

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi dengan cepat pada masa sekarang ini membuat para pelaku usaha berbondong-bondong untuk memanfaatkannya dalam menyampaikan informasi mengenai produk-produk mereka, terlebih lagi di bidang teknologi informasi berbasis multimedia, yang salah satunya iklan animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic*. Iklan sendiri merupakan persamaan dari promosi. Menurut William J. Stanton (2012:154), promosi adalah unsur bauran pemasaran perusahaan yang didayagunakan untuk memberitahukan, membujuk dan mengingatkan tentang produk perusahaan [1]. Sedangkan *Motion Graphic* adalah suatu kumpulan dari gambar-gambar yang dianimasikan. Dengan begitu iklan yang menggunakan animasi akan memiliki daya tarik tersendiri dan hal itu menyebabkan *viewer* mudah mengingat apa yang mereka telah saksikan.

CV. Azmi Jaya adalah perusahaan perdagangan di bidang mebelair yang berada di klaten. CV. Azmi jaya sendiri menyediakan berbagai jenis mebel untuk rumahan, perkantoran dan sekolah. Namun untuk pemasaran dan promosi masih dari mulut ke mulut, hal ini membuat penjualan mebel pada CV. Azmi jaya kurang tersebar luas serta informasinya kurang jelas tersampaikan. Dengan digunakannya teknik *motion graphic* pada animasi 2D yang akan dijadikan iklan promosi diharapkan akan tersebar luas hingga keluar daerah serta informasinya tersampaikan dengan jelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian dalam penyusunan skripsi dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Iklan Anlmasi 2 Dimensi dengan Teknik *Motion Graphic* pada CV. Azmi Jaya”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah Bagaimana Merancangan dan Membuat Iklan Animasi 2D dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphic* pada CV. Azmi Jaya ?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, berikut batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Informasi yang akan ditampilkan pada iklan ialah berupa profil serta produk-produk dari CV. Azmi Jaya.
2. Video Iklan yang dibuat menggunakan jenis Animasi 2 Dimensi dengan teknik *Motion Graphic*.
3. Tahapan penelitian sampai pada penyerahan video iklan promosi *motion graphic* ini kepada pihak CV. Azmi Jaya
4. *Software* yang digunakan adalah *Adobe Illustrator CC 2015*, *Adobe After Efect CC 2015* dan *Adobe Premiere Pro CC 2015*, *Adobe Photoshop CS6*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk dapat merancang serta membuat iklan animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic*.

Dengan maksud tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat CV. Azmi Jaya lebih dikenal khalayak luas dengan hasil produk-produk mabelnya.
2. Untuk menyampaikan informasi serta mempromosikan hasil produk-produk mabel dari CV. Azmi Jaya dengan bentuk iklan animasi 2D.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

1. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta, yaitu telah menempuh mata kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut, Broadcast dan Perancangan Film Kartun.
2. Dapat menambah pengetahuan dari survei-survei yang dilakukan serta dari teori-teori yang menjadi acuan untuk kepentingan penelitian ini.

1.5.2 Manfaat bagi CV. Azmi Jaya

1. Agar CV. Azmi Jaya lebih dikenal oleh masyarakat luas yang dari dalam daerah maupun diluar daerah.

2. Untuk mempromosikan produk-produk CV. Azmi Jaya kepada konsumen.
3. Untuk membangun citra yang baik terhadap publik.
4. Meningkatkan jumlah konsumen serta mitra kerja.

1.6 Metode Penelitian

Berikut ada beberapa metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan iklan animasi ini diantaranya yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati video-video iklan animasi 2D yang menggunakan teknik *motion graphic*, cara ini dilakukan guna untuk menambah referensi penulis dalam pembuatan iklan yang dimaksud.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dari CV. Azmi Jaya secara langsung terhadap proses kegiatan yang akan diteliti.

3. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan ialah metode yang dilakukan dengan cara mencari dan melihat referensi teori dari buku, jurnal atau internet yang bersangkutan dengan penelitian ini.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis yang digunakan adalah analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional, metode tersebut berguna untuk mempermudah penganalisisan suatu kebutuhan dari iklan yang akan dibuat.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode ini, perancangan iklan meliputi beberapa tahapan yang diantaranya :

1. Praproduksi
2. Produksi
3. Pascaproduksi

1.6.4 Metode Implementasi dan Evaluasi

Pada tahap ini menggunakan metode pengujian dan pembahasan dalam pengimplementasian animasi 2D dengan teknik *motion graphic* yang diterapkan pada iklan video *motion graphic* CV. Azmi Jaya sehingga visualisasi data yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti oleh *viewer* jejaring sosial.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun maksud dan tujuan dari sistematika penulisan ini adalah untuk lebih memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian, berikut formatnya terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab ini menjelaskan tentang Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan Teori berisi tinjauan pustaka dan menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang profil dari CV. Azmi Jaya, analisis iklan yang akan dibuat serta analisis kebutuhan dan perancangan iklan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahapan pembuatan dan pengujian video iklan animasi 2D dengan teknik *motion graphic* pada CV. Azmi Jaya

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip.