

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu "anima," yang memiliki arti jiwa, hidup, atau semangat. Dalam animasi, manusia, hewan, atau objek lainnya digambarkan dalam bentuk gambar 2D atau 3D. Dengan demikian, Karakter animasi terlihat hidup karena serangkaian gambar yang ditampilkan secara bergantian. Objek dalam animasi dapat berupa teks, bentuk, warna, atau pun efek khusus. Animasi yang menggabungkan audio dan visual memiliki daya tarik estetis yang tinggi dan pesan yang ingin disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh manusia. Perbedaan antara animasi 2D dan 3D adalah bahwa animasi 2D dibuat dengan menggambar pada media datar, sedangkan animasi 3D menggunakan objek nyata yang diproses secara digital [1].

Media promosi adalah suatu cara yang digunakan oleh seseorang dalam memperkenalkan dan menawarkan produk atau jasa kepada para calon pembeli. Di era digital saat ini, promosi bisa dilakukan secara online maupun offline. Dengan demikian, promosi bisa dilakukan dengan menggunakan internet atau tanpa menggunakan internet. Promosi secara online melibatkan penggunaan media sosial, pasar daring, dan sebagainya. Sedangkan promosi secara offline sering dilakukan melalui pamflet, spanduk, brosur, siaran radio, siaran televisi, dan lainnya. Tujuan utama dari media promosi adalah untuk menginformasikan mengenai suatu produk atau jasa, meningkatkan penjualan, dan menjaga agar penjualan tetap stabil [2].

Animasi dan motion graphic memiliki peranan yang penting sebagai bagian dari perancangan materi komunikasi yang efektif seperti pada iklan, media promosi, materi presentasi, video layanan masyarakat, konten website, profil perusahaan, konten media sosial dan lain sebagainya. Media promosi yang menggunakan Animasi dan motion graphic semua informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti, karena informasi yang disampaikan oleh animasi dan motion graphic berbentuk visual dan audio. Animasi dan motion graphic juga dapat digunakan untuk lebih menarik perhatian customer karena elemen visual yang

bergerak dinamis tentu saja lebih memicu keinginan customer untuk memperhatikan media dibanding elemen visual yang statis, dalam penggunaan animasi dan motion graphic dapat juga menjelaskan konsep yang kompleks [3].

295 TECHNOLOGY SOLUTION merupakan sebuah Perusahaan yang menyediakan produk keamanan ini telah memiliki pengalaman bertahun-tahun di bidang penjualan produk dan paket cctv, yang terletak di Kota Yogyakarta, yaitu tepatnya di Nologaten Jl. Bengle No.295, Tempel, Caturtunggal, Kec. Depok, Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan kode pos 55281. 295 TECHNOLOGY SOLUTION juga menyediakan sebuah jasa layanan instalasi dan perawatan pada camera cctv. 295 TECHNOLOGY SOLUTION menyediakan beberapa paket camera cctv murah, berkualitas dan lengkap mulai dari paket beronze, paket silver dan paket gold. Customer bisa mempercayai 295 TECHNOLOGY SOLUTION karena produk camera cctv yang di tawarkan lengkap dan memiliki kualitas dengan tenaga kerja yang berpengalaman serta profesional di bidangnya untuk hasil pekerjaan pemasangan camera cctv di jamin rapi. 295 TECHNOLOGY SOLUTION juga memberikan penjelasan kepada customer tentang type camera cctv yang bisa di pakai di indoor maupun outdoor, merk camera cctv beserta spesifikasi camera cctv, dan memberikan penjelasan mengenai beberapa paket camera cctv yang di tawarkan yang di jamin berkualitas dan lengkap dengan harga yang murah.

Dalam mempromosikan produk dan paketnya 295 TECHNOLOGY SOLUTION menggunakan media sosial Instagram, promosi yang dilakukan oleh 295 TECHNOLOGY SOLUTION melalui media sosial Instagram masih berupa video, gambar dan brosur pricelist namun 295 TECHNOLOGY SOLUTION saat ini belum memiliki media promosi dalam bentuk video animasi, oleh karena itu dirasa kurang menarik dalam menyampaikan informasi serta promosi, cara yang dilakukan pada saat ini masih belum maksimal, terutama dalam menarik perhatian calon pelanggan dan calon pengguna jasa. Untuk dapat meningkatkan customer 295 TECHNOLOGY SOLUTION ingin membuat sebuah video animasi dalam mempromosikan produk camera cctv dan juga agar informasi dan promosi yang di

sampaikan menjadi lebih menarik untuk para customer ataupun pengguna jasa dari 295 TECHNOLOGY SOLUTION.

