

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Penyebaran informasi sangat mudah pada jaman yang serba maju seperti ini. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick,1996) atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data,media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda,2001). [1]

Produk bernama bakpia 2000 adalah sebuah usaha industri rumah tangga yang bergerak dalam bidang oleh-oleh khas Yogyakarta yang beralamat di Jalan Anggrek, Maguwoharjo, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Bakpia adalah merupakan oleh-oleh khas Yogyakarta. Sampaisaat ini sudah terlalu banyak toko-toko yang menjual makanan khas Yogyakarta ini. Bakpia 2000 sudah ada sejak tahun 2010 namun sekitar pertengahan tahun 2013 toko bakpia 2000 mengalami masalah yang mengakibatkan toko harus tutup untuk sementara.

Setelah 3 tahun tutup, pemilik toko ingin membuka usahanya kembali. Namun hasilnya tidak memuaskan. Omset tidak sesuai dengan pengeluaran. Sempat untuk berencana untuk menutup tokonya lagi. Tetapi dikarenakan masalah ekonomi dan lain-lain, pemilik toko mengurungkan niatnya. Penurunan omset dikarenakan masyarakat Yogyakarta menganggap toko bakpia 2000 sudah tidak memproduksi lagi. Dan masyarakat Yogyakarta masih banyak yang belum mengenal produk bakpia ini.

Kurangnya media informasi produk ini membuat bakpia 2000 menjadi kurang diminati oleh masyarakat, oleh karena itu dibutuhkan media informasi yang tepat seperti periklanan dalam bentuk video untuk menarik masyarakat untuk mengenal produk bakpia 2000 lebih dekat.

Maka dari itu, penulis membuat penelitian dengan judul "Implementasi Teknik *Motion Graphic* Dengan Menggunakan *Software Adobe After Effect* Pada Iklan "Bakpia 2000" Yogyakarta" supaya dapat mencakup ke masyarakat luas terutama bagi masyarakat Yogyakarta. Dengan iklan ini diharapkan bisa diterima konsumen dengan jelas, karena multimedia mencakup unsur audio dan video yang secara bersama.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana mengimplementasikan teknik *Motion Graphic* dengan menggunakan *Software Adobe After Effect* pada iklan bakpia 2000 ?

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian ini dilakukan pada bakpia 2000.
- b. Video iklan ini berisi tentang produk yang ditawarkan oleh bakpia 2000.
- c. *Software* yang digunakan:
  - a. Adobe After Effects CS6  
*Software* yang digunakan untuk membuat iklan.
  - b. Adobe Photoshop CS6  
*Software* yang berguna untuk mengedit atau membuat gambar.
- d. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia.
- e. Iklan ini berbentuk video.
  - a. Durasi sekitar 30 detik.
  - b. Memanfaatkan sosial media.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk membuat iklan sekaligus memperkenalkan bakpia 2000.
2. Meningkatkan kreatifitas diri dalam dunia multimedia.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya iklan ini diharapkan dapat membantu pemilik toko dan mampu memperkenalkan produk bakpia 2000 ke masyarakat Yogyakarta ataupun luar daerah.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian, yaitu :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1.6.1.1 Metode Observasi

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

#### 1.6.1.2 Metode Wawancara

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

#### 1.6.1.4 Literature

Suatu 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**

Menguraikan iklan untuk diidentifikasi dan di evaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan, dan kebutuhan yang di harapkan sehingga dapat di usulkan perbaikan-perbaikannya.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Perancangan video promosi dapat menggunakan standar produksi animasi yang didalamnya terdapat langkah seperti :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

### **1.6.4 Metode Evaluasi**

Evaluasi merupakan kegiatan yang membandingkan antara hasil implementasi dengan kriteria dan standar yang telah ditetapkan untuk melihat berhasil atau tidak video promosi tersebut dibuat. Dari evaluasi kemudian akan tersedia informasi mengenai sejauh mana suatu video promosi tersebut telah dicapai sehingga bisa diketahui bila terdapat selisih antara standar yang telah ditetapkan dengan hasil yang telah dicapai.

## **1.7 Sistematika penulisan**

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustakan, konsep dasar pembuatan video iklan animasi menggunakan teknik *motion graphic*.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi profil singkat bakpia 2000, pembahasan mengenai analisis, pra produksi, ide cerita, naskah, dan *storyboard*.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana mengimplementasikan teknik *motion graphic* pada pembuatan video iklan bakpia 2000 dan akan dijelaskan perancangan secara teknis serta memaparkan hasil.

## **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini penulis akan memaparkan tentang kesimpulan dan saran

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan laporan skripsi.