

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Motion Graphic Animation* adalah tipe animasi yang menampilkan tulisan dan grafik, misalnya penggunaan *running* teks dalam iklan atau logo *corporate* di *station ID* atau *company profile*. Jenis animasi ini juga digunakan dalam *opening* film atau acara di televisi. Secara umum, animasi berarti menghidupkan urutan *still image* atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerak ilusi. Jadi animasi itu dibentuk dari model-model yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakan. Istilah lain untuk animasi adalah *motion graphic* (gambar gerak). Disebut dengan gambar bergerak karena dalam proses pembuatannya digunakan banyak gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa tampak seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak.

Dalam penelitian ini unsur multimedia memiliki peran yang sangat penting, yaitu sebagai sarana untuk menyampaikan informasi agar lebih menarik secara audio visual dan dikemas dalam bentuk animasi *motion graphic*. *Motion graphic* pada iklan yang akan dibuat di CV Satu Dunia *Tour and Travel* Yogyakarta digunakan untuk menjelaskan ilustrasi yang tidak bisa dilakukan secara *liveshoot* seperti cara booking, cara pembayaran dan cara pembatalan.

CV Satu Dunia *Tour and Travel* Yogyakarta merupakan salah satu *travel agency* di Provinsi DIY yang memiliki beragam penjualan paket wisata seperti wisata alam, desa wisata, wisata kuliner, wisata kerajinan serta wisata seni dan budaya.

Pada CV Satu Dunia *Tour and Travel* Yogyakarta, sangat membutuhkan suatu media promosi visual. Promosi yang dilakukan saat ini adalah promosi yang menggunakan brosur yang hanya dipajang di kantor CV Satu Dunia *Tour and Travel* Yogyakarta sehingga sasaran promosi kurang maksimal dan media promosi online menggunakan website akan lebih maksimal yang dipadukan dengan video visual karena link pada media online akan bertambah sehingga skala pasar jauh lebih luas, maka dari itu peneliti memilih judul **“Pembuatan Iklan di CV Satu Dunia *Tour and Travel* Yogyakarta Menggunakan Teknik *Motion Graphic*”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan yang telah diuraikan sebelumnya, adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah *“Bagaimana membuat iklan di CV Satu Dunia *Tour and Travel* Yogyakarta menggunakan teknik *motion graphic*”*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Perancangan video iklan menggunakan animasi *motion graphic* melibatkan banyak elemen di dalamnya. Sehingga penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini memfokuskan mengenai perancangan video iklan menggunakan teknik *motion graphic* dan berdurasi 75 detik.
2. Pembuatan ilustrasi animasi potensi wisata di CV Satu Dunia *Tour and Travel* Yogyakarta (penjelasan profil perusahaan, paket wisata yang dijual dan cara pemesanan).

3. Target penayangan hasil dari video ini di fokuskan untuk promosi di media online.
4. Video ini diuji dari faktor informasi yang disampaikan oleh masyarakat dan kelayakan animasi oleh pemilik CV Satu Dunia *Tour & Travel* Yogyakarta.
5. Pembuatan iklan video animasi *motion graphic* pada CV Satu Dunia *Tour & Travel* Yogyakarta, selesai pada tahap penyerahan iklan video animasi *motion graphic* kepada CV Satu Dunia *Tour & Travel* Yogyakarta.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata-I Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Memperdalam langkah-langkah dan tahapan untuk mencapai sebuah video iklan.
3. Dapat merancang sebuah video iklan menggunakan teknik *motion graphics* dan diharapkan dapat membantu kegiatan promosi CV Satu Dunia *Tour & Travel* Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin diperoleh dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

### 1.5.1 Bagi Penulis

1. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang multimedia, dengan membuat profil perusahaan pariwisata yang berupa animasi *motion graphic*.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata dengan harapan bisa bermanfaat di dunia nyata dan kerja.

### 1.5.2 Bagi Perusahaan

1. Sebagai alternatif baru dalam penyampaian informasi khususnya dalam bidang kepariwisataan dan penjualan paket wisata, maupun memberikan citra baik bagi CV Satu Dunia *Tour and Travel* Yogyakarta.

## 1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang penulis digunakan dalam merealisasikan tujuan dan pemecahan masalah di atas adalah dengan menggunakan langkah-langkah berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini pihak CV Satu Dunia *Tour and Travel* Yogyakarta.

## 2. Metode Observasi (*Observation*)

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan serta pencatatan langsung terhadap obyek dengan cara melihat proses jasa yang ditawarkan pihak CV Satu Dunia *Tour and Travel* Yogyakarta.

## 3. Metode Kepustakaan

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, internet, maupun referensi lain dari berbagai sumber yang valid dan terpercaya.

### 1.6.2 Metode Analisis

Untuk mengetahui apakah media promosi yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan maka harus dilakukan Analisis terhadap rancangan dan video animasi. Dengan melakukan analisis dapat diketahui apa yang belum sesuai terhadap media promosi ini dan apa yang sebaiknya harus dilakukan.

### 1.6.3 Metode Proses Perancangan

#### 1. Pra Produksi

Tahap Pra Produksi merupakan tahap perencanaan. Disini semua hal yang berkaitan dengan pembuatan animasi *motion graphics* dipersiapkan. Seperti membuat konsep cerita, membuat naskah, dan membuat storyboard.

#### 2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap implementasi Pra Produksi. Video dibuat dengan mengacu pada konsep yang telah dipersiapkan sebelumnya.

### 3. Pasca Produksi

Merupakan bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan. Video akan diedit dan disempurnakan sehingga menjadi karya yang utuh.

### 4. Metode Testing

Metode yang digunakan untuk menguji aplikasi yang telah dibuat untuk diamati sehingga hasil akhir aplikasi sesuai dengan rancangan seperti yang diinginkan.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh, agar jelas dan mudah dipahami mengenai isi dari Laporan Skripsi ini maka penulis akan menguraikan secara singkat tentang isi dari tiap-tiap bab. Berikut sistematika penulisan Laporan Skripsi, yaitu :

##### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penelitian Laporan Skripsi.

##### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia, elemen multimedia, *motion graphic*, dan pengertian lain yang berhubungan dengan judul yang penulis ambil.

**BAB III. ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum dan pembahasan analisis yang digunakan dalam penelitian ini.

**BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi pembahasan dan implementasi mengenai Profil Pariwisata yang penulis buat pada CV Satu Dunia *Tour and Travel* Yogyakarta.

**BAB V. PENUTUP**

Kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan lebih lanjut.

