

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di Cinegraphic pada tanggal 6 Januari 2012, motion graphic adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. Motion graphic biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik. [1]

Jogja Seserahan adalah perusahaan yang bergerak dibidang jasa seserahan pernikahan, mahar pernikahan , mahar uang, souvenir pernikahan dan undangan yang mengusung konsep *best wrapping best price*. Dalam perkembangannya saat ini joga seserahan ingin mempromosikan produk dan jasa yang ada pada perusahaan tersebut melalui video iklan kepada masyarakat luas, akan tetapi mengalami kesulitan dalam pembuatannya karena belum adanya sumber daya yang bisa membuat video iklan tersebut.

Dengan latar belakang masalah diatas tersebut, penulis membuat penelitian berjudul “Perancangan dan Pembuatan Video Iklan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Pada Jogja Seserahan”, yang diharapkan dapat memperluas promosi dan publikasi iklan Jogja Seserahan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang dijabarkan sebelumnya, maka pokok masalah yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana pembuatan Video Iklan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Pada Jogja Sesorahan ?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok pembahasan maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Tempat penelitian di Jogja Sesorahan
2. Software yang digunakan yaitu :  
Adobe after effect , Adobe Premier , Adobe Photshop, Adobe Audition
3. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video ini adalah *Motion Graphic*.
4. Durasi 59 detik.
5. Penayangan Melalui Media Sosial.

## 1.4 Tujuan Penelitian

“Perancangan dan Pembuatan Video Iklan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Pada Jogja Sesorahan” tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengaplikasikan teknik motion graphic dalam video iklan.

2. `penyampaian informasi, media publikasi kepada masyarakat sebagai sarana untuk promosi Iklan Jogja Sesorahan.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dari judul penelitian yang di buat yaitu “Perancangan dan Pembuatan Video Iklan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Pada Jogja Sesorahan” terdapat beberapa manfaat untuk penulis dan pembacanya yaitu:

1. Memperkenalkan perusahaan Jogja Sesorahan kepada masyarakat luas .
2. Membantu mempromosikan produk dan jasa yang dilakukan oleh Jogja Sesorahan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data Penelitian

Agar menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna memecahkan masalah yang berkaitan dengan kasus ini, diperlukan pemahaman bagaimana iklan tersebut nantinya akan di buat, maka diperlukan beberapa metode untuk memperoleh data yang akurat. Metode-metode tersebut antara lain:

1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang berkepentingan untuk mendapatkan informasi

## 2. Studi Pustaka

Merupakan ini dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang bersifat teoritis dan *relevan* untuk menunjang laporan yang berkaitan dengan topik permasalahan yang diambil.

## 3. Metode Kepustakaan

Metode Kepustakaan merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data arsip yang telah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

### 1.6.2 Analisis

Dalam metode ini, penulis melakukan pemeriksaan kebenaran data. Penulis juga membandingkan kekurangan dan kelebihan cara promosi lama dengan cara promosi yang baru. Analisis dalam penelitian ini adalah analisis SWOT yang meliputi strength (kekuatan), weakness (kelemahan), opportunity (peluang), dan threat (ancaman)

### 1.6.3 Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis mulai membentuk suatu konsep perancangan desain. Langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan ini adalah:

- a. Penentuan *Software*
- b. Penentuan konsep desain dan *Storyboard*
- c. Konsep warna
- d. Pembuatan desain
- e. Pemilihan *dubbing* dan *background music*

#### 1.6.4 Pengembangan

Metode pengembangan dimana setelah melakukan tahap perancangan maka seluruh perancangan akan diimplementasikan. Pada Tahap ini dimana dilakukan proses editing terhadap file hasil produksi yaitu editing pada gambar, suara dan juga pengaturan durasi serta penambahan efek yang kemudian akan dijadikan menjadi sebuah video yang dapat dijalankan di software video player.

#### 1.6.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi pada dasarnya untuk memudahkan pengertian tentang isi skripsi secara garis besar. Adapun penulisan tersebut dibagi dalam 5 bab sebagai berikut:

##### 1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan dan sistematika penulisan.

##### 2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan diuraikan 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 SISTEM

Dalam bab ini berisi gambaran tentang *Jogja Seseherahan* yang meliputi sejarah berdiri, analisis SWOT dan sistem yang akan dibangun meliputi ide cerita, pembuatan naskah dan pembuatan *storyboard*.

### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menjabarkan langkah-langkah dalam pembuatan video iklan mulai dari pembuatan desain, editing, rendering sampai tahap akhir.

### 5. BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian berdasarkan teori dan teknik yang digunakan pada penelitian.

