

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi saat ini perkembangan teknologi semakin meningkat dan telah memberikan banyak pengaruh dalam berbagai bidang salah satunya yaitu teknologi informasi. Teknologi informasi berkembang seiring dengan meningkatnya sumber daya manusia di dunia. Pada era ini perusahaan maupun usaha kecil menengah dituntut untuk lebih inovatif dalam penyajian informasi maupun strategi pemasaran sehingga mampu menyebabkan konsumen melakukan pembelian produk yang ditawarkan lewat pemasaran. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi multimedia bisa memberikan peranan penting dalam penyaluran informasi.

Multimedia telah banyak mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer dengan cara penggabungan media teks, gambar, visual audio, serta animasi yang terintegrasi. Dalam bidang publikasi khususnya, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif, serta lebih menarik dalam penyajiannya. Sudah banyak perusahaan yang menggunakan aplikasi multimedia untuk membuat profile perusahaan dan ditampilkan di internet, yang bertujuan untuk untuk mengiklankan produk - produk yang dijual atau mengenalkan perusahaan sehingga dapat dilihat oleh orang di seluruh dunia.

MG Property merupakan salah satu CV di Kota Yogyakarta . Semakin tingginya persaingan di bidang Property mendorong MG Property lebih memperkenalkan diri melalui media presentasi yang lebih digital serta adanya keinginan meningkatkan citra CV tersebut menjadi landasan perancangan dan pembuatan animasi berupa video . Disamping itu adalah untuk memperbaiki identitas CV yang sebelumnya masih menggunakan media-media yang bersifat kurang efisien karena hanya melalui media sosial seperti Whatsapp, Instagram dan Facebook . Dengan beberapa media yang dimiliki saat ini penyajian profile dalam media tersebut kurang eksklusif dan hanya terbatas oleh teks dan gambar.

Melihat dari kenyataan di atas diperlukan suatu sarana pengenalan identitas sebuah CV yang mampu memberikan informasi mengenai CV tersebut sehingga hadirnya media pengenalan identitas CV (video profile) yang lebih digital dapat menunjang dan memperbaiki kekurangan pada identitas CV MG Property Yogyakarta sebelumnya yang masih memiliki banyak kelemahan. Dengan demikian penulis ingin mengangkat permasalahan ini dengan membuat penelitian lebih lanjut dalam judul “ **Pembuatan dan Perancangan Animasi Motion Graphic sebagai Media Promosi pada MG Property Yogyakarta** ” .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diuraikan rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan adalah : Bagaimana cara membuat animasi *motion graphic* profile MG Property Yogyakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan video profil ini ada beberapa batasan yang dibuat oleh penulis yaitu :

- a. Penelitian ini dilakukan pada CV MG Property.
- b. Animasi *motion graphic* berisi profile dan keunggulan dari CV MG Property.
- c. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi ini menggunakan teknik *motion graphic*.
- d. Tahapan pembuatan objek animasi *motion graphic* dengan menggunakan *Adobe Illustrator CC 2015*.
- e. Teknik Animasi *frame by frame* dan komposisi dengan menggunakan *Adobe After Effects CC 2015*.
- f. *Editing* dan *rendering* animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect CC 2015* dan *Adobe Premiere Pro CC 2015*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk :

- a. Untuk memenuhi persyaratan dan menyelesaikan program studi sarjana jurusan sistem informasi pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- b. Mengenalkan CV MG Property kepada masyarakat dengan media animasi *motion graphic*.
- c. Menyampaikan pengetahuan khususnya dalam bidang multimedia dalam pembuatan animasi teknik *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

- a. Menerapkan dan mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama kuliah.
- b. Sebagai acuan untuk memahami animasi *motion graphic* serta menambah pengetahuan dan memperdalam ilmu.

2. Bagi Universitas

- a. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai teori yang telah diperoleh masa kuliah.
- b. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

- c. Sebagai gambaran bahwa mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta bisa memasuki dunia industri kreatif di Indonesia.

3. Bagi Pengguna

- a. Sebagai media pendukung promosi dari CV.
- b. Mengetahui bagaimana langkah pembuatan animasi *motion graphic*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang relevan, maka diperlukan metode yang efektif selama pembuatan *animasi motion graphic* ini. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1.6.1.1 Wawancara

Metode ini digunakan untuk tanya jawab dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan mengenai CV dan permasalahan yang akan diteliti . Metode ini dilakukan pada bulan Oktober 2018 ditempat Owner MG Property yaitu Tajib Ikhsan Arizaqi.

1.6.1.2 Metode Observasi

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengetahui sistem yang digunakan oleh MG Property saat ini . Metode ini dilakukan pada bulan Oktober – November .

1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian skripsi ini peneliti menggunakan metode analisis SWOT yaitu *Strength, Weakness, Oppertunities, dan Threats*.

1.6.3 Metode Perancangan

Terdapat 3 tahapan dalam memproduksi system multimedia komersil diantaranya pra produksi, produksi dan pasca produksi. Peneliti menggunakan tahapan pertama untuk perancangan video animasi *motion graphic* pada CV MG Property.

1.6.3.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap dimana pembuat video animasi mengerjakan setiap aktivitas sebelum iklan diproduksi secara nyata. Pertama yang harus dipikirkan pada tahap pra produksi adalah suatu ide cerita dan *storyboard*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Dalam metode pengembangan terdapat tahapan produksi dan paska produksi :

1. Tahap Produksi : *Drawing, Coloring, Membuat Background, Pengambilan file audio.*
2. Tahap Paska Produksi : *Manajemen File, Compositing, Editing dan Rendering.*

1.6.5 Metode Evaluasi

Pada tahapan evaluasi ini peneliti melakukan penayangan video kepada Owner dan anggota lain dari CV MG Property guna untuk mengetahui kelayakan pada video animasi *motion graphic*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam penulisan skripsi ini, maka penulis membagi dalam lima bab, yang secara singkat akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi uraian tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, sejarah animasi, pengertian animasi, prinsip animasi, istilah-istilah yang ada dianimasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan animasi *motion graphic*.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang konsep serta perancangan dan pembahasan produksi animasi *motion graphic* dari tahapan pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi uraian tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat serta mengemukakan saran yang dianggap perlu.

