

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak sekali orang yang menganggap bahwa *motion graphic* adalah bagian dari animasi, padahal *motion graphic* berbeda dengan animasi. Banyak orang yang salah dalam memproduksi animasi sehingga menjadi *motion graphic* dan *motion graphic* bukanlah animasi. Animasi dibuat berdasarkan hukum fisik di alam. Implementasi hukum fisikal yang membedakan antara *animation* dengan *motion graphic* (Gumelar, M.S, 2012) [1]. *Motion graphic* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. *Motion graphic* dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti 2D/3D, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik.

Distro Van Celebes bergerak di bidang *fashion* seperti *clothing*. Distro Van Celebes didirikan pada tanggal 15 September 2016, yang berlokasi di Jalan Kapulogo Nologaten No.247B RT.07 RW.02 Yogyakarta. Distro Van Celebes memiliki keunggulan seperti memproduksi produk yang dapat memberi kesempatan kepada konsumen untuk mendesain baju berdasarkan selera, dan desain-desain yang ditawarkan bernuansa budaya Sukawesi. Keunggulan-keunggulan tersebut akan menjadi nilai tambah untuk dilakukan promosi. Namun, Distro Van Celebes baru melakukan promosi dengan pengenalan produk dari mulut ke mulut, dan media sosial seperti Facebook dan Instagram, sehingga belum memiliki iklan promosi dalam bentuk video iklan atau video promosi lainnya.

Iklan promosi yang akan dibuat memuat proses produksi dan hasil produksi sebagai keunggulan yang dimiliki Distro Van Celebes. Iklan promosi akan dirasa sulit jika hanya menggunakan *liveshoot* karena salah satu keunggulan yang akan diiklankan bersifat ilustratif, oleh karena itu penggabungan dengan *motion graphic* dirasa sangatlah tepat untuk memvisualisasikannya.

Penulis mengharapkan penggabungan teknik *motion graphic* dan *liveshoot* sebagai media promosi dapat mempengaruhi persepsi konsumen melalui deskripsi yang tervisualisasikan dari *motion graphic* terhadap informasi keunggulan produk yang dimiliki Distro Van Celebes.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penelitian ini mendapatkan rumusan masalah yaitu "bagaimana cara mengimplementasikan penggabungan *motion graphic* dan *liveshoot* pada pembuatan iklan Distro Van Celebes?".

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang dilampirkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Hasil implekmentasi penggabungan teknik *motion graphic* akan berbentuk iklan video 2D dan *liveshoot* yang membahas tentang keunggulan produk yang dimiliki Distro Van Celebes.
2. Target durasi iklan 60 detik.
3. Penelitian dilakukan di Distro Van Celebes.

4. Informasi yang disampaikan berupa iklan promosi yang menggunakan penggabungan *liveshoot* dan *motion graphic* yang memuat keunggulan Distro Van Celebes.
5. Hasil akhir dari video promosi penggabungan *liveshoot* dan *motion graphic* Distro Van Celebes akan diujikan kelayakannya kepada para pelaku kreatif yang berkompeten dibidangnya.
6. Pengujian yang dilakukan berupa informasi dan tampilan pada video promosi penggabungan *liveshoot* dan *motion graphic* Distro Van Celebes.
7. Tahapan penelitian sampai pada penyerahan video promosi ini kepada pihak Distro Van Celebes.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengimplementasikan penggabungan teknik *motion graphic* dan *liveshoot* yang diharapkan dapat menampilkan sebuah iklan yang lebih menarik.
2. Mengenalkan Distro Van Celebes ke masyarakat luas melalui media iklan.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Sarjana Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk lebih mengenalkan keunggulan yang dimiliki Distro Van Celebes.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Metode Observasi

Melakukan pengumpulan informasi hal-hal yang dibutuhkan untuk periklanan dari Distro Van Celebes dan mendapatkan referensi dengan cara melakukan pengamatan dari beberapa contoh teknik *motion graphic* dan *liveshoot*.

2. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku tentang animasi dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh dari perpustakaan.

3. Metode Studi Literatur

Penulis mengambil data dengan literatur yang bisa digunakan seperti memanfaatkan fasilitas internet dengan menjelajahi situs-situs yang berkaitan dengan pembuatan iklan *motion graphic* dan *liveshoot*.

1.6.2. Metode Analisis Data

Perancangan *motion graphic* iklan Distro Van Celebes sebagai media promosi

tepatnya akan menggunakan metode analisis 5W+1H (*What, Who, When, Why, Where and How*) sebagai proses dalam menganalisis masalah-masalah di dalam perancangan tersebut.

1.6.3. Metode Produksi

1.6.3.1. Produksi

1. Lokasi Syuting

Lokasi syuting dilakukan di Jalan Kapulogo Nelogaten No.247B RT.07
RW.02 Yogyakarta, Distro Van Celebes

2. Tata Cahaya

Untuk mendukung pencahayaan, pada kamera DSLR Canon 600D yang dipakai, penulis hanya mengubah settingan ISO pada kisaran 200-400 tergantung pada kondisi cahaya matahari.

1.6.3.2. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap yang harus mempersiapkan bahan untuk produksi ke depannya. Bahan yang dipersiapkan yaitu naskah, sketsa dan *storyboard*.

1.6.3.3. Pasca Produksi

1. Proses *Editing*

Tahap proses *editing* adalah yang pertama dengan pembuatan objek berupa vektor yang dilakukan menggunakan Adobe *illustrator* dan *Photoshop* untuk memberi warna. Selanjutnya dilakukan *editing* menggunakan *Premiere Pro*, dimana gambar yang sudah dipilah akan diurutkan berdasarkan urutan scenenya dan dilakukan beberapa pemotongan, pemberian efek, video transisi dan *coloring* serta pemberian *backsound* yang sesuai. Proses penggabungan video dengan objek 2D tidak hanya dilakukan di *Premiere Pro*, melainkan juga dilakukan di *after effect*. Video diberikan animasi 2D baik dalam bentuk video maupun objek gambar dijadikan satu dengan video yang lain. Tahap yang terakhir adalah Proses *Rendering*.

1.6.4. Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic* yang diterapkan pada video *motion graphic* Distro Van Celebes, sehingga visualisasi data yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti audien.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran secara umum mengenai isi skripsi dan penelitian ini, maka penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori menjelaskan tentang teori-teori yang di gunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian dan sebagai gambaran umum objek penelitian. Landasan teori dari penelitian ini menjelaskan tentang definisi multimedia, animasi 2D, iklan, pengertian tentang *motion graphic* dan *liveshoot*, teknik tentang *motion graphic* dan *liveshoot*, serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan *motion graphic* dan *liveshoot*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Topik awal dari Bab III adalah tinjauan umum yang menguraikan

tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan (struktur organisasi, jabatan tugas dan wewenang), atau gambaran umum produk, serta data yang di pergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian. Bab III dilanjutkan dengan penjelasan tentang analisis SWOT dari penelitian ini (*Strength, Weakness, Opportunities, Threat*), kemudian dari ke empat aspek tersebut, maka dapat disimpulkan strategi dan solusi yang digunakan untuk mendukung penelitian. Topik akhir pada Bab III menjelaskan proses pra produksi yang meliputi analisis penentuan ide, penentuan tema, sinopsis, *storyboard*, dan pembuatan karakter.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang proses produksi dan pasca produksi. Bab IV pada bagian produksi menjelaskan tentang langkah-langkah dalam pembuatan iklan promosi menggunakan penggabungan teknik *motion graphic* dan *liveshoot*, sedangkan pasca produksi meliputi proses *editing, sound effect, backsound, dan rendering*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisis kesimpulan dan sa