

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indekos GDAJ adalah penyedia jasa penyewaan kamar yang didirikan di Yogyakarta pada tahun 1997 yang terletak dibagian utara fakultas kehutanan Universitas Gajah Mada tepatnya beralamatkan di jalan Kaliurang km 4.5, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta. Indekos GDAJ adalah kepanjangan dari “Griyo Dalem Agung Jasuma”. Indekos Griyo Dalem Agung Jasuma terdiri dari 30 kamar dan 8 kamar mandi fasilitas yang ditawarkan Indekos Griyo Dalem Agung Jasuma tidaklah kalah dengan penyedia jasa indekos lain yang ada di Yogyakarta. Multimedia ikut berperan dalam teknologi informasi, karna multimedia dapat menyampaikan informasi lebih jelas dan menarik melalui media gambar, text, audio, video, dan animasi sehingga setiap informasi yang disampaikan mudah dimengerti. Kita dapat menggunakan manfaat tersebut untuk mempromosikan jasa atau produk. Misalnya dengan menyajikan informasi tentang indekos Griyo Dalem Agung Jasuma sebagai media promosi menggunakan video animasi *motion graphic*.

Saat ini persaingan usaha indekos penyewaan kamar di daerah Yogyakarta sangatlah banyak dan indekos Griyo Dalem Agung Jasuma harus tetap terus mempertahankan keberadaanya. Agar dapat meningkatkan kualitas iklan maka perlunya di buat media promosi yang baru. Indekos Griyo Dalem Agung Jasuma

saat ini hanya menggunakan media visual berupa poster tanpa gambar yang diletakan di warung makan depan Indekos Griyo Dalem Agung Jasuma. Media ini kurang efektif untuk mempromosikan Indekos Griyo Dalem Agung Jasuma kepada orang banyak dikarenakan terbatasnya lokasi dan orang tidak tahu karna tidak melihat poster tersebut.

Dari masalah tersebut maka Indekos Griyo Dalem Agung Jasuma memerlukan media tambahan sebagai media promosi. Oleh karna itu penulis mengambil skripsi dengan judul “Pembuatan Video Promosi Pada Indekos Griyo Dalem Agung Jasuma Menggunakan Teknik *Motion Graphic*”. Video animasi *motion graphic* merupakan salah satu media promosi yang dapat digunakan untuk menyajikan visual gambar, grafik, dan audio, dringkas secara sederhana tanpa mengurangi informasi didalamnya sehingga memberikan ketertarikan tersendiri. Dengan adanya video ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada konsumen sehingga semakin banyak orang yang ingin menyewa di indekos Griyo Dalem Agung Jasuma.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah : Bagaimana menerapkan *motion graphic* pada video promosi Indekos Griyo Dalem Agung Jasuma (GDAJ)?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memfokuskan pada permasalahan yang diangkat. Maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Pembuatan video menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Format video adalah mp4 dengan resolusi HD 1280x720p.
3. Durasi video berkisar 1 menit.
4. Informasi yang disampaikan adalah fasilitas yang disediakan oleh Idekos Griyo Dalem Agung Jasuma (GDAJ).
5. Video akan ditayangkan di Youtube dan RBTv.
6. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 10 Pro, Adobe Illustrator CC 2017, Adobe After Effect CC 2017, dan Adobe Audition CC 2017.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk :

1. Membuat video dengan teknik *motion graphic* tentang fasilitas apa saja yang dimiliki Idekos Griyo Dalem Agung Jasuma (GDAJ) sebagai media promosi.
2. Sebagai media promosi tambahan untuk Idekos Griyo Dalem Agung Jasuma (GDAJ).
3. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain :

1. Sebagai media promosi Indekos Griyo Dalem Agung Jasuma (GDAJ).
2. Memberikan keyakinan bahwa fasilitas yang ditawarkan oleh Indekos Griyo Dalem Agung Jasuma (GDAJ) tidak kalah dengan indkos yang lain.
3. Memberikan informasi kepada orang agar tertarik menyewa kamar di Indekos Griyo Dalem Agung Jasuma (GDAJ).

1.6 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh pengumpulan data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan persoalan yang ada, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan lapangan secara langsung terhadap objek penelitian yaitu Indekos Griyo Dalem Agung Jasuma (GDAJ). Dan melakukan pengamatan terhadap video iklan, infografis, serta asnimasi-animasi yang menggunakan teknik *motion graphic* sebagai sumber referensi.

1.6.2 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara penulis langsung bertemu dengan sumber informasi. Wawancara ini dilakukan dengan Ibu Suyatini, SE, M.M sebagai ibu pemilik kos, dan wawancara juga dilakukan dengan Agung Jasuma sebagai anak dari pemilik kos untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.6.3 Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan membaca sebagai referensi melalui buku-buku, artikel, literature-literatur tugas akhir, dan lain-lainya dari sumber yang valid untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah yang berhubungan dengan topik yang dipilih dan berkaitan dengan objek penelitian.

1.6.4 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek, atau konsep berdasarkan factor internal (dalam) dan factor eksternal (luar) yaitu kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weakness*), kesempatan (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*).

1.6.5 Metode Perancangan

Metode perancangan berupa tahap pra produksi video. Pada tahap ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan termasuk ide, konsep hingga penulisan naskah dan *storyboard* yang akan dibuat.

1.6.6 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga

pembuatan video yaitu tahap produksi dan pasca produksi. Tahap ini bertujuan untuk mengimplementasikan bahan-bahan yang telah terkumpul pada tahap pra-produksi. Diawali dengan pembuatan gambar konsep, dilanjutkan proses editing dengan teknik *motion graphic*. Kemudian pada tahap akhir pra produksi dilakukan *recording* suara, pemberian *sound* hingga tahap *finishing* berupa hasil *rendering*.

1.6.7 Metode Kuesioner

Metode Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk menjawab.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini terdiri dari lima sub pokok pembahasan yang terdiri antara lain sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian dan memuat tentang : latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai dasar teori, yang dimulai dari kajian pustaka, konsep dasar pembuatan animasi menggunakan *motion graphic*, setra *software-software* yang digunakan dalam perancangan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang **Indekos Griyo Dalem Agung Jasuma**, analisis SWOT dan analisis kebutuhan sistem serta penjabaran tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan mengenai produksi dan pasca produksi pembuatan video promosi, dengan teknik *motion graphic* serta urutan-urutan pengerjaanya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran yang membangun. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan dari video yang dibuat. Saran berisi tentang kekurangan atau kelemahan video itu serta memungkinkan pengembangan lebih lanjut dari pembahasan yang telah dilakukan. Bab ini juga berisi daftar pustaka yang berisi referensi-referensi yang telah digunakan sebagai penunjang.