

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan teknologi multimedia banyak perusahaan besar maupun kecil memanfaatkan animasi 2D sebagai media promosi. Menggunakan multimedia dalam menyampaikan informasi akan lebih menarik dibandingkan dengan tanpa menggunakan multimedia, salah satu yang sering di temui pada multimedia dan sering di gunakan perusahaan ataupun tempat usaha untuk mengenalkan produknya ke masyarakat yaitu dengan menggunakan media cetak dengan desain yang menarik, dan animasi sebagai media promosi.

Farikhah Project adalah sebuah Homestore yang terletak di kabupaten Boyolali yang menjual jilbab sebagai produk unggulannya. Jilbab yang dijual memiliki kelebihan masing-masing, dari segi tekstur bahan, motif, maupun ukuran digemari banyak kalangan. Farikhah Project termasuk Homestore yang sebagian besar menggunakan media sosial dalam penjualannya. Walaupun demikian, media informasi yang disediakan hanya menggunakan text dan gambar.

Disisi lain kompetitor meningkatkan promosi perusahaan atau Bisnis mereka dengan berbagai cara. Adanya peluang diatas maka penulis merancang dan membuat vidio menggunakan motion graphic sebagai media promosi dalam Homestore Farikhah Project.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana Perancangan dan pembuatan Motion Graphic 2D pada Farikhah Project sebagai media promosi .

1.3 Batasan Masalah

Pada penyusunan laporan ini penulis membatasi masalah sebagai berikut

1. Pembuatan media promosi ditujukan untuk Farikhah Project
2. Menginformasikan produk yang di pasarkan, serta keunggulan dalam produk yang akan di tampilkan.
3. Software yang digunakan yaitu *Adobe Illustration CS6*, *Adobe Audition CS6*, dan *Adobe After Effect CS6*.
4. Menggunakan teknik *motion graphic*.
5. Vidio promosi berdurasi 60 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini membantu owner (pemilik) dalam memperkenalkan produk kepada calon pembeli serta mempromosikan Farikhah Project kepada masyarakat melalui vidio.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Sebagai sarana media promosi dan informasi bagi Farikhah Project
2. Dengan dibuatnya media informasi ini diharapkan terjadi peningkatan pemasukan di toko Farikhah Project
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 program sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek penelitian yaitu Farikhah Project, 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 kepada pemilik Farikhah Project 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 Analisis

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-Porduksi 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 .peneliti melakukan *Drawing* , *Coloring* , *Sound Editing* dan *Lypsync* dan Pasca Produksi melakukan *Editting* , Pemberian efek , Penggabungan audio dan video , *Rendering*.

1.6.5 Metode Testing

Pada tahap Testing ini Penulis menggunakan metode Skala Likert.

1.7 Sistematika 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 Farikhah Project 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.

