

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia (Suyanto, 2005). Video ilustrasi merupakan video yang memvisualisasikan suatu tulisan, lukisan, foto bahkan gagasan ataupun ide untuk menerangkan dan memperjelas suatu cerita atau informasi tertulis lainnya dan menambahkan unsur suara untuk menghiasinya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan atau informasi tersebut menjadi lebih menarik.[1]

Seiring dengan pesatnya perkembangan era digital saat ini, penggunaan video bukan hanya sebagai media hiburan saja, melainkan juga dapat digunakan untuk dokumentasi suatu peristiwa, media pembelajaran dan bahkan media promosi sebagai penunjang dalam dunia usaha dan bisnis.

Bengkel Las Sinar Kreasi mulai didirikan pada Maret 2013 di Sleman Yogyakarta. Bengkel Las Sinar Kreasi merupakan bengkel penyedia jasa pembuatan segala jenis bentuk konstruksi seperti pagar, tralis, kanopi, baliho, ralling, tangga dan lain-lain.

Persaingan dalam dunia usaha merupakan hal yang sangat wajar, maka oleh sebab itu Bengkel Las Sinar Kreasi sangat menyadari perlunya eksistensi dalam menjalankan usahanya, salah satu caranya ialah dengan iklan atau promosi. Beberapa iklan yang sudah digunakan sebelumnya menggunakan media

cetak berupa brosur dan iklan pada situs jual beli, hal demikian dinilai kurang memberikan dampak bagi perusahaan, karena hanya menampilkan teks dan gambar saja sehingga konsumen kurang memperhatikan dan dianggap tidak menarik. Terlebih jika menggunakan media cetak seperti poster dan brosur dinilai sudah banyak ditinggalkan oleh konsumen karena tidak efektif. Sehingga Bengkel Las Sinar Kreasi dituntut untuk berinovasi dalam iklannya.

Dari permasalahan yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa pentingnya sebuah inovasi dalam iklan berupa video pada Bengkel Las Sinar Kreasi guna meningkatkan daya tarik terhadap konsumen dan dapat bersaing dengan pasar saat ini. Dengan media iklan yang disajikan dalam bentuk video, konsumen akan lebih mudah dalam hal mengingat dan mengetahui tentang informasi pelayanan, penyediaan serta lokasi dari Bengkel Las Sinar Kreasi.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mengambil penelitian tentang **“Pembuatan Anlmasi 2D untuk Bengkel Las Sinar Kreasi Menggunakan Teknik Motton Graphics”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah **“Bagaimana merancang dan membuat video animasi 2D untuk Bengkel Las Sinar Kreasi menggunakan Teknik Motion Graphics”**.

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan dari penelitian ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian maka perlunya batasan pada beberapa hal berikut ini :

1. Pembuatan video animasi 2D ini sebagai inovasi dalam beriklan untuk meningkatkan daya tarik konsumen terhadap pembuatan konstruksi di Bengkel Las Sinar Kreasi.
2. Video ini bertujuan untuk menginformasikan alamat, layanan dan pembuatan berbagai macam jenis konstruksi dari Bengkel Las Sinar Kreasi.
3. Konsep pembuatan video ini menggunakan teknik *motion graphic*.
4. Hasil implementasi video ini akan menjadi kewenangan perusahaan.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata 1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai salah satu media untuk memperkenalkan Bengkel Las Sinar Kreasi sebagai perusahaan penyedia jasa konstruksi kepada masyarakat umum.
3. Memvisualisasikan produk ataupun layanan serta alamat dari Bengkel Las Sinar Kreasi.

4. Mendukung kebutuhan kegiatan pemasaran untuk Bengkel Las Sinar Kreasi.

## **1.5 Metode Penelitian**

Dalam pembuatan karya ilmiah ini metode penelitian dibuat berdasarkan metode sebagai berikut:

### **1.5.1 Metode Studi Pustaka (*Library*)**

Penulis melakukan studi pustaka agar menambah referensi dan pengetahuan dari buku-buku yang sesuai untuk mempelajari proses pembuatan video serta beberapa *ebook* yang didapat dari internet untuk mendapatkan konsep teori yang mendukung.

#### **1.5.1.1 Observasi**

Melakukan pengamatan terhadap media promosi yang pernah dibuat dan digunakan oleh Bengkel Las Sinar Kreasi.

#### **1.5.1.2 Wawancara**

Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka penulis melakukan wawancara kepada owner Bengkel Las Sinar Kreasi dan karyawannya agar data yang diperoleh akurat dan sesuai kebutuhan dalam proses pembuatan video.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Melakukan analisis data yang telah dikumpulkan untuk menyusun laporan dan merancang iklan tersebut. Analisis dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan analisis yang di dalamnya akan menganalisis

kebutuhan fungsional dan nonfungsional, kebutuhan *brainware*, kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang diperlukan untuk perancangan pembuatan iklan.

### **1.5.3 Perancangan**

Penulis merancang video tentang bagaimana pelayanan dan pembuatan konstruksi pada Bengkel Las Sinar Kreasi agar tujuan video ini dapat tersampaikan sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu perancangan video ini juga berguna sebagai dasar atau pedoman dalam implementasi pembuatan video. Pra produksi meliputi rancangan *storyboard* dan naskah narasi. Produksi meliputi pembuatan *visual* dan *audio*. Pasca produksi meliputi distribusi video kepada objek.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pembacaan serta dapat memberikan gambaran secara menyeluruh terhadap masalah yang akan dibahas, maka sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi dalam 5 (lima) bab yang secara garis besarnya tersusun sebagai berikut:

### **1.6.1 Bab I Pendahuluan**

Bab I merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas antara lain berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **1.6.2 Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini akan menerangkan teori-teori yang melandasi analisis dan perancangan sistem yang meliputi pengenalan, definisi, jenis audio, sistem perangkat lunak (*Software*) yang digunakan, serta teori-teori yang bersangkutan lainnya.

### **1.6.3 Bab III Perancangan**

Bab III berisi tentang penguraian dan penjelasan dari suatu pembuatan video. Seperti merancang konsep yang akan dibangun dan gambaran umum objek penelitian.

### **1.6.4 Bab IV Implementasi Dan Pembahasan**

Tahapan ini adalah tahapan yang sangat penting didalam pembuatan sebuah video, setelah dilakukannya perancangan sistem. Implementasi sistem merupakan tindak lanjut dalam pembuatan video, sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya.

### **1.6.5 Bab V Penutup**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya yang bersifat membangun dari pembahasan yang ada pada penyusunan skripsi.

### **1.6.6 Daftar Pustaka**

Berisi tentang buku yang menjadi sumber *referensi* penulis dalam penulisan skripsi.