

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PO.Agra Mas Boyolali Jawa Tengah merupakan usaha yang bergerak di dalam bidang jasa transportasi. Berdiri sejak 2008 di bawah bendera PT.Anugerah Mas, Agramas menjangkau 45 jurusan di pulau jawa, Agramas merupakan operator bus populer yang melayani segmen bus antar kota dalam provinsi (AKDP) dan antar kota antar provinsi (AKAP).

Dengan potensi yang kami miliki, Agramas memberikan ketersediaan jasa transportasi di wilayah lintas provinsi di pulau jawa dengan skala prioritas pelayanan kami untuk masyarakat. Karena itu fungsi strategis transportasi Agramas ikut menciptakan stabilitas dan kelangsungan kegiatan masyarakat. Melalui Agramas fungsi distribusi antara daerah satu dengan daerah yang lain akan menjadi lebih mudah dan cepat sehingga dapat menjadi salah satu sarana untuk mengintegrasikan ke berbagai wilayah.

Menurut Pihak Po.Agramas Boyolali, promosi yang dilakukan selama ini dengan menggunakan brosur dan baner belum cukup efektif, pesan dan informasi yang disampaikan pada brosur dan baner sangat terbatas lembar kerja promosi yang memungkinkan konsumen tidak dapat menangkap maksud pesan promosinya. Namun demikian, Po.Agramas Boyolali ingin meningkatkan metode promosinya dengan menggunakan iklan video pada media sosial Instagram. Akan tetapi dengan keterbatasan kemampuan sumberdaya manusia, iklan yang dimaksud belum dapat terealisasi.

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Iklan Pada PO.Agramas Boyolali Jawa Tengah Dengan Animasi 2D".

Video iklan yang akan dibuat menyesuaikan dengan kebutuhan dari Po.Agramas Boyolali dan ketentuan-ketentuan iklan pada Instagram. Dengan adanya iklan promosi berbentuk video animasi ini diharapkan promosi lebih

efektif dan menarik sehingga pesan yang diharapkan dapat tersampaikan dengan jelas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah *“bagaimana merancang dan membuat iklan pada Po.Agramas Boyolali Jawa Tengah dengan animasi 2D?”*

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, penulis membatasi permasalahan dengan poin - poin sebagai berikut.

1. Video yang akan di buat menggunakan konsep motion graphic.
2. Batas penelitian hanya sampai pada pembuatan video animasi 2d Motion Graphic sebagai media promosi.
3. Video animasi 2D Motion Graphic nantinya akan diterbitkan di media sosial instagram.
4. Target animasi berdurasi 1 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk :

1. Memproduksi video animasi 2D sebagai media promosi Po.Agramas menggunakan teknik motion graphic.
2. Menambah pengalaman dalam merancang dan membuat proyek multimedia khususnya video motion graphic.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan S1 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis

- a. Mengetahui teknik dalam pembuatan video iklan animasi 2D.
 - b. Dapat mengembangkan dan menerapkan ilmu multimedia animasi baik teori maupun praktek
2. Bagi masyarakat umum
 - a. Sarana informasi untuk mengetahui tentang Po.Agramas Boyolali
 3. Bagi Mahasiswa
 - a. Dapat dijadikan referensi bagi yang ingin mengetahui proses pembuatan animasi 2 dimensi.
 - b. Dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

Pembahasan baru yang diharapkan menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung di dalamnya, data tersebut diambil dengan metode sebagai berikut :

a. Observasi

Mengumpulkan data dengan cara mencari tutorial yang tersedia di buku dan internet mengenai animasi motion graphic.

b. Interview

Mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada animator yang telah bekerja di industri animasi *motion graphic*, yang dapat memberikan masukan tentang gerakan yang dibuat.

c. Kepustakaan

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui beberapa literature yang bersangkutan dengan *motion graphic*, yaitu memperoleh bahan dari beberapa buku keperpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta dan beberapa jurnal yang ada di internet.

1.6.2 Analists

- a. Gambaran Umum
- b. Kebutuhan

1.6.3 Perancangan

- a. Pembuatan Naskah.
- b. Pembuatan *Storyboard*.
- c. Pembuatan Aset dan Karakter.

1.6.4 Produksi

- a. Animasi Karakter dan Objek.
- b. Animasi Transisi dan Efek Visual.

1.6.5 Pasca Produksi

- a. *Compositing*
- b. *Rendering*

1.6.6 Implementasi dan Evaluasi

- a. *Implementasi*
- b. *Evaluasi*

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan ini akan diuraikan dalam bentuk bab, yang masing-masing bab akan diuraikan dalam beberapa subbab, diantaranya:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulis.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan membahas tinjauan pustaka dan dasar teori yang menjadi landasan dan mendukung penulisan skripsi, diantaranya pengertian video, pengertian animasi, narasi, storyboard, tema, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan membahas tentang analisis kebutuhan, dan pra produksi yang mencakup tema dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada *bab* ini akan di uraikan tentang proses produksi dan pasca produksi video motion graphic dan pengimplementasiannya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran-saran yang membangun dari penulis dan pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi – referensi yang digunakan dalam pembuatan film kartun.

