

BAB I

PENDAHULUAN

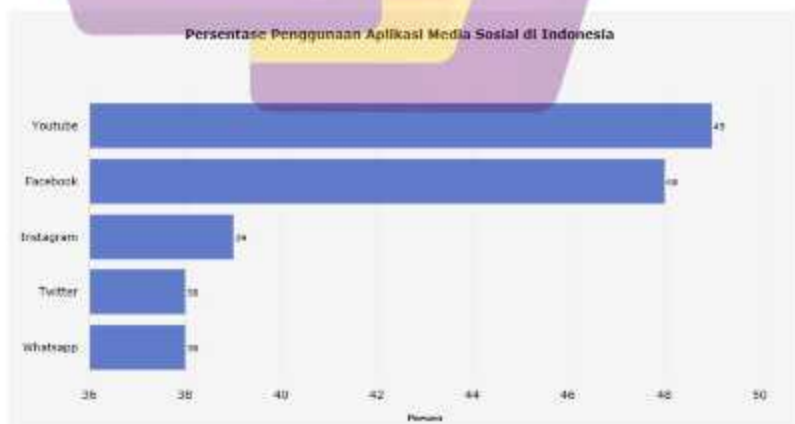
1.1 Latar Belakang Masalah

Iklan animasi *motion graphic* merupakan salah satu solusi yang bagus untuk mempermudah proses penyampaian informasi kepada para konsumen. Dengan media iklan animasi *motion graphic* gambar, teks, animasi dan video akan lebih efektif dalam memasarkan wisata kerajinan. Dan banyak juga keunggulan-keunggulan animasi *motion graphic* yang belum dimanfaatkan untuk menawarkan paket wisata, iklan animasi *motion graphic* juga mudah diingat. Penerapan animasi *motion graphic* ini digunakan untuk sebuah iklan wisata di daerah Sleman yaitu iklan wisata kerajinan desa Gamplong. Berdasarkan penerapan dimensinya, animasi terbagi menjadi dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). animasi 2D menggunakan 2 sudut pandang yang mewakili lebar-gerakan kiri, kanan, tinggi dan atas bawah. Sedangkan animasi tiga dimensi 3D menggunakan tiga sudut pandang yang mewakili dua sudut pandang dalam animasi 2D ditambah gerakan maju mundur dimana objeknya lebih berisi (padat). Tiga sudut pandang pada objek akan membuat gerakan lebih realistis karena dapat disertai dengan efek-efek realistis lainnya seperti bayangan tubuh manusia.

Permasalahan yang dihadapi oleh desa wisata kerajinan itu sendiri adalah masih menggunakan media promosi seperti brosur dan cara memasarkan hasil kerajinan masih menggunakan cara yang lama yaitu dengan cara menitipkan produk melalui penjual lokal dan sekarang banyaknya para pesaing antar wisata

ini menuntut untuk menggunakan sarana media promosi. Media promosi ini akan mempermudah dalam menarik pengunjung yang ingin mengetahui desa wisata ini dan penyampaian yang berkesan kreatif, karena desa wisata ini menampung beragam kreatifitas dan seni untuk di tunjukkan pada para pengunjung/masyarakat.

Didukung dengan maraknya pemakaian internet pemasaran dengan strategi promosi melalui internet khususnya social media (jejaring sosial) dapat meningkatkan penjualan secara luas dan tidak memerlukan biaya pemasaran yang mahal, contohnya lewat Youtube. Konsumen juga akan lebih mudah untuk mencari informasi mengenai produk yang ingin mereka beli karena tidak perlu tatap muka secara langsung. Berdasarkan riset We Are Social dan Hootsuite pada Januari 2017, mengukuhkan Youtube sebagai aplikasi media sosial yang paling sering digunakan di Indonesia. Youtube berhasil mengungguli Facebook yang saat ini berada di posisi kedua. Tahun ini, setidaknya ada 100 juta orang mengakses Youtube dan diprediksi pengguna Youtube akan meningkat hingga tujuh kali lipat pada 2020.



