

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu komputer dan teknologi saat ini merupakan salahsatu peradaban dan pemikiran manusia guna mencapai kehidupan yang sejahtera. Maka sesuatu yang bernama teknologi muncul dan berkembang begitu cepat dari pemikiran. Teknologi yang semakin canggih dapat di rasakan langsung dampak kegunaannya. Sebagian besar kegiatan manusia di kendalikan oleh peran teknologi. Dari hal yang paling sederhana dan ringan sampai hal yang sangat kompleks dan serius di mana semua tidak terlepas dari peran teknologi. Informasi tidak hanya sekedar sebagai tambahan ilmu melainkan menjadikan hal yang sangat mutlak serta primer yang selalu di butuhkan oleh semua manusia dalam masa meningkatkan kualitas hidup. Karena itu teknologi berkembang sangat pesat dan menghasilkan inovasi- inovasi baru seiring dengan perkembangan pola fikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik.

Teknologi berkembang begitu pesat, bermunculan animasi yang di buat teknologi komputer. Animasi yang banyak di kenal adalah animasi 2D dan 3D .Kedua nya mempunyai perbedaan yang salahsatunya terlihat dari sudut pandang nya. Animasi 2D yang menggunakan koordinat x dan y, sedangkan animasi 3D menggunakan koordinat x,y, dan z yang memungkinkan terlihat dari sudut pandang objek secara lebih nyata dan prospektif.

Sedangkan saat ini iklan berbentuk 2D masih di akui sebagai salah satu cara berpromosi yang paling efektif untuk memasarkan sebuah produk atau jasa

dalam meningkatkan penjualan produk ataupun jasa tersebut. Perkembangan iklan 2D sangat pesat terbukti saat ini sudah banyak iklan yang menggunakan efek 2D, salah satunya menggunakan konsep Motion Graphic. Dalam pembuatan company profile ini, diharapkan mampu memaksimalkan setiap kelebihan yang dimiliki oleh Motion Graphic. Pembuatan iklan dengan Motion Graphic, akan menjadikan pengunjung lebih tertarik dengan informasi yang disampaikan dalam iklan tersebut. Pengunjung juga lebih mudah memahami pesan yang terkandung dalam animasi tersebut. Setelah pengunjung memahami pesan yang disampaikan, diharapkan pengunjung tertarik dan bisa mengajak dirinya sendiri ataupun orang lain untuk berlangganan di Jogja Host. Dengan tertariknya pembeli, diharapkan mampu meningkatkan pemasaran produk ataupun jasa ini.

Oleh karena itu, penulisan pada tugas akhir ini mengangkat tema animasi Motion Graphic pada pembuatan company profile dalam Sarana Promosi PT Jogja Host.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang alur cerita *motion graphics* dalam pembuatan iklan?
2. Bagaimana mengaplikasikan teknik-teknik pemanfaatan software-multimedia dalam pembuatan *motion graphics*?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat iklan animasi yang ada pada saat ini, maka untuk mengembangkan iklan tersebut di buatlah konsep iklan *motion graphic* yang di ajukan oleh penulis. Karena banyaknya ruang lingkup permasalahan yang ada, penulis hanya menitik beratkan pada pembuatan iklan *motion graphics* yang merupakan media untuk menyampaikan informasi profil dari "PT Jogja Host".

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian dari penulis adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengkonsep dan merancang alur cerita *motion graphic* dengan pembuatan iklan "PT Jogja Host".
2. Untuk mempraktekkan pembuatan iklan "PT Jogja Host" dengan *software-software multimedia*.
3. Dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses iklan *motion graphics* di buat. Sehingga memberikan wawasan yang luas dalam bidang motion graphic.
4. Memberikan alternative dalam pembuatan desain iklan *motion graphics* sebagai media penyimpanan informasi yang mempunyai nilai lebih di banding media lain.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya penelitian tugas akhir ini antara lain:

1. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah di dapat selama mengikuti perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat mengetahui tehnik yang efisien dalam pembuatan iklan.
3. Dapat memperoleh wawasan secara nyata dan penelitian yang telah di lakukan dari penerapan dalam dunia, kehidupan nyata dan masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang relevan, maka di perlukan metode yang efektif dalam pembuatan iklan ini. Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1.6.1 Metode Observasi

Mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek penelitian dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.

1.6.2 Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab dengan pemilik atau karyawan Jogja Host secara langsung tentang manajemen, yang meliputi, promosi, penjualan, pelayanan, strategi pemasaran, riset pemasaran, dan lain-lain yang terkait dengan manajemen.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang gambaran dari Tugas Akhir yang akan dibuat, yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum periklanan, unsur-unsur yang terkandung dalam iklan, tujuan dan manfaat periklanan, pengertian iklan, teknik *motion graphic* dan *software- software* yang digunakan pada pembuatan iklan ini.

BAB III: TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum analisis-analisis perancangan pengembangan system animasi PraProduksi, Produksi, Paskaproduksi.

BAB IV: PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum pembuatan iklan "Jogja Host" mulai dari PraProduksi, Produksi, Paskaproduksi.

BAB V: PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk membangun lebih lanjut.

Daftar pustaka

Daftar pustaka berisi sumber-sumber yang di gunakan untuk menyusun laporan baik dari media cetak maupun digital yang berhubungan dengan materi terkait.