Oleh karena itu, penulis memiliki cara untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan : "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA 295 TECHNOLOGY SOLUTION DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC". Dengan memanfaatkan teknik *motion graphic*, semua informasi yang ingin disampaikan dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami, karena informasi yang disampaikan berbentuk *visual* dan *audio*. Dalam pembuatan video ini diharapkan dapat memberikan sebuah informasi tentang produk camera cctv yang di tawarkan oleh 295 TECHNOLOGY SOLUTION kepada para *customer*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu : Bagaimana membuat video animasi sebagai media promosi untuk 295 TECHNOLOGY SOLUTION menggunakan teknik *motion graphic*?

1.3 Batasan Masalah

Agar memudahkan dalam penelitian ini, maka peneliti membuat Batasan-batasan masalah sebagai berikut

1. Penelitian ini di lakukan di 295 TECHNOLOGY SOLUTION.
2. Teknik yang digunakan adalah *motion graphic*.
3. Animasi *motion graphic* berdurasi 1 menit 12 detik.
4. *Software* yang digunakan untuk Perancangan animasi ini adalah *Sound Recorder* pada *windows 11*, *Adobe Illustrator*, *adobe After Effects* dan *adobe premiere pro*.
5. Ekstensi file video nantinya akan berektensi Mp4.
6. Video iklan dalam penelitian ini digunakan untuk 295 TECHNOLOGY SOLUTION dan diupload menggunakan sosial media *instagram*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian seperti :

1. Membuat video media promosi untuk produk dan paket dari 295 TECHNOLOGY SOLUTION.
2. Memberikan informasi tentang produk dan paket yang ada pada 295 TECHNOLOGY SOLUTION.
3. Sebagai video pemasaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu media promosi berbentuk animasi bagi 295 TECHNOLOGY SOLUTION.
2. Memberikan sebuah media informasi yang diharapkan dapat membantu pihak 295 TECHNOLOGY SOLUTION untuk memasarkan produk dan pakatnya kepada masyarakat luas melalui sosial media.
3. Membantu masyarakat untuk mengetahui informasi tentang produk dan paket yang ada pada 295 TECHNOLOGY SOLUTION.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi, dilakukan dengan cara mengamati langsung objek penelitian dan media sosial dari 295 TECHNOLOGY SOLUTION
2. Metode Wawancara, dilakukan dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada owner 295 TECHNOLOGY SOLUTION.
3. Metode Analisis, yaitu mengenai Analisis Kebutuhan fungsional mencakup proses-proses yang harus dilakukan oleh sistem. Sementara itu, analisis kebutuhan non-fungsional mencakup kebutuhan terkait perangkat lunak (software), perangkat keras (hardware), dan sumber daya manusia (brainware) yang akan digunakan dalam penelitian ini.
4. Metode Produksi Media, yaitu Perancangan animasi *motion graphic* dapat digunakan standar produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah sebagai berikut : 1. Pra Produksi 2. Produksi 3. Pasca Produksi.

5. Metode Testing, Setelah pembuatan animasi *motion graphic* selesai, maka dilakukan pengukuran sikap, pendapat, dan persepsi seseorang dengan *skala likert*. Berikut ini contoh penggunaan *skala likert* :

Tabel 1. 1 Contoh penggunaan skala likert

1	Sangat Baik	Skor 5
2	Baik	Skor 4
3	Cukup	Skor 3
4	Kursng	Skor 2
5	Sangat Kurang	Skor 1

1.7 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan Sistematika Penulisan ini dapat di paparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdapat penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini terdapat penjelasan mengenai landasan teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdapat penjelasan tentang informasi objek penelitian, analisis yang digunakan, konsep, naskah, dan storyboard animasi *motion graphic*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi dan pembahasan mengenai pembuatan video animasi *motion graphic*.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini merupakan kesimpulan dari pembahasan seluruh bab sebelumnya dalam hal perancangan dan pembuatan skripsi, serta saran maupun masukan untuk penyempurnaan laporan yang dibuat dan video animasi *motion graphic*.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian daftar pustaka ini berisi mengenai referensi-referensi yang telah digunakan sebagai acuan dan penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.

LAMPIRAN