Ditambah dengan menggunakan *motion graphic* yang digabungkan dengan real video nantinya masyarakat dapat menyerap informasi melalui edukasi yang tepat. Penulis menggunakan *motion graphic* agar terciptanya iklan yang interaktif dan kreatif karena *motion graphic* banyak menampung hal dalam kreatifitas dan membuat perbedaan dengan iklan kebanyakan yang menggunakan *real video* secara keseluruhan. Karena dalam iklan *real video* tidak dapat menjelaskan secara detail dan akan memakan banyak waktu. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis membuat tugas akhir ini dengan mengangkat tema animasi *Motion Graphic* dalam perancangan iklan wisata kerajinan desa gamplong. Dengan mengambil judul **“Perancangan Iklan Wisata Kerajinan Desa Gamplong Yogyakarta dengan Konsep *Motion Graphic*”**



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan adalah "*Bagaimana membuat perancangan iklan wisata kerajinan desa gamplong dengan menggunakan konsep motion graphic*"

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, penulis membatasi permasalahan dengan poin-poin sebagai berikut.

1. Iklan yang dibuat ini hanya membatasi pada ruang lingkup tertentu yaitu tentang iklan wisata *motion graphic* kerajinan desa Gamplong dan juga prosesnya Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM).
2. Durasi iklan *motion graphic* 45 detik.
3. Penerapan iklan ini diterapkan kepada seluruh kalangan masyarakat.
4. Hasil iklan ini diberikan kepada pihak wisata kerajinan desa Gamplong.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulis tugas akhir ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 3 jurusan Manajemen Informatika di UNIVERSITAS "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Mempromosikan iklan wisata kerajinan desa Gamplong agar lebih banyak dikenal oleh masyarakat, sehingga diharapkan Wisata

Kerajinan Desa Gamplong Yogyakarta memiliki banyak pelanggan.

3. Dapat mengetahui unsur-unsur pembetukkan multimedia, terutama dalam teknik editing dengan baik dan benar.
4. Menerapkan teknik-teknik pengeditan efek animasi yang telah dikuasai.
5. Sebagai pilot Project untuk diajukan ke Wisata Kerajinan Desa Gamplong Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat bagi peneliti :

1. Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bisa mencapai gelar Ahli Madya di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
3. Sebagai bekal untuk siap terjun ke dunia kerja.
4. Sebagai pengalaman dalam menjalani proses produksi iklan.

- #### **1.4.2 Manfaat bagi ketua Wisata Kerajinan Desa Gamplong Yogyakarta**
- dapat mempromosikan desa wisata dan produk kerajinannya kepada masyarakat secara efektif untuk mendapatkan banyak pelanggan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data tersebut diambil dengan metode sebagai berikut :

a. Observasi

Mengumpulkan data dengan cara membaca buku, artikel, atau video tutorial mengenai cara memproduksi video *motion graphic*.

b. Interview

Mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada dosen multimedia terhadap bagian yang berkaitan dengan penelitian, yang dapat memberikan masukan tentang video yang akan dibuat.

c. Kepustakaan

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui beberapa *literature* yang bersangkutan dengan tugas akhir ini atau objek yang bersangkutan, yaitu memperoleh bahan dari beberapa buku dari perpustakaan UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta dan beberapa jurnal yang ada di internet.

2. Metode Pembuatan video *motion graphic*

a. Pra Produksi, meliputi Ide Cerita, Pembuatan Naskah &

Pembuatan *Storyboard*.

b. Produksi, meliputi Pembuatan Karakter, Pemodelan benda – benda pendukung, Pembuatan background dan *mixing sound*.

c. Pasca Produksi, meliputi *Compositing, Editing, Rendering*

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulis.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengertian Iklan, *Motion Graphic*, sejarah *Motion Graphic*, metode pembuatan video *Motion Graphic*, tahap-tahap pembuatan animasi, serta perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Dalam Bab ini akan menjelaskan tinjauan umum tentang Wisata Kerajinan Desa Gamplong Yogyakarta dalam perancangan Iklan Animasi dengan menggunakan teknik *motion graphic* sebagai media promosi Wisata Kerajinan Desa Gamplong. Adapun juga berisi tentang proses saat pra produksi video *motion graphic* yang dibuat oleh penulis, meliputi Pembuatan Naskah, Pembuatan Karakter dan Pembuatan Storyboard.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan di uraikan tentang proses produksi dan pasca produksi *motion graphic* yaitu

1. Produksi, meliputi Pembuatan Karakter, Pemodelan benda – benda pendukung, Pembuatan background dan *mixing sound*.
2. Pasca Produksi, meliputi *Compositing, Editing, Rendering*..
3. Implementasi

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan yang penulis ambil.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi – referensi yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini: