.
7. Dikemas dengan format file video MP4 dengan kualitas HD1080p resolusi 1920x1080p.
8. Peneliti hanya sebatas membuat sesuai dengan kebutuhan pihak Startup 1010Dry.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Maksud dari penelitian ini adalah membuat video animasi 2D sebagai sarana publikasi 1010Dry.
2. Menerapkan teknik *motion graphic* video animasi 2D sebagai media informasi atau promosi pada startup 1010Dry.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang video animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Membantu Startup Tenten Digital Indonesia dalam meningkatkan marketingnya, salah satunya dalam memperbaiki media promosi untuk aplikasi 1010Dry.
3. Sebagai salah satu syarat wajib untuk meraih gelar S1 yang ditempuh di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain :

1.5.1 Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta pada bidang IT dan Multimedia dengan menggunakan aplikasi multimedia seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe After effect*, *Adobe premiere*, *adobe audition*

1.5.2 Bagi Calon Klien

Diharapkan Calon Klien yang melihat video promosi ini dapat memahami tujuan inti dari aplikasi 1010Dry sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu bagi calon klien dan dapat bekerjasama untuk menggunakan aplikasi tersebut.

1.5.3 Bagi Startup

Dapat memudahkan tim tenten digital indonesia dalam mempromosikan aplikasi 1010Dry kepada target pasarnya maupun masyarakat umum .

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap video-video animasi yang menggunakan teknik motion graphic baik buatan Indonesia maupun luar negeri untuk referensi.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan pihak founder aplikasi 1010Dry, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan

1.7 Analisis

Penelitian ini menggunakan metode analisis kuantitatif dengan analisa data SWOT.

1.8 Metode Perancangan

Perancangan video infografis dapat menggunakan standar produksi animasi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.9 Metode Implementasi

Pada tahap ini penerapan video motion graphic 1010Dry akan di publikasikan melalui media sosial, google playstore dan edukasi secara langsung kepada calon klien.

1.10 Metode Testing

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode testing dengan skala pengukuran likert.

1.11 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut.

1.11.1 BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, analisis, perancangan, metode implementasi, metode testing dan sistematika penulisan.

1.11.2 BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan video animasi menggunakan teknik motion graphic, teori mengenai media promosi, serta software-software yang akan digunakan dalam perancangan video.

1.11.3 BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang informasi yang akan disampaikan oleh 1010Dry , analisis video yang akan dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video.

1.11.4 BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video animasi 2D sebagai media promosi pada aplikasi 1010Dry beserta pembahasannya.

1.11.5 BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan yang penulis ambil.

1.11.6 DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber ataupun buku-buku yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini.

