

BAB I

PENDAHULUAN

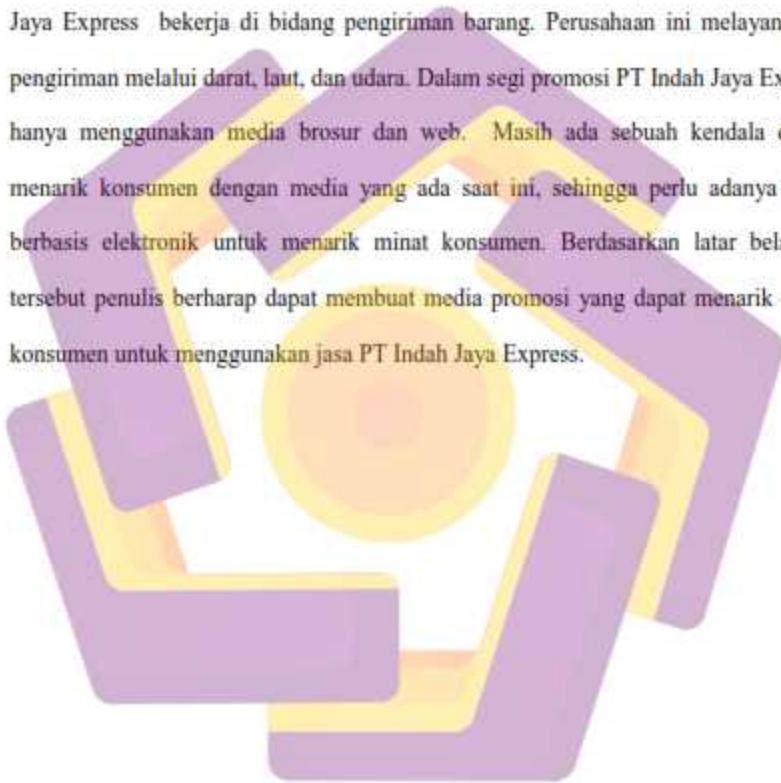
1.1 Latar Belakang

Media promosi merupakan salah satu cara perusahaan untuk menawarkan sebuah produk barang maupun jasa. Cara mempromosikannya ada berbagai macam, yaitu melalui media cetak seperti brosur maupun media periklanan. Media promosi yang saat ini banyak di gunakan oleh perusahaan adalah media periklanan televisi, hal ini disebabkan karena di jaman sekarang ini masyarakat lebih dapat menyerap pesan yang di sampaikan melalui iklan daripada membaca sebuah brosur.

Seiring berkembangnya Industri periklanan saat ini, dunia periklanan telah berkembang dengan sangat pesat, dilihat dari kualitas maupun kreatifitasnya dan belum lagi di tunjang dengan pertumbuhan teknologi yang sudah mulai maju. Iklan merupakan suatu bentuk komunikasi masa yang bertujuan memberikan informasi maupun sebuah pesan, sehingga dapat menarik dan mengajak penonton untuk melakukan apa yang di sampaikan oleh iklan. Pembuatan iklan saat ini telah dibuat dengan berbagai macam, diantaranya adalah seperti iklan mempergunakan animasi, iklan dengan cara *live shoot*, dan ada juga iklan yang mempergunakan campuran animasi dan *live shoot*. Iklan animasi biasanya hanya digemari oleh anak-anak dan

kalangan muda, tetapi saat ini iklan animasi bisa di terima diberbagai kalangan, oleh sebab itu banyak produsen yang memilih membuat iklan animasi.

Perseroan Terbatas (PT) Indah Jaya Express telah berdiri sejak tahun 2005. PT Indah Jaya Express bekerja di bidang pengiriman barang. Perusahaan ini melayani jasa pengiriman melalui darat, laut, dan udara. Dalam segi promosi PT Indah Jaya Express hanya menggunakan media brosur dan web. Masih ada sebuah kendala dalam menarik konsumen dengan media yang ada saat ini, sehingga perlu adanya iklan berbasis elektronik untuk menarik minat konsumen. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis berharap dapat membuat media promosi yang dapat menarik minat konsumen untuk menggunakan jasa PT Indah Jaya Express.



1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada, maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

Bagaimana cara membuat dan merancang media promosi iklan yang baik, benar dan menarik?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada maka di perlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari topik yang telah di tentukan. Batasan Pada Penelitian Skripsi ini sebagai berikut :

1. Objek penelitian yaitu PT Indah Jaya Express
2. Iklan ini di buat untuk mempromosikan PT Indah Jaya Express
3. Iklan ini akan di tayangkan di Media sosial seperti Youtube .
4. Iklan ini berdurasi kurang lebih 1 menit.
5. Animasi yang di buat adalah animasi 2D dengan tehnik motion graphic

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sebuah iklan animasi yang menarik dengan menggunakan tehnik motion graphic sebagai iklan promosi.
2. Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Starta- 1 pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah tinggi Manajemen Informatika dan Komputer " AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Perusahaan (PT Indah Jaya Express)

Dapat menarik lebih banyak konsumen untuk menggunakan jasa pengiriman barang.

2. Bagi Peneliti

Mendapatkan Sebuah pengalaman nyata dari Penelitian yang telah di lakukan.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi metode penelitian yang digunakan dalam perancangan animasi ini yaitu metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, metode penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan, maka dalam perancangan animasi perlu adanya data yang benar, lengkap serta akurat. Untuk itu perlu dilakukan beberapa teknik pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut.

1. Studi pustaka

Mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait dengan perancangan film animasi, referensi buku diperoleh dari dosen pembimbing maupun dari Skripsi-skripsi perpustakaan serta pemikiran individu.

2. Pengamatan

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap filem animasi yang sedang popular, mencoba tutorial atau mencari panduan rancangan filem yang diperoleh dari berbagai sumber.

3. Metode Wawancara

Suatu metode dengan melakukan wawancara kepada objek yang akan di teliti.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang di gunakan adalah metode fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahap pertama dalam pembuatan video animasi yaitu tahap pra produksi. Pada tahap ini dilakukan persiapan yang di butuhkan untuk membuat video promosi meliputi konsep video promosi, membuat storyboard, dan storyline.

1.6.4 Metode Pengembangan

Penulis menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahap produksi yang meliputi gambar hingga menganimasikan gambar. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pembuatan tahap pasca produksi yang meliputi review hasil editing, pemberian sound effect hingga tahap finishing berupa rendering.

1.6.5 Metode Testing

Penulis melakukan testing video promosi dengan melakukan penayang terhadap objek serta menggunakan Sekala *likert*.

1.6.6 Metode Implementasi

Penulis melakukan implementasi terhadap video promosi dengan melakukan penayangan di media social seperti You tube.

1.7 Sistematikan penelitian

Sistematika penulisan Skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab yaitu:

BAB I. Pendahuluan

Menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penelitian.

BAB II. Landasan Teori

Membuat teori-teori dari berbagai sumber yang di gunakan sebagai refrensi untuk mendukung penelitian Skripsi ini, baik teori khusus maupun umum.

BAB III. Analisis dan Perancangan.

Dalam bab ini akan membahas tentang analisa yang di gunakan dalam perancangan serta pembuatan penelitian.

BAB IV. Pembahasan

Pada bab ini di jelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan tentang iklan yang di buat.

BAB V. PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan penelitian selama perancangan sampai pembuatan project Selesai