

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa yang bertujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya, dengan adanya promosi produsen atau distributor mengharapkan kenaikan angka penjualan. Pada hakikatnya promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran. Yang dimaksud dengan komunikasi pemasaran adalah aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi / membujuk.

Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada *layer*. Salah satu dari video animasi adalah teknik *Motion Graphic*, *motion graphic* sendiri merupakan gabungan dari potongan-potongan desain animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan film dengan *desain grafis* dengan memasukan elemen objek 2D. *Motion Graphic* memiliki sifat yang *informatif* dan *interaktif* sehingga sering digunakan untuk menyampaikan informasi seperti iklan dan media pembelajaran sehingga dapat menyampaikan informasi dengan *efektif* dan *efisien*. [1]

Paud Kantil II adalah sebuah sekolah yang mengkhususkan untuk anak usia 3 bulan - 6 tahun di Paud Kantil II sendiri tidak hanya menerima siswa-siswi didik baru tetapi juga menerima penitipan anak sehingga anak yang usianya kurang dari 3 tahun bisa bersekolah disana, dan disana mempunyai sistem *full day school*. Selama ini Paud Kantil II menggunakan media promosi berupa poster,

pamflet dan baliho, sehingga masyarakat kesulitan mendapatkan informasi apabila tidak langsung ke sekolah, disamping itu masyarakat Desa Karangasem termasuk Desa merah di Kecamatan Cawas yaitu desa miskin dan tingkat pendidikan rendah. Minat membaca masyarakat di Desa Karangasem sangat rendah masyarakat lebih gemar menonton televisi dan video di sosial media untuk mendapatkan informasi, karena kurangnya media promosi yang digunakan untuk memperkenalkan sekolah ini, sehingga dari pihak Paud Kantil II membutuhkan media promosi iklan yang lebih kompleks untuk sekolah berupa video animasi 2D yang akan di tampilkan di berbagai media sosial dan youtube untuk memperkenalkan kepada masyarakat dengan melalui media sosial, dengan menggunakan video motion graphic 2D video dapat disajikan dengan sederhana namun pesan yang disampaikan jadi mudah di ingat dan lebih efektif dengan durasi yang singkat. Peluang dia atas maka penulis menawarkan diri untuk membuat video promosi 2D dengan teknik *motion graphic* kepada Paud Kantil II, sebagai media promosi Paud Kantil II. Dengan media promosi menggunakan animasi 2D ini diharapkan penyampaian informasi tentang sekolah bisa tersampaikan oleh masyarakat lebih *efektif* dan *efisien*.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis membuat judul "Perancangan Dan Pembuatan Video Promosi Paud Kantil II Menggunakan Teknik *Motion Graphic* 2D" Untuk memperkenalkan kepada masyarakat dan mengajak putra-putrinya bersekolah di Paud Kantil II.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latarbelakang yang telah di uraikan sebelumnya maka didapat rumusan masalah untuk pembahasan yang lebih terarah pada tujuan yang dapat dicapai, yaitu :

Bagaimana membuat video promosi PAUD Kantil II menggunakan teknik *motion graphic* 2D.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini di tentukan suatu batasan masalah yang bertujuan untuk memudahkan pengerjaan dan menghindari adanya kegiatan di luar sasaran yang tidak di inginkan, agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka perlu adanya batasan masalah yaitu :

1. Animasi berbentuk 2D yang menekankan pada media periklanan berbentuk video promosi.
2. Iklan video promosi berdurasi 1 menit.
3. Teknik yang digunakan untuk membuat animasi adalah teknik *motion graphic*.
4. Format video menggunakan mp4.
5. Penelitian ini sampai pada tahap pemberian video kepada objek penelitian.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah Membuat video promosi PAUD Kantil II menggunakan teknik *motion graphic animasi* 2D.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diterapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis, diharapkan dapat melatih untuk membuat suatu karya yang baik dalam bidang multimedia dan dapat menambah pengalaman pengetahuan tentang pembuatan iklan animasi 2 Dimensi.
2. Bagi masyarakat umum, masyarakat dapat mengetahui informasi yang ada pada iklan tersebut.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan wawasan dan informasi dalam perkembangan iklan 2 Dimensi.

## 1.6 Metode Penelitian

Di dalam analisa dan pembuatan penulis menggunakan metode sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data.

1. Metode *Observasi*

Merupakan metode pengumpulan data-data yang dilakukan secara langsung.

2. Metode Wawancara

Merupakan metode yang dilakukan dengan cara tanya jawab dengan narasumber (objek penelitian) untuk memperoleh informasi yang tepat dan sangat akurat.

3. Metode kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan bahan-bahan teori dasar serta dokumen-dokumen yang terkait dengan pembuatan skripsi yang di perlukan penulis dalam penelitian.

### 1.6.2 Metode Analisis

Analisis yang diterapkan dalam perancangan dan pembuatan video promosi ini adalah analisa *kuantitatif* meliputi informasi tentang program penitipan anak, kelompok bermain, *ekstrakurikuler* apa saja yang ada di Paud Kantil II.

### 1.6.3 Metode Pengembangan

#### 1. Pra-produksi

Pra-produksi adalah sebuah tahapan sebelum membuat video promosi dengan menentukan ide, konsep, desain, membuat naskah, dan membuat *storyboard*.

#### 2. Produksi

Produksi adalah tahapan selanjutnya setelah pra-produksi, dimana dalam tahapan ini dilakukan proses pembuatan video promosi yang di antaranya pembuatan desain karakter, *background* gambar, dan menganimasikan *desain karakter, dubbing, motion graphic, audio editing*.

#### 3. Paska Produksi

Paska produksi merupakan tahapan selanjutnya setelah proses produksi, dimana hal-hal yang dilakukan dalam tahapan proses produksi di jadikan satu dalam proses penggabungan dan *rendering*.



## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pemahaman penulisan skripsi ini, maka pembahasan ini di bagi dalam beberapa bab sesuai dengan dasar teori permasalahan.

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pendahuluan berisi tentang uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian metode penelitian, sistematika penulisan.

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

Bab ini merupakan tinjauan pustaka menguraikan tentang teori dasar yang berhubungan dan mendukung dalam hal pembuatan animasi yang berkaitan dengan teori-teori dasar, teknik, dan tahapan pembuatan animasi video promosi serta perangkat lunak yang di gunakan.

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

Bab ini berisi analisis dan yang akan di jelaskan mengenai tahapan produksi yang meliputi penentuan ide, perancangan *karakter*, naskah dan *storyboard*.

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

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai proses pembuatan video promosi pada tahap produksi dan paska produksi.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang di peroleh dari pemecahan masalah dan di ajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**