

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan multimedia saat ini sangatlah cepat dan perkembangan multimedia sangat diperlukan dalam berbagai bidang misalnya bidang periklanan, simulasi dan pembelajaran. Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Motion graphic atau motion grafis adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Pada dunia perdagangan, informasi, dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika dimana pemirsa/audience memutuskan apakah tidak atau akan untuk saluran, keluar dari situs web, atau ketika menonton trailer, untuk melihat film. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang desainer broadcasting, desainer judul film dan animator dalam seni motion grafis.

We Stay Jogja adalah perusahaan yang bergerak dibidang operator homestay/ guest house harian/ mingguan/ bulanan yang berlokasi di beberapa titik di Yogyakarta (*guest house*). Dan memerlukan sebuah iklan promosi berbentuk video, agar pengunjung dari luar kota yang akan datang ke jogja bisa tahu tentang adanya We Stay Jogja ini, Untuk memperluas jangkauan promosi terhadap We

Stay Jogja tersebut, serta menarik perhatian pengunjung untuk mengunjungi kota jogja dan menggunakan jasa dari We stay Jogja ini.

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa perlunya sebuah video promosi yang bias menojolkan dari pada We Stay Jogja, agar dapat menarik perhatian konsumen untuk menggunakan jasa We Stay Operator Guest House Jogja . Video sendiri mempunyai keunggulan yang mana pada sebuah media pemasaran dapat mencakup 5 unsur multimedia sekaligus yaitu : video, teks, gambar, animasi, dan suara yang tidak bisa disampaikan lewat media cetak. Video yang dihasilkan adalah video iklan dengan durasi 1 menit, 1 detik, yang dimaksudkan untuk memberi informasi kepada konsumen. Selain itu, peneliti juga merekomendasikan We Stay Jogja untuk mengupload video ke media social linnya seperti Instagram, Facebook, dan Youtube dengan tujuan menjangkau berbagai pengguna mesia social, maka penulis mengambil skripsi dengan judul **“Pembuatan Video Motion Graphic Sebagai Media Sarana Promosi Di We Stay Jogja House Operator Jogjakarta”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka pokok pembahasan masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini yaitu : “*Bagaimana Membuat Video Motion Graphic Sebagai Media Sarana Promosi Di We Stay Jogja House Operator Jogjakarta*”.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, pokok permasalahan adalah bagaimana membuat *Video Motion Graphic* sebagai media sarana promosi di We Stay Jogja House Operator Jogjakarta. Maka penulis hanya membatasi masalah sebagai berikut :

1. Video animasi ini hanya membahas *motion graphic* sebagai media periklanan atau promosi We Stay Jogja
2. Video animasi menggunakan *motion graphic* ini akan berbentuk *video promotion* yang akan diupload di media social.
3. Video animasi menggunakan *motion graphic* ini mempunyai durasi 1:00 menit.
4. Video animasi ini di Upload di *Instagram, Facebook* dan *Youtube*

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah :

Menghasilkan suatu video iklan animasi untuk mempromosikan *StartUp* We Stay Jogja dan sarana penyampaian untuk Traveler yang akan berkunjung ke Jogjakarta

## **1.5 Metode Penelitian**

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Observasi**

Proses pengamatan terhadap media yang pernah dibuat oleh We Stay Jogja

#### **2. Metode Wawancara**

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pihak We Stay Jogja untuk mendapatkan info yang akurat.

#### **3. Metode Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar obyek dan dokumen terkait. Dengan tujuan gambar hasil dokumentasi dapat digunakan sebagai acuan untuk mendesain komponen-

komponen serta elemen-elemen guna untuk mendesain komponen video promosi tersebut.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Melakukan analisis data yang telah dikumpulkan untuk menyusun laporan dan merancang video animasi 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 dibutuhkan untuk perancangan pembuatan video animasi.

### **1.5.3 Metode Produksi**

Perancangan video iklan ini dapat menggunakan standar produksi animasi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti :

1. Pra Produksi
  - a. Tema Iklan
  - b. Ide Cerita
  - c. Naskah Cerita
  - d. Story Board
2. Produksi
  - a. Mendesain Aset Motion Graphic
  - b. PengAnimasian
3. Pasca Produksi
  - a. Compositing

- b. Rendering
- c. Testing

#### **1.5.4 Metode Evaluasi**

Pada tahap evaluasi oleh pihak We Stay Jogja jika masih terdapat kekurangan maka akan di perbaiki. Setelah semua dapat dipenuhi maka video tersebut maka sudah jadi.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

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

Pada bab ini menjelaskan pengertian multimedia, konsep dasar iklan, teknik visual efek apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan *Video Motion Graphic* sebagai media sarana promosi Di We Stay Jogja House Operator Jogjakarta.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini memaparkan tentang gambaran umum serta menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang ada.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memberikan penjelasan tentang pembuatan video promosi animasi yang akan dibuat.

### **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.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi daftar sumber referensi penulisan yang digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian ini.