

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menghidupkan urutan *still image* atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerak ilusi. Dibentuk dari model-model yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakan adalah arti dari animasi. Istilah lain untuk animasi adalah *motion graphic* (gambar gerak). Disebut dengan gambar bergerak karena dalam proses pembuatannya digunakan banyak gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa tampak seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak. *Motion Graphic* adalah tipe animasi yang menampilkan tulisan dan grafik, misalnya penggunaan running teks dalam iklan atau logo corporate di station ID atau company profile. Jenis animasi ini juga digunakan dalam opening film atau acara di televisi.

BMT Agawe Makmur merupakan sebuah koperasi simpan pinjam yang banyak memiliki produk simpanan. Saat ini dalam menginformasikan produk simpan pinjamnya mereka masih menggunakan brosur sebagai media promosi. Akan tetapi, brosur tersebut belum mampu mengilustrasikan bagaimana proses dan informasi dari produk simpanan nya dan ilustrasi tabel bagi hasilnya.

Penulis mengusulkan adanya motion graphic dalam mengilustrasikan keunggulan pada produk simpan pinjam tersebut. Karena dengan motion graphic maka

dapat di visualkan bagaimana nasabah bisa mendapatkan keunggulan dari melakukan transaksi di BMT Agawe Makmur. Tujuan dari visualisasi atau ilustrasi yaitu untuk memperjelas pemahaman dengan harapan menggunakan media bantu visual tersebut akan lebih mudah dimengerti.

Dari beberapa faktor kendala mengenai media promosi menggunakan brosur, penulis menyimpulkan ingin membuat sebuah video motion graphic sebagai media promosi yang menarik, dan tentunya mempunyai nilai komersial dalam usaha yang mampu memberikan karakteristik dan daya tarik tersendiri bagi konsumennya. Maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul “Perancangan dan Pembuatan Video Promosi produk BMT Agawe Makmur menggunakan Teknik Motion Graphic” Diharapkan kegiatan promosi menggunakan video animasi merupakan salah satu media yang efektif untuk mengenalkan BMT Agawe Makmur serta memberikan pemahaman kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka disimpulkan rumusan masalah yang didapat; *“Bagaimana membuat video promosi untuk BMT Agawe Makmur dengan menggunakan Teknik Motion Graphic?”*

1.3 Batasan Masalah

Dalam suatu penelitian perlu adanya batasan masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dalam pembahasan dan diharapkan tujuan penelitian dapat tercapai sesuai kebutuhan.

Adapun batasan-batasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian dilakukan di BMT Agawe Makmur.
2. Video promosi akan menampilkan profil, informasi, proses animasi sistem table hasil pinjaman, menampilkan animasi motion graphic pada setiap produk yang ditampilkan.
3. Pembuatan video ini menggunakan teknik *motion graphic* secara keseluruhan.
4. Target tayang dari hasil pembuatan video ini adalah melalui situs online dan untuk presentasi offline.
5. Hasil akhir video promosi secara keseluruhan berdurasi minimal 3 menit dan maksimal 5 menit.
6. Tahap pengujian pada video promosi ini menggunakan perhitungan skala likert.
7. Uji kuisioner dilakukan kepada pegawai BMT dan komunitas multimedia untuk menguji kelayakan animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan video promosi pada BMT Agawe Makmur adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan video promosi untuk membantu memasarkan dan mengembangkan BMT Agawe Makmur kepada masyarakat maupun mitra perusahaan.

2. Menjadikan *motion graphic* sebagai teknik yang menarik dalam pembuatan video promosi.
3. Guna penyusunan skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata 1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat penelitian bagi penulis, sebagai mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta:

1. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan sesuai bidang teknologi informasi.
2. Mengasah keahlian dalam menerapkan Teknik *Motion Graphic* dalam pembuatan video promosi perusahaan.

1.5.2 Manfaat penelitian bagi BMT Agawe Makmur

1. Memberikan konsep baru dalam proses promosi BMT Agawe Makmur untuk lebih di kenal masyarakat dan perusahaan lain.
2. Memberikan kemudahan bagi BMT Agawe Makmur untuk memasarkan produk.
3. Menarik minat masyarakat untuk membuka rekening di BMT Agawe Makmur.

1.5.3 Manfaat penelitian bagi Konsumen:

1. Memberikan pandangan agar konsumen tertarik pada produk yang dipasarkan oleh BMT Agawe Makmur.

2. Konsumen lebih mudah dalam mendapatkan informasi tentang BMT Agawe Makmur dan produk unggulan apa yang dipasarkan.

1.5.4 Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Sebagai referensi karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang mengerjakan skripsi.

1.6. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa aturan perancangan dan tahapan yang berurutan.

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Observasi, merupakan proses pengumpulan data dengan cara datang langsung ke lokasi penelitian untuk mendapatkan data dan informasi mengenai BMT Agawe Makmur.
- 2 Wawancara, yaitu metode pengumpulan data dengan cara menanyakan secara langsung kepada narasumber untuk mengetahui informasi lebih tentang perusahaan yang berhubungan dengan pembuatan video promosi ini.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi, dan pelayanan. Metode

analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode SWOT. Panduan ini dikenal dengan analisis SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunity, Threat*).

1.6.3 Metode Produk

Metode pengembangan media yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah:

1.6.3.1 Pra Produksi

Pada tahap ini akan memulai membuat ide, menentukan tema, story line, merancang story board dan menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk keperluan produksi.

1.6.3.2 Proses Produksi

Pengambilan gambar dan materi/informasi yang diperlukan pada perusahaan sesuai dengan storyboard yang telah dibuat. Setelah pengambilan gambar/foto hasilnya akan di gambar ulang sehingga menghasilkan gambar animasi 2D.

1.6.3.3 Pasca Produksi

Editing video, mulai dari penyusunan video dan mengimplementasikan animasi, penambahan narasi maupun background. Kemudian menuju pada tahap rendering video secara keseluruhan sesuai standart broadcasting

1.6.4 Evaluasi

Suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan penganalisis mempelajari sistem yang ada, dengan menggunakan kuesioner dapat mengukur apa yang ditemukan dalam wawancara.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Tinjauan pustaka, membahas sistem secara umum yang meliputi konsep dasar multimedia, teknik animasi dan teori analisis serta teori mengenai kuisioner.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan membahas mengenai metode analisis kebutuhan data dan menjelaskan tentang pembuatan rancangan video promosi menggunakan teknik *motion graphic*

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membuat uraian tentang implementasi video promosi dengan *motion graphic* yang telah dibuat, serta hasil dari pembuatan video tersebut meliputi analisis hasil uji coba *upload video*.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup akan memuat simpulan-simpulan yang merupakan rangkuman dari analisis video promosi yang sudah dikerjakan sebelumnya. Sedangkan untuk saran dan pendapat berisi mengenai apa saja yang perlu di perhatikan berdasar keterbatasan yang ada, guna mendapatkan hasil yang baik.