

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Di era sekarang ini membuat kemajuan teknologi semakin tinggi dan berkembang. Berkembangnya teknologi inilah yang akan mempermudah seseorang dalam menyampaikan sebuah pesan. Perkembangan teknologi yang cukup pesat salah satunya adalah dibidang teknologi informasi berbasis multimedia. Peran multimedia sangatlah penting, karena manusia dimudahkan dalam menyampaikan suatu informasi melalui media gambar, teks, audio, video serta animasi, sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan memiliki daya tarik tersendiri. Manfaat tersebut bisa didapatkan oleh perusahaan, untuk mendapatkan keuntungan yang maksimal. Misalnya dengan menyajikan informasi menggunakan video animasi 2D.

English Care merupakan lembaga kursus dalam bidang bahasa Inggris yang berada di kelurahan Muja Muja kecamatan Umbulharjo Daerah Istimewa Yogyakarta, tepatnya di Jalan Balirejo 1 no.10B. Hal ini yang membuat masyarakat kurang tahu mengenai keberadaan English Care karena tempatnya cukup sulit untuk ditemukan alamatnya, dengan di bandingkan dengan tempat kursus lainya yang berada sangat strategis dekat dengan jalan raya. Namun disamping itu English Care juga memiliki suatu keunggulan dibandingkan dengan tempat lain adalah memiliki program kursus yang bervariasi. Hal ini tentunya akan dapat menarik member untuk dapat kursus di English Care. Konsep *easy fun*

and fun learning merupakan konsep dasar dalam berbagai program kursus di English Care, dari konsep tersebut maka lahir konsep turunan itu sebagai dasar pembuatan program kursus. Untuk memperkenalkan English Care saat ini masih mengandalkan relasi dari mulut ke mulut, website serta media sosial, hal ini dimanfaatkan untuk menjangkau calon member yang berada diluar kota Yogyakarta dan sekitarnya. Kebutuhan publikasi profil suatu perusahaan merupakan pengaruh yang cukup besar terhadap reputasi perusahaan itu sendiri agar bisa dikenal diseluruh kota-kota besar.

Video animasi 2D sebagai media promosi merupakan video tentang suatu informasi untuk membantu mempromosikan suatu objek/perusahaan yang dapat dimanfaatkan dengan menyajikan visualisasi data menggunakan gambar atau grafik. Informasi tersebut dikemas secara sederhana tanpa mengurangi informasi yang penting didalamnya dengan dilengkapi narasi dan *background* agar lebih mudah diterima oleh audien. Teknik *Motion graphic* berupa informasi yang akan diterima dapat lebih jelas. Maka dari itu peneliti berkeinginan ingin membuat **“Analisis dan Desain Video Animasi 2D English Care Sebagai Media Promosi Menggunakan Teknik Motion Graphic”**. Adanya media promosi berbentuk animasi, diharapkan akan lebih efektif dalam menarik member untuk mengikuti kursus di English Care.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yaitu, “bagaimana menerapkan teknik *motion graphic* pada video animasi 2D English Care sebagai media promosi ?”

1.3 Batasan Masalah

Agar media promosi tepat sasaran dan sesuai yang direncanakan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan video animasi 2D ini menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Aplikasi untuk membuat media promosi adalah Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Premiere CS6 dan Adobe Audition CS6.
3. Durasi video animasi 2D ini adalah 1 menit 33 detik.
4. Dikemas dengan format file video .Mp4 dengan kualitas HD 720p resolusi 1280x720p.
5. Informasi yang akan disampaikan adalah profil dari English Care.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Maksud dari penelitian ini adalah membuat video iklan pada English Care sebagai media promosi
2. Mengenalkan kepada calon member atau masyarakat tentang lembaga kursus English Care

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisa dan merancang media promosi untuk lembaga kursus English care agar dapat menarik minat pendaftar untuk dapat mengikuti kursus di English Care.

2. Membantu English Care didalam menciptakan *branding* perusahaan yang terpercaya agar mampu bersaing dengan *competitor* lain.
3. Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 jurusan teknik informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan serta meningkatkan kemampuan *editing* dengan berbagai teknik yang telah diajarkan khususnya teknik *motion graphic*.
2. Menerapkan ilmu teori yang dipelajari di Amikom secara praktek.
3. Melatih kemampuan dalam menyusun penelitian.
4. Melatih dan menambah karya dalam bidang multimedia.

1.5.2 Bagi Objek Penelitian

1. Video iklan ini diharapkan dapat membantu dalam proses promosi kepada calon member akan lebih optimal.
2. Meningkatkan jumlah member.

1.5.3 Bagi pembaca

Penelitian ini dapat memberikan referensi dalam pembuatan karya animasi 2D sebagai media promosi.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan media promosi ini diperlukan data yang benar dan akurat. Maka dilakukan beberapa metode dalam pengumpulan data dan peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap video-video animasi 2D yang menggunakan teknik *motion graphic*, untuk melihat kekurangan media promosi yang dilakukan sebelumnya.

2. Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan pihak pimpinan lembaga kursus, untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pada media promosi.

1.6.2 Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan analisis PIECES, dengan menganalisis Kinerja (*Performance*), Informasi (*Information*), Ekonomi (*Economy*), Kendali (*Control*), Efisiensi (*Efficiency*) dan Layanan (*Service*).

1.6.3 Metode Perancangan

Tahapan ini menggambarkan proses perancangan video animasi 2D sebagai media promosi. Perancangan video animasi 2D dapat menggunakan standar produksi animasi yang didalamnya terdapat beberapa langkah yaitu :

1. Pra Produksi.
2. Produksi.
3. Pasca Produksi.

1.6.4 Metode Testing

Peneliti melakukan pengujian menggunakan alpha testing, apakah data dan informasi yang dikeluarkan telah berjalan sebagaimana yang diharapkan, dan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang sudah diterapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar isi laporan skripsi per bab, berikut susunan yang digunakan :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bagian ini, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, penjelasan dasar teori dasar multimedia, media promosi, konsep dasar pembuatan video animasi, prinsip-prinsip animasi, dan analisis

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian tinjauan umum dari English Care, tinjauan sistem lama, identifikasi masalah yang menggunakan analisis PIECES, rancangan konsep video iklan,

naskah iklan, *character, props and location, storyboard* dan audio.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video animasi 2D English Care dengan teknik *motion graphic* serta pembahasannya.

BAB V. PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari peneliti yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadi referensi/acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.

LAMPIRAN

Berisi tentang data yang dibutuhkan untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan.