

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pemasaran *media promosi* usaha Daffa Computer menggunakan teknik *motion graphic* melalui animasi 2D dipadukan dengan Live Shoot pada umumnya untuk memasarkan suatu produk layanan dibutuhkan *media promosi* yang fungsinya untuk memperkenalkan perusahaan Daffa Computer kepada masyarakat luas. Salah satu *media promosi* yang belakangan ini marak digunakan adalah video. Daffa Computer memilih menggunakan *motion graphic* sebagai alat peraga untuk memberikan informasi yang sulit dipahami atau tidak bisa menggunakan live shoot

Video dengan teknik *motion graphic* dipadukan dengan *live shoot* dipilih sebagai *media promosi* karena merupakan salah satu alat peraga yang paling mampu memberikan pengenalan secara terperinci bagi pelanggan. Hasil akhir dari video *media promosi* ini akan diunggah dan dipublikasikan secara online melalui media social Facebook. Facebook ini merupakan media yang dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan memudahkan pengunjung untuk mengakses video karena Facebook merupakan jalan pintas menuju social media lainnya.

Berdasarkan di atas, maka penulis melihat peluang untuk membuat sebuah video *media promosi* yang memberikan informasi kepada masyarakat luas ataupun calon pelanggan Daffa Computer. Penulis memilih teknik *motion graphic* karena melalui teknik tersebut beberapa informasi dapat dikemas dalam ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat luas ataupun calon pelanggan.

### 1.2 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakan yang dibahas di atas, maka tujuan dari Penelitian ini adalah:

1. Membuat video iklan dengan teknik *motion graphic* dipadukan dengan *live shoot* sebagai sarana promosi di usaha Daffa Computer

2. Sebagai penerapan dan pengembangan multimedia yang telah didapat dibangku perkuliahan Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Sebagai persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang program Diploma di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Tujuan utama yang ingin diraih dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah Pembuatan Animasi Iklan 2D Daffa Computer Dipadukan Dengan Live Shoot guna untuk media promosi pada usaha Daffa Computer

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan yaitu, "Bagaimana membuat animasi iklan 2D Daffa Computer dipadukan dengan live shoot?"

### **1.4 Batasan Masalah**

Mengingat masih luasnya rumusan masalah dan untuk menghindari kesalahan dalam pembahasan yang lebih luas serta tidak sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka dapat ditarik batasan-batasan masalah yaitu:

1. Animasi 2D iklan akan digunakan perusahaan sebagai media promosi.
2. Animasi 2D *iklan* digunakan sebagai konsumsi perusahaan, masyarakat luas, dan calon pelanggan
3. Informasi yang ditampilkan berupa gambaran permasalahan dan layanan yang diberikan perusahaan Daffa Computer

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Penelit / Penulis**

Menjadi pembelajaran baru dalam segi membuat animasi 2D untuk iklan

**b. Lembaga / Owner**

Animasi 2D dengan menggunakan ilustrasi serta memiliki kualitas video yang baik sesuai dengan kebutuhan presentasi sebagai sarana promosi Daffa Computer

**c. Masyarakat**

Masyarakat sebagai calon customers dapat memperoleh informasi terkait layanan dan kontak yang diberikan Daffa Computer

**1.6 Metode Penelitian**

Metode Penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan video *Iklan* pada Daffa Computer adalah sebagai berikut :

**1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data terbagi atas 3 bagian dan digunakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut [1] :

**1. Metode Observasi**

Metode Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap video-video profil menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* untuk referensi dan Penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yaitu Daffa Computer yang diteliti oleh penulis untuk mengumpulkan data secara lengkap, tepat dan akurat.

**2. Metode Wawancara**

Penulis melakukan wawancara dengan pemilik perusahaan tersebut. Berikut adalah hasil yang didapatkan dari wawancara dengan pemilik usaha Daffa Computer:

1. Saat ini promosi yang dilakukam oleh Perusahaan Daffa Computer masih dibilang kurang, bahkan media promosi atau iklan hanya dari status Whatsapp atau Postingan jual barang di Facebook.

2. Perusahaan Daffa Computer menginginkan informasi tentang profil perusahaan yang berupa: Layanan yang diberikan yang dikemas secara jelas dan mudah dipahami oleh masyarakat luas, kontak perusahaan.

### 3. Metode Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku dan melalui fasilitas internet yang memberikan informasi yang akurat. Selain buku cetak yang dapat dijadikan referensi, ada pula buku elektronik (e-book) yang dapat dijadikan referensi dalam metode studi pustaka.

#### 1.6.2 Metode Analisis

Data yang sudah terkumpul dan diolah kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis SWOT yaitu *strenghts*, *weabnesses*, *opportunities*, dan *threats*. Disini penulis akan menganalisa tentang kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman di Daffa Computer [2] :

##### 1. Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu *Strengths*, *Weakness*, *Opportunities*, dan *Threats*.

##### 2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan fungsional merupakan pernyataan layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana sistem bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Sedangkan kebutuhan non fungsional adalah batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain sebagainya.



### 1.6.3 Metode Pembuatan

Metode Pembuatan video ini dilakukan dengan 3 tahapan yaitu sebagai berikut [3] :

#### 1. Pra Produksi

Perencanaan produksi memegang peranan penting sebelum memproduksi Video Iklan. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam perencanaan produksi antara lain: membuat storyboard, pencarian asset, memerkirakan waktu, membuat jadwal produksi, menetapkan lokasi *live shoot*. Proses Pra Produksi meliputi Tahapan yang akan disusun atau direncanakan, maka dari itu penulis memulai dengan membangun suatu ide karena ide merupakan dasar utama dari semua proses pembuatan video tersebut.

#### 2. Produksi

Produksi adalah periode selama video iklan diproduksi. Tahap ini meliputi kegiatan pengumpulan asset, perekaman suara, pewarnaan asset, dan pemilihan kamera. Proses produksi meliputi pengambilan video secara *live shoot*, pencarian dan pengumpulan asset untuk *motion graphic*.

#### 3. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah periode dimana semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah iklan diproduksi. Kegiatan pasca produksi meliputi pengeditan, pemberian efek-efek, backsound iklan, penggabungan audio dan video, dan penyerahan video iklan tersebut. Proses ini adalah tahap *compositing*, yaitu tahapan membuat *motion graphic* dan gambar yang dibuat dari tahap produksi. Proses *Editing* atau penggabungan seluruh elemen dan dilakukan proses *render*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasar bab-bab yang berurutan dan berdasar pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan penulisan Tugas Akhir, yaitu sebagai berikut:

### 1. **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat dan metode penelitian.

### 2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan teori-teori yang digunakan dalam merancang analisis data, serta proses produksi.

### 3. **BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum dan pengumpulan data serta alur penelitian.

### 4. **BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan bentuk perancangan dan pembahasan beserta implementasi video iklan daffa computer.

### 5. **BAB V PENUTUP**

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran guna memperbaiki kelemahan yang terdapat pada video iklan daffa computer.