

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era modern seperti sekarang ini, pemanfaatan media sosial mulai bergeser dan berkembang, yang tadinya menurut (Profesor J.A Barnes, 1954 : 39) “Media sosial merupakan sebuah sistem struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Media sosial ini akan membuat mereka yang memiliki kesamaan sosialitas, mulai dari mereka mereka yang akan dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga bisa saling berhubungan”. Hal tersebut membuat media sosial dapat digunakan sebagai media penawaran produk khususnya facebook. Facebook menyediakan fasilitas khusus untuk menawarkan produk dan jasa yaitu *fanspage* atau halaman facebook digunakan untuk membantu bisnis, merek, dan organisasi berbagai berita dan berhubungan dengan orang lain. Fasilitas yang ditawarkan facebook cukup menarik yaitu dapat menambahkan aplikasi, mengadakan acara, membuat iklan berbayar, mengirim gambar maupun video dan lainnya. Halaman facebook membantu bisnis, organisasi, dan merek berbagi berita dan berhubungan dengan orang lain.¹

Pupuk hantu adalah sebuah produk yang cukup dikenal oleh para petani besar karena terbukti. Namun banyak yang belum tahu tentang produk ini terutama masyarakat umum yang hanya melihat namanya yang cukup unik yaitu

¹ <https://www.facebook.com/help/281592001947683>

hantu. Dengan adanya pergeseran gaya pertanian yang banyak dilakukan orang saat ini, banyak orang yang mulai berkebun di rumah atau bahkan dengan lahan yang sempit mereka menggunakan cara *hydroponic* untuk berkebun. Masyarakat yang berkebun ini adalah pangsa pasar baru untuk pupuk hantu.

Untuk memperkenalkan produknya lebih baik menggunakan sosial media adalah salah satunya. Dengan adanya banyak video di sosial media maka produk ini perlu sesuatu yang unik untuk dapat ditonton. Maka dibuatlah dengan gaya animasi flat desain yang lebih di gemari masyarakat saat ini.

Maka dari masalah tersebut akan dibuat sebuah video produk untuk Pupuk Hantu dengan gaya animasi flat desain. Yaitu Pembuatan Video Animasi Flat Desain Untuk Produk Pupuk Hantu di Media Fanspage Facebook (CV Mutiara Keraton Jimmy n Co Tran's Bisnis Indonesia).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana membuat video animasi flat desain untuk produk pupuk hantu di media fanspage facebook (CV Mutiara Keraton Jimmy n Co Tran's Bisnis Indonesia)”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam menyusun laporan ini, agar pembatasannya tidak melebar dan untuk memudahkan dalam menyelesaikan nantinya pembuatan video ini hanya memfokuskan beberapa aspek di antaranya :

1. Video ini hanya dikhususkan untuk produk dari Pupuk Hantu dari CV Mutiara Keraton Jimmy n Co Tran's Bisnis Indonesia.
2. Pengaplikasian video ini untuk media halaman facebook.
3. Menggunakan format file video .MP4.
4. Durasi video kurang lebih 2 menit.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitan ini adalah terciptanya video produk dari Pupuk Hantu dengan gaya animasi flat desain serta diunggah pada halaman facebook, dengan tujuan lainnya dalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan dan mempunyai gelar sarjana komputer dalam bidang informatika dan komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan video produk dengan gaya flat desain.
3. Mengunggah video produk pada halaman facebook.

1.5 Manfaat penellttian

- a. Bagi penulis
 1. Menerapkan ilmu yang sudah didapat penulis baik teori maupun praktek di Universitas Amikom Yogyakarta, serta khususnya dalam bidang multimedia.

2. Untuk mengetahui sejauh mana ilmu yang telah dipelajari dapat di aplikasikan.
3. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan mengenai ilmu animasi flat desian dalam video.

b. Bagi pembaca

1. Berdasarkan penyusunan skripsi ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat video produk.

c. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk skripsi dibidang multimedia.
2. Referensi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan karya ilmiah skripsi.

1.6 Metode Penelitian

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat di perlukan dalam penyusunan skripsi ini dalam pembuatan skripsi ini penyusunan menerapkan pengambilan data sebagai berikut:

1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini adalah pihak CV Mutiara Keraton Jimmy n Co Tran's Bisnis Indonesia.

2. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan video penawaran produk yang sudah ada dan mempunyai tema serupa.

b. Perancangan

Tahapan perancangan dalam pembuatan animasi produk ini meliputi perencanaan ide awal konsep yang matang sampai eksekusi proses pra-produksi. Menentukan urutan scenario, desain gambar utama dan background, dan *storyboard*.

c. Implementasi rancangan

Tahap produksi dan pasca produksi dalam pembuatan video penawaran produk.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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