

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini dapat dikatakan sangat pesat sehingga merambah hampir diseluruh aspek kehidupan manusia. Hal ini mempermudah manusia untuk memperoleh informasi secara lebih baik dan cepat. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat mempengaruhi kehidupan manusia adalah perkembangan teknologi di bidang multimedia. Saat ini manfaat perkembangan teknologi multimedia sangatlah diperlukan dalam berbagai bidang di seluruh dunia, seperti bidang pendidikan, kesehatan, publikasi/periklanan, pertanian, sistem manajemen pemerintahan, dan lain-lain. *Motion graphic* merupakan teknik periklanan yang sedang banyak digunakan untuk saat ini. Dengan menggunakan teknik *motion graphic* maka dapat menghemat biaya untuk periklanan, selain itu dengan menggunakan teknik tersebut maka iklan akan lebih bervariasi dan menarik.

Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta merupakan lembaga yang menyediakan fasilitas dan jasa untuk ujian psikotes. Untuk memperkenalkan jasa tes Psikologi kepada pengguna maka para marketing Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta dibutuhkan sebuah media promosi yang menarik dan memberikan informasi yang cukup. Karena selama ini para marketing Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta dalam menjelaskan profile company masih secara manual atau lisan. Dengan adanya permasalahan ini maka menggunakan perkembangan teknologi di bidang multimedia sangatlah

cocok dalam pengembangan periklanan Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta. Untuk itu maka teknik animasi *motion graphic* merupakan solusi untuk membuat iklan di Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta. Animasi yang dihasilkan akan terlihat menarik, beda dan tentu saja hemat biaya.

Dengan adanya permasalahan yang telah diuraikan diatas maka penulis membuat judul karya ilmiah yang akan membahas serta memberikan jalan keluarnya yaitu "**Perancangan Animasi Profil Kantor Jasa Psikologi Bina Asih Yogyakarta**". Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi media informasi dan mempermudah dalam hal penyampaian, mengenalkan, ataupun mempromosikan Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta sebagai salah satu lembaga psikologi yang ada di Yogyakarta dan diharapkan pula dengan masyarakat mengetahui lembaga tersebut maka masyarakat dapat memanfaatkan semaksimal mungkin untuk hal-hal yang positif.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan animasi profil kantor jasa psikologi bina asih yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

1. Iklan ini hanya menampilkan informasi mengenai Lembaga Psikologi Bina Asih.
2. Pembuatan iklan menggunakan software Adobe After Effect dan Illustrator.

3. Durasi animasi selama 1,5 menit untuk mengefektifkan waktu dalam penyampaian pesan.
4. Iklan menggunakan gambar vector tanpa realshoot.
5. Metode pembuatan animasi menggunakan teknik Motion Graphic.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana komputer pada jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membuat animasi profil Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta.
3. Memperkenalkan teknik *Motion Graphic* sebagai media promosi.

1.5 Maksud Penelitian

1. Menerapkan ilmu yang dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.
2. Membangun media pengingat atau penyampaian pesan dalam bentuk animasi iklan *Motion Graphic*.
3. Membantu para marketing dalam menyampaikan pesan tentang Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti :
 - a. Sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana S1.

- b. Mengetahui kemampuan peneliti dalam pembuatan iklan motion graphic menggunakan software Adobe After Effect dan Adobe Illustrator.
 - c. Menguasai pembuatan iklan menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Bagi Lemabaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta :
 - a. Sebagai media promosi Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta kepada masyarakat umum.
 - b. Sebagai media publikasi tentang keunggulan Lembaga Psikologi Bina Asih dibanding dengan lembaga psikologi lainnya.
 - c. Menarik minat masyarakat umum untuk menggunakan jasa Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta.
3. Bagi masyarakat umum :
 - a. Mengetahui lembaga yang menawarkan jasa tentang psikologi di Yogyakarta.
 - b. Mengetahui manfaat menggunakan jasa Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta.
 - c. Mengetahui keunggulan Lembaga Psikologi Bina Asih dibandingkan lembaga psikologi yang lainnya.
4. Bagi Akademi :
 - a. Sebagai literatur mahasiswa lain yang akan membuat tugas akhir yang berhubungan dengan animasi iklan menggunakan teknik *motion graphic*.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam metode ini peneliti mengumpulkan data dengan observasi langsung di obyek penelitian Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan pemilik sekaligus pimpinan lembaga mengenai informasi-informasi yang akan ditampilkan di dalam animasi iklan.

- **Obyek Penelitian**

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta. Sebuah lembaga yang menawarkan jasa yang berhubungan dengan psikologi.

- **Subyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah iklan Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta sebagai media promosi. Jadi penelitian ini dilakukan untuk mengenalkan jasa psikologi dari Lembaga Bina Asih Yogyakarta.

- **Jenis Penelitian**

Untuk jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memberikan penjelasan tentang obyek penelitian serta menyampaikannya menjadi suatu pernyataan. Dengan cara menyampaikan informasi mengenai Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta.

1.7.2 Metode Pengolahan Data

- **Analisis**

Dalam pembuatan iklan ini peneliti menganalisa tujuan pembuatan iklan, sasaran yang dituju setelah iklan selesai dibuat dan teknik yang dipakai dalam pembuatan iklan.

- **Perancangan Iklan**

Setelah peneliti menganalisa iklan, maka peneliti merancang iklan mulai dari jenis tema yang akan dibuat dan informasi yang akan ditampilkan.

- **Perancangan Storyboard**

Peneliti merancang jalan cerita iklan, gerakan animasi, gambar-gambar ataupun urutan informasi yang akan ditampilkan dan juga sound efek maupun background sound yang akan digunakan dalam pembuatan iklan.

- **Pembuatan gambar vector**

Peneliti mulai membuat gambar vector yang mewakili satu informasi menggunakan Adobe Illustrator.

- **Menganimasikan gambar**

Setelah gambar selesai dibuat maka peneliti mulai membuat animasi pergerakan gambar dan juga menggabungkan dengan *sound effect* maupun background sound.

- **Rendering animasi**

Peneliti melakukan rendering hasil dari animasi gambar dan penggabungan dengan sound. Rendering menggunakan standart broadcasting televisi Indonesia.

1.7.3 Metode Implementasi

Dalam tahap implementasi, peneliti menerapkan animasi hasil rendering untuk dipublikasikan.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan skripsi ini penulis menyusun dan membagi ke dalam 5 bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Membahas sistem secara umum yang meliputi konsep dasar multimedia, konsep dasar iklan, dan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang proses pra produksi pembuatan animasi Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta, analisis kebutuhan dan perancangan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi dan pasca produksi pembuatan iklan.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan bermanfaat bagi pihak lain untuk pengembangan oleh peneliti yang akan datang.

