

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era modern dan semakin berkembangnya ilmu teknologi, perusahaan-perusahaan bersaing dalam meningkatkan penjualan produk-produk mereka. Salah satunya memanfaatkan teknologi multimedia sebagai alat untuk menyampaikan informasi perusahaan atau produk perusahaan. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai elemen seperti gambar, suara, text, animasi, dan video. Sehingga bisa menyampaikan informasi dengan baik.

Berdasarkan observasi-observasi yang dilakukan penulis pada objek penelitian ini, penulis menemukan bahwa promosi yang dilakukan di Karya Bhakti Makanan dan Minuman (KBM2 REMBANG), saat ini masih menggunakan brosur atau berupa lembaran-lembaran kertas yang hanya berisi gambar dan text saja. Media promosi ini dirasa masih minim sehingga penyampaian informasi melalui brosur masih kurang tersampaikan dengan baik.

Dari masalah tersebut, maka penulis mempunyai ide untuk menjadikan Karya Bhakti Makanan dan Minuman (KBM2 REMBANG), sebagai obyek penelitian, yaitu dengan membuat sebuah *video commercial* dengan menggunakan *motion graphic* sebagai sarana promosi yang diharapkan dapat membantu dalam hal meningkatkan jumlah penjualan produk dan pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang masalah diatas maka penelitian ini mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut "Bagaimana membuat video iklan untuk KBM2 REMBANG dengan menggunakan teknik *motion graphic*?" .

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang di lampirkan dalam skripsi ini yaitu :

1. Hasil implemmentasi teknik *motion graphic* ini akan berbentuk iklan video berdurasi \pm 45 detik.
2. Penulis hanya membahas pada teknik pembuatan video untuk iklan KBM2 REMBANG.
3. Pembahasan hanya pada tahap pasca produksi saja yang mengulas tentang penerapan dan pengerjaan teknik *motion graphic*.
4. Software pembuatnya menggunakan Adobe Premiere, Adobe After Effect, dan Adobe Illustrator.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat *Video Commercial* KBM2 REMBANG Rembang sebagai media promosi untuk meningkatkan jumlah pelanggan.
2. Mengimplementasikan teknik *motion graphic* dengan software Adobe After Effect pada *Video Commercial* KBM2 REMBANG.

3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Sarjana S1 Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat untuk :

1. Peneliti

Penelitian ini melatih dalam merancang dan membuat suatu karya nyata yang berguna bagi suatu instansi atau perusahaan tertentu. Peneliti dapat mengembangkan secara nyata teori-teori yang didapat selama mengikuti perkuliahan kedalam suatu karya, khususnya dibidang multimedia.

2. Objek Penelitian

Animasi *motion graphic* ini diharapkan dapat membantu KBM2 REMBANG dalam meningkatkan jumlah pelanggan.

3. Pembaca

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang perancangan dan pembuatan animasi *motion graphic*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan data

1. Observasi

Yaitu merupakan suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati langsung objek penelitian.

2. Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai perusahaan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas.

3. Studi Literatur

Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

1.6.2 Metode Analisis

Pada penelitian ini, metode analisis yang penulis gunakan adalah analisis kebutuhan, yaitu analisis kebutuhan informasi, kebutuhan perangkat lunak, perangkat keras dan perangkat brainware.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan terdapat proses pra produksi. Pencarian ide/gagasan merupakan hal pertama yang dilakukan. Dilanjutkan dengan mencari data yang dibutuhkan. Kemudian menentukan tema dan pembuatan *storyboard*.

1.6.4 Metode Produksi

Pada metode ini dimana dimulai dengan membuat asset-aset yang digunakan dalam animasi *motion graphic* yang akan dibuat. Kemudian mengolahnya agar menjadi sebuah animasi *motion graphic* seperti yang dirancang dengan panduan *storyboard* yang telah dibuat dalam tahap pra

produksi. Menggabungkan animasi dengan *voice* dan *sound effect*. Kemudian melakukan *review* hasil sementara, jika terjadi kesalahan maka langsung dilakukan perbaikan.

1.6.5 Metode Testing

Pengujian terdapat pada tahap pasca produksi. Animasi *motion graphic* yang telah dibuat akan diuji untuk menentukan kualitasnya serta memperoleh data yang akan digunakan sebagai bahan revisi produk.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti dalam penyajian laporan penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, konsep dasar, tahapan pembuatan serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, ide cerita, naskah, dan *storyboard* pada Implementasi *Motion Graphic* KBM2 REMBANG.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Iklan KBM2 REMBANG.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

