

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi dengan cepat pada masa sekarang ini membuat para pelaku usaha berbondong - bondong untuk memanfaatkannya dalam menyampaikan informasi mengenai barang dan jasa mereka dibidang teknologi informasi berbasis multimedia. Yang salah satunya adalah iklan. Menurut Widyatama (2007 : 26) bahwa iklan merupakan salah satu bentuk aktivitas komunikasi yang penyampaian pesannya menitikberatkan dalam dua hal, yaitu: pertama berfungsi untuk memberitahu atau menginformasikan (*to inform*) kepada orang lain atas produk yang dibuat, kedua merupakan upaya mempengaruhi atau membujuk (*to persuade*) orang lain (calon konsumen) supaya membeli, menggunakan produk tertentu dan atau tetap setia terhadap produk tersebut. [1]

Motion graphic merupakan teknik untuk menggerakkan still images sehingga objek terlihat tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik. Terdapat dua metode dalam teknik ini, yakni dengan menggerakkan gambar, atau menggabungkan sequence gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. Dalam pembuatannya, *motion graphic* merupakan elemen yang penting untuk membuat penonton tidak merasa bosan. [2]

Dimension Gym & Café merupakan suatu tempat kebugaran dan cafe yang berada di Yogyakarta yang berdiri sejak September 2018. Pada kegiatan promosi saat ini pihak Dimension Gym & Cafe hanya menggunakan poster media *online*

maupun *offline*. Oleh karena itu penulis berinisiatif membantu kegiatan promosi dengan memperkenalkan Dimension Gym & Cafe melalui video *motion graphic*, dengan adanya video *motion graphic* sebagai media promosi ini diharapkan dapat menyalurkan informasi kepada seluruh pihak. Video ini 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 sebuah poster. [2]

Dengan latar belakang masalah tersebut, penulis mencoba untuk mengimplementasikan permasalahan diatas dengan melakukan suatu penelitian dengan judul “ Perancangan dan Pembuatan Iklan Menggunakan Teknik *Motion Graphic* Pada Dimension Gym & Cafe “ yang diharapkan dapat memperluas promosi dan publikasi Dimension Gym & cafe.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ *Bagaimana membuat iklan di Dimension Gym & Cafe dengan menggunakan motion graphic?* “

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan masalah ini maka penulis membatasi ruang yang lebih sempit sebagai berikut:

1. Penelitian ini memfokuskan mengenai video iklan menggunakan teknik *motion graphic*.

2. Pembuatan ilustrasi animasi pengenalan Dimension Gym & Cafe dan penjelasan tentang paket membership.
3. Video promosi berdurasi 55 detik.
4. Video ini akan ditayangkan pada sosial media seperti *youtube* dan *instagram*.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata-1 Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat merancang video iklan menggunakan teknik *motion graphic* dan diharapkan dapat membantu kegiatan promosi Dimension Gym & Cafe.

1.5 Manfaat Penelitian

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

1. Bagi Mahasiswa
Melatih mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah didapat selama mengenyam pendidikan di kampus untuk kebutuhan persaingan ekonomi guna memajukan bangsa

2. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pengetahuan sebagai salah satu sumber referensi.

3. Bagi Masyarakat Umum

Memudahkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan informasi Dimension Gym & Cafe

4. Bagi Objek Penelitian

Video *Motion Graphic* ini diharapkan dapat membantu kegiatan promosi Dimension Gym & Cafe

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

1. Metode Deskriptif

Metode Deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek dalam penelitian dapat berupa orang, lembaga, masyarakat dan yang lainnya yang pada saat sekarang berdasarkan fakta – fakta yang tampak atau apa adanya.

Menurut Sugiyono (2005: 21) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. [3]

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Pustaka

Tahapan ini dilakukan dengan mempelajari serta mengambil kajian dari buku, jurnal maupun skripsi untuk dianalisis dan kemudian dijadikan bahan pendukung penelitian yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti serta sekaligus sebagai tambahan referensi bagi penulis.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara tanya jawab langsung bersama bapak Dimas Purnama Putra selaku salah satu pemilik Dimension Gym & Cafe. Pada Maret 2019 di Dimension Gym & Cafe, yang berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu mencari data tentang Dimension Gym & Cafe untuk memperoleh data yang kongkrit dan lengkap sebagai bahan analisa penelitian.

1.6.1.3 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek yang di teliti yaitu beberapa kelebihan yang dianjurkan oleh owner Dimension Gym & Cafe. Pada Maret 2019 untuk mengetahui gambaran – gambaran yang jelas tentang permasalahan yang diteliti.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang dipakai yaitu menggunakan analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional. Di dalam analisis SWOT akan membahas kebutuhan *Software*, *Hardware*, dan *Brainware* yang digunakan dalam penelitian tentang

kekuatan (*Strenght*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threat*) dari iklan ini.

1.6.3 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan terhadap tahap produksi. Dimana mulai dengan membuat aset – aset dan karakter yang digunakan dalam *Motion Graphic* yang akan di buat, selanjutnya mengolahnya agar menjadi sebuah *Motion Graphic* seperti yang dirancang dengan panduan *Storyboard* yang telah dibuat pada tahap pra produksi. Menggabungkan animasi dalam *voice* dan *sound effect*. Kemudian melakukan review hasil sementara, jika terjadi kesalahan maka langsung dilakukan perbaikan.

1.6.4 Metode Proses Perancangan

Pada metode perancangan terhadap proses pra produksi. Pencarian ide atau gagasan merupakan hal pertama yang dilakukan. Dilanjutkan mencari data yang dibutuhkan. Kemudian menentukan tema dan *Storyboard*. Dalam pra produksi jga membahas standar karakter yang akan digunakan.

1.6.5 Metode Evaluasi

Pengujian pada tahap pasca produksi, video iklan yang telah dibuat akan diuji untuk menentukan kualitasnya serta memperoleh data yang akan digunakan sebagai bahan revisi produk. Pengujian yang dilakukan menggunakan kuisisioner.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok – pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyusunan laporan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan oleh penulis dalam skema penelitian dan tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan iklan secara singkat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas profil Dimension Gym & Cafe, analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional berupa kebutuhan software, hardware dan brainware serta pengertian tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Penjelasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan akan diuraikan pada bab ini. Secara khusus bab ini memaparkan hasil pembuatan video iklan yaitu produksi dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Membuat kesimpulan dan hasil pengujian serta analisa saran – saran yang akan disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**