

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sofyan dan Purwanto (2008), Motion Graphic atau Motion Grafis adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Motion Graphic merupakan gabungan dari elemen-elemen desain atau animasi yang berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, dengan memasukan elemen yang berbeda-beda seperti 2D atau 3D. Media yang di masukan berupa still images atau gambar diam, dengan format gambar bitmap maupun vector, dan data video maupun audio.[1]

Project B Indonesia merupakan butik daur ulang pengolahan limbah sampah yang bergerak dibidang pengolahan sampah. pengolahan sampah ini untuk menghasilkan suatu produk yang lebih bermanfaat dan menghasilkan rupiah. Project B Indonesia mulai berdiri dan beroperasi sejak tahun 2008 yang didirikan oleh Hijrah Purnama dan teman temannya karena prihatin dengan banyaknya limbah sampah yang berserakan di kantin kampus saat mereka menempuh pendidikan Perguruan Tinggi. Project B Indonesia bertempat di Jl.Banteng Baru 1 No.4 Perum Banteng Baru Yogyakarta. Karena semakin banyaknya limbah sampah di lingkungan yang semakin menumpuk kemudian Project B Indonesia melakukan sosialisasi dan menjelaskan kepada masyarakat tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu penjemputan sampah makanan dan minuman yang telah terpilah.

Periklanan merupakan penggunaan media bayaran oleh seorang penjual untuk menginformasikan suatu produk dan jasa untuk pembuatan iklan Project B Indonesia teknik yang di gunakan adalah dengan menggunakan *Motion Graphic*. Video iklan ini merupakan media informasi yang dapat dimanfaatkan untuk

meningkatkan jual beli produk yang di iklankan. Selain itu dengan adanya iklan menggunakan teknik motion graphic bisa membuat konsumen tertarik untuk membeli suatu produk dari Project B Indonesia. Informasi yang di sampaikan melalui iklan dapat memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mendapatkan informasi yang lengkap mengenai produk-produk yang ada di Project B Indonesia. Dan setelah melihat iklan diharapkan konsumen tertarik untuk membeli produk di Project B Indonesia. Setelah mengetahui permasalahan yang ada maka penulis membuat Iklan pada Project B Indonesia menggunakan Teknik *Motion Graphic* sebagai media promosi.

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin disampaikan dari peneliti tugas akhir antara lain:

1. Membuat video tentang Project B Indonesia yang nantinya di upload pada Instagram Project B Indonesia
2. Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi produk yang lebih menarik kepada masyarakat
3. Mengenalkan ke masyarakat tentang profil Project B Indonesia

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu: Bagaimana membuat video iklan dengan menggunakan teknik motion graphic pada Project B Indonesia?

1.4 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Project B Indonesia.
2. Mengajak masyarakat untuk memilih dan mengolah sampah untuk menghasilkan produk yang lebih bermanfaat dan menghasilkan rupiah.
3. Video ini berdurasi 60 Detik hanya berisi informasi tentang produk produk yang dijual di Project B Indonesia.

4. Video Motion Graphic ini akan di upload ke akun Instagram Project B Indonesia.
5. Software yang digunakan dalam pembuatan iklan ini adalah Adobe Premiere Pro cc 2019, Coreldraw Graphic Suit.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis
Untuk meningkatkan kreativitas mengembangkan atau menerapkan pengetahuan pada bidang IT dan Multimedia.
2. Bagi Project B Indonesia
Dapat membantu mempromosikan iklan produk-produk yang ada di Project B Indonesia kepada masyarakat luas melalui media sosial.
3. Bagi Akademik
Menambah khasanah pustaka di Universitas Amikom Yogyakarta dan sebagai referensi atau evaluasi bagi pengembangan mutu pendidikan dimasa yang akan datang.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara
Metode ini digunakan untuk Tanya Jawab dalam pembuatan produk-produk video iklan terkait pada inovasi Project B Indonesia guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
2. Observasi
Metode ini digunakan untuk mengumpulkan file dokumen dan data secara terjun langsung ke tempat penelitian dan pembuatan video iklan Project B Indonesia tersebut.
3. Literatur

Metode ini digunakan untuk pengumpulan data melalui internet, Tugas Akhir dan buku sebagai bahan referensi untuk melakukan perancangan video iklan Project B Indonesia.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode Perancangan dalam pembuatan video iklan Project B Indonesia ini adalah perancangan Pra-Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari Tugas Akhir yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, menjelaskan teori pembuatan iklan, menampilkan teori tentang motion graphic. Dan materi lain untuk mendukung penulisan tugas akhir ini.

BAB III: TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan tentang sejarah singkat Project B Indonesia serta visi dan misi, pelayanan dari Project B Indonesia dan data-data lain yang diperoleh dari Project B Indonesia yang kami jadikan sebagai penelitian untuk tugas akhir, perancangan alur cerita pada tahap pra-produksi pembuatan iklan.

BAB IV: PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana cara membuat iklan dengan menggunakan motion graphic mulai dari tahap produksi sampai pasca-produksi serta memaparkan hasil iklan yang telah dibuat.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan Tugas Akhir yang dibuat serta saran yang berisi tentang kekurangan atau kelemahan video yang

dibuat serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut dari pembahasan yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi sumber-sumber pustaka yang diambil untuk pembantu penyusunan Tugas Akhir ini.

