

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Shantika Karya Pratama merupakan instansi yang bergerak di bidang agen properti, developer, kontraktor dan perdagangan umum, salah satu produk yang ditawarkan adalah penjualan rumah. Sistem pemasaran yang dilakukan Shantika Karya Pratama menggunakan sosial media seperti *Youtube, Instagram, Tiktok* dan *Website [www.santiproperti.com](http://www.santiproperti.com)*. Pemasaran yang dilakukan oleh perusahaan Shantika Karya Pratama dalam penjualannya merasa kurang efektif, berdasarkan hasil interview dengan pimpinan Shantika Karya Pratama, membutuhkan sesuatu yang bisa mempromosikan penjualan rumah dengan menarik dan bisa di terima oleh calon pembeli.

Media promosi merupakan cara komunikasi yang dilakukan oleh perusahaan kepada konsumen yang dituju, dengan tujuan menyampaikan informasi mengenai produk supaya mereka mau membeli[1]. Promosi terdiri dari periklanan, pemasaran langsung, penjualan perorangan, promosi penjualan dan hubungan masyarakat. Promosi merupakan salah satu bagian dari rangkaian kegiatan pemasaran suatu barang[2]. Untuk mengandalkan promosi perusahaan harus menentukan dengan tepat media promosi yang akan dipergunakan supaya mencapai keberhasilan dalam Pendistribusiannya.[3]

Periklanan adalah penggunaan media bayaran oleh seorang penjual untuk mengkomunikasikan informasi persuasif tentang produk, jasa, ataupun organisasi dan merupakan alat promosi yang kuat.

Periklanan digital salah satu pemasaran yang saat ini banyak diminati untuk mendukung kegiatan yang sedang dilakukan, periklanan digital pada saat ini perlahan-lahan menggeser pemasaran secara konvensional, dikarenakan periklanan digital dapat menyampaikan informasi secara cepat dan mendunia[4]

Penggunaan animasi sebagai strategi pemasaran dapat digunakan oleh perusahaan kecil hingga perusahaan besar. Keberadaan video animasi dapat membantu menjelaskan proses yang rumit secara mudah, video animasi cenderung menarik perhatian dengan lebih efektif. Masyarakat tidak lagi harus membaca ataupun bersusah payah mencari informasi mengenai suatu hal dalam sebuah artikel, koran, poster, dan media cetak lainnya. Hal ini dapat menjadi peluang bagi para pebisnis untuk mengenalkan dan memasarkan produknya kepada masyarakat luas.

Video merupakan salah satu media audio visual yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Media audio visual bisa menampilkan unsur gambar (visual) dan juga suara (audio) dengan bersamaan pada saat memberikan pesan atau informasi. Video digunakan supaya pesan yang disampaikan dapat tersaji lebih jelas supaya orang yang melihatnya tidak bosan [5]

Animasi adalah proses penciptaan efek gerak dan efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa menit. Animasi merupakan teknik pengambilan gambar secara berurut sedemikian rupa sehingga membuat audience melihat adanya pergerakan pada animasi (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. definisi tersebut mengartikan bahwa benda mati dapat "di hidupkan" [6]. Istilah animasi berasal dari bahasa latin "*animare*" yang bermakna bernapas untuk kehidupan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan atau memberi gerak pada benda mati yang dibuat seakan-akan bisa bergerak layaknya makhluk hidup pada umumnya [7].

Seiring berkembangnya waktu, penyajian informasi melalui pemanfaatan *motion graphic* juga memberikan daya tarik tersendiri sebagai media promosi kepada konsumen, masyarakat dapat menerima informasi yang jelas mengenai produk yang ditawarkan oleh suatu perusahaan atau organisasi. Salah satu teknik animasi dalam menyajikan informasi atau yang biasa disebut media promosi adalah *motion graphic*.

*Motion Graphic* berasal dari bahasa Inggris yang mempunyai dua kata yaitu "motion" yang mempunyai arti gerak, sedangkan "graphic" mempunyai arti grafis. Maka dari itu asal muasal pengertian dari dua kata tersebut, *motion graphic* mempunyai arti yang sederhana yaitu sebuah gambar grafis yang dapat bergerak. *Motion Graphic* merupakan percabangan yang berasal dari seni desain grafis yang di satukan dengan Ilustrasi, Tipografi, Fotografi, dan Videografi dengan menggunakan teknik animasi [8]. *Motion Graphic* ialah bentuk pengembangan dari desain grafis yang merupakan penggabungan dari bermacam elemen, ialah animasi dua dimensi, animasi tiga dimensi, videografi, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, serta music [9].

Media promosi menggunakan teknik *motion graphic*, semua informasi yang disajikan dapat dengan cepat dimengerti, karena informasi yang disampaikan berbentuk *visual* dan *audio*. Media promosi berbentuk video dengan teknik *motion graphic* menggunakan *flat design* sangat menarik dan inovatif sehingga mempunyai daya tarik tersendiri bagi yang melihatnya [10].

Dalam pembuatan video animasi ini diterapkan juga salah satu teknik dalam desain grafis, teknik yang digunakan adalah *style Isometric*. *Isometrik* adalah ukuran yang sama, artinya setiap sisi benda dengan sudut proyeksi yang sama pada 30 derajat dari garis horizontal atau sudut antara sumbu proyeksi  $x$ ,  $y$ , dan  $z$  adalah 120 derajat, sehingga setiap sisi benda mendapat proporsi yang sama dalam bidang kerja. Tujuannya agar setiap sisi objek dapat terlihat pada sisi kanan, kiri dan atas. Dapat disimpulkan bahwa seni *isometrik* adalah visualisasi tiga dimensi dalam tampilan dua dimensi yang mampu membuat data lebih informatif secara visual. Desain *isometric art* adalah desain 3 dimensi dalam ruang lingkup 2 dimensi [11].

Menurut Jianping Yue dalam jurnalnya berjudul "Spatial Visualization by Isometric View" visualisasi spasial merupakan skill mendasar dalam gambar dan desain teknik. Mulai dari gambar multi perspektif sederhana sampai pemodelan desain modern yang menggunakan bantuan komputer, kemampuan visualisasi selalu dibutuhkan untuk merepresentasikan bentukan barang tiga dimensi dan

perakitan. Teknik gambar yang memfasilitasi visualisasi spasial secara menyeluruh adalah Isometri.

Isometri merupakan teknik gambar 3D yang tidak menggunakan perspektif realis. Dalam teknik Isometri tidak menggunakan titik hilang. Ukuran-ukuran tiap bidang/objeknya tetap dipertahankan mendekati aslinya. Dalam gambar Isometri digunakan teknik SSR (Scale, Shear, Rotate) dalam proses produksi [12].

*Style* ini dipakai untuk memperindah video animasi yang akan dibuat. Gambar *isometric* sangat berguna khususnya bagi *desainer, arsitek, insinyur, dan industry*, kerna memiliki sejumlah kelebihan dan manfaat, *isometric* drawing sangat ideal untuk memvisualisasikan ruangan, produk dan infrastruktur.

Media promosi yang digunakan adalah *motion graphic* dengan menerapkan *style isometric*, *style* ini dipilih karena *style isometric* memiliki bentuk, kesederhanaan, dan kedalaman. *Style isometric* membangkitkan keindahan desain datar tetapi dengan kedalaman dan dimensi tambahan yang membuat setiap elemen lebih menarik secara visual dan lebih mudah dipahami oleh pengguna [13].

Dalam penelitian ini akan membuat media promosi dengan merancang sebuah video animasi menggunakan *motion graphic* dengan teknik *isometric* di perumahan Shantika Karya Pratama sebagai media promosinya, berharap video ini dapat meningkatkan penjualannya. Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini bertopik untuk merancang periklanan menggunakan animasi *motion graphic* sebagai media pemasaran.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang ada, maka ditemukan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimanakah membuat sebuah video perumahan Shantika Karya Pratama menjadi media promosi yang menarik dengan menggunakan teknik *isometric* pada animasi *motion graphic*
2. Bagaimanakah cara menyampaikan informasi yang mudah dipahami dan dimengerti dalam bentuk video animasi yang singkat

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penulis dapat melakukan penelitian dengan terarah, maka penulis membuat batasan masalah yang bisa dijadikan pedoman dalam melakukan penelitian ini, yaitu:

1. Proses dalam pembuatan video ini menggunakan style *isometric* pada animasi *motion graphic*.
2. Dalam penelitian ini menggunakan proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi, video ini berdurasi 2 hingga 3 menit dan akan diupload di channel *youtube* Santi Properti Jogja.
3. Kualitas iklan yang dihasilkan adalah. Format H.264 dengan preset YouTube 1080p Full Hd. 1920 x 1080 video *size* dengan *type* data (.mp4)
4. Video animasi akan dinilai dari cara penyampaian materi dan penggunaan teknik *isometric* dalam animasi *motion graphic*.
5. Pembuatan animasi, editing, compositing dan rendering akan dilakukan menggunakan software Adobe After Effect CC 2019 dan Adobe Premier CC 2019 sedangkan untuk penggambaran aset menggunakan Adobe Illustrator CC 2019.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Pada tahap tujuan perancangan ini yaitu, memperomosisikan perumahan Shantika Karya Pratama dalam bentuk video animasi menggunakan teknik *isometric* berbasis animasi *motion graphic* supaya dapat meningkatkan penjualan untuk kedepannya.
2. Mempelajari proses pembuatan animasi *motion graphic* dan *style isometric*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai di atas, manfaat penelitian ini adalah:

1. Peneliti  
Sebagai bukti bahwa mahasiswa sudah bisa menerapkan ilmu yang didapatkan selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta

## 2. Shantika Karya Pratama

Video ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan rumah untuk kedepannya sehingga calon pembeli bisa mengetahui letak ruangan yang ada dirumah tersebut seperti letak ruangan kamar tidur, kamar mandi, ruang makan, dan ruang tamu.

## 3. Masyarakat

Manfaat dari video ini diharapkan supaya masyarakat mudah memahami struktur bangunan rumah, sehingga masyarakat bisa mengetahui gambaran rumah mulai dari interior sampai dengan eksteriornya.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang mendalam dan komprehensif untuk memahami dan menjelaskan fenomena dalam konteks alamiahnya. Berbeda dengan pendekatan kuantitatif yang lebih menekankan pada pengukuran angka dan statistik, metode kualitatif menekankan pada interpretasi, pemahaman konteks, dan makna subjektif. Dalam penelitian kualitatif, peneliti terlibat secara langsung dengan subjek penelitiannya untuk mendapatkan wawasan yang mendalam mengenai berbagai aspek kehidupan manusia, sosial, atau budaya. Metode ini memberikan ruang bagi kompleksitas dan konteks yang tidak selalu dapat diukur dalam angka, memungkinkan peneliti untuk menjelajahi dimensi yang lebih luas dari realitas sosial.

Tujuan utama dari penggunaan metode kualitatif adalah untuk memahami secara mendalam aspek-aspek kompleks dalam kehidupan manusia. Dengan menempatkan peneliti sebagai instrumen utama, metode ini memungkinkan pengumpulan data yang bersifat deskriptif dan kontekstual. Keunggulan metode kualitatif terletak pada kemampuannya untuk mengeksplorasi persepsi, makna, dan pengalaman subjek penelitian. Fleksibilitasnya memungkinkan peneliti untuk mengadaptasi dan mengubah fokus penelitian seiring berjalannya waktu, sesuai dengan perkembangan temuan awal.

Sejumlah teknik pengumpulan data digunakan dalam metode kualitatif, di antaranya adalah wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis

dokumen. Wawancara mendalam memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pandangan dan pemahaman yang mendalam dari narasumber, sementara observasi partisipatif memungkinkan mereka untuk menggali konteks secara langsung. Analisis dokumen membantu dalam memahami latar belakang dan konteks data yang telah ada. Kombinasi

## **1.7 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data untuk mempermudah dalam pengerjaan skripsi.

### **1.7.1 Wawancara.**

Wawancara merupakan komunikasi dua arah yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dari narasumber. wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan perumahan Shantika Karya Pratama yang saat ini sedang diteliti. wawancara dilakukan kepada pimpinan Shantika Karya Pratama.

### **1.7.2 Observasi.**

Observasi biasa disebut pengamatan adalah salah satu teknik yang bertujuan untuk pengumpulan data yang relevan untuk digunakan dalam mencari data-data yang relevan terkait rumah tersebut merupakan langkah-langkah pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti. Untuk memperoleh data nyata dan meyakinkan penulis melakukan observasi langsung diprumahan Shatika Karya Pratama.

### **1.7.3 Studi Pustaka**

Dilakukan untuk mencari literatur review mengenai perancangan media informasi atau promosi dengan menggunakan teknik *isomeric* dalam animasi *motion graphic*.

### **1.7.4 Metode Analisis**

Pada tahap ini yaitu mengumpulkan informasi dan menganalisis kebutuhan apa saja yang akan dibutuhkan dalam pembuatan video.

#### **1.7.5 Metode Perancangan**

Tahap perancangan, tahap ini bertujuan untuk mendeskripsikan alur dari setiap *scene*. Ini adalah tahap pengumpulan bahan yang akan dibutuhkan dalam pembuatan video, tahap-tahap ini antara lain, audio, gambar, video, teks, animasi dan lain-lain. Pada tahap ini menggunakan storyboard untuk mendeskripsikan dari setiap *scene*.

#### **1.7.6 Metode Evaluasi**

Pada tahap ini yaitu mengevaluasi data-data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dan diolah untuk mempermudah dalam pembuatan video, setelah itu video akan di ukur kelayakannya terlebih dahulu sebelum video tersebut dapat ditayangkan

#### **1.8 Sistematika Penulisan**

Dalam melakukan penelitian, penulis Menyusun laporan dengan sistematika yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN, Bab ini akan membahas tentang Latar belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Metode Pengumpulan data dan Sistematika Penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Bab ini akan berisi tentang penjelasan dari materi yang akan dibuat berupa teori yang dibuat oleh para ahli dan Teknik yang akan digunakan dalam proses pembuatan video

BAB III METODE PENELITIAN, Bab ini akan membahas tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, dan perancangan pembuatan animasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Bab ini akan membahas tentang perancangan animasi, mulai dari pemilihan tema, pembuatan storyboard, karakter, asset, animasi, memasukan music dan narasi, dan hasil akhir berupa final render.



**BAB V PENUTUP**, Bab ini akan berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat disampaikan

Daftar Pustaka

Lampiran

