

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Motion Graphic begitu pesat, seiring dengan banyaknya software motion graphic yang menawarkan berbagai kemudahan dan keistimewaan. Dengan Motion Graphic beberapa informasi bisa disampaikan sekaligus dalam satu scene video. Teknik Motion Graphic menjadi elemen penting yang harus ada. Elemen-Elemen grafis yang dapat berupa teks dan image yang bergerak secara dinamis tersebut memiliki arti penting selain memberi nilai keindahan, juga berfungsi untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

Saat ini, di Indonesia sudah banyak jasa pengiriman barang yang mudah didapatkan mulai dari tarif harga yang murah, menengah, dan mahal dan dilengkapi oleh fasilitas seperti jaminan 100%, pengiriman cepat, tepat waktu, barang bisa diambil oleh jasa pengiriman langsung kerumah. PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta sebagai jasa dibidang pengiriman barang yang sudah lama tetapi jarang didengar oleh masyarakat Indonesia. Saat ini media penyampain informasi tentang PT RENDEXINDO masih sebatas pada media cetak yaitu: flyer, brosur dan jejaring sosial.

Untuk menyelesaikan masalah ini, perlu dibuat sebuah iklan berupa video motion graphic untuk memaksimalkan informasi dan produk apa saja yang ada di PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta. Video ini sendiri mempunyai keunggulan

yang mana pada sebuah media pemasaran dapat mencakup 5 unsur multimedia sekaligus yaitu: video, teks, gambar, animasi, dan suara yang tidak bisa disampaikan lewat media cetak.

Dengan latar belakang masalah tersebut, penulis mencoba untuk mengimplementasikan permasalahan di atas dengan melakukan suatu penelitian dengan judul "Perancangan Animasi *Motion Graphic* sebagai media promosi pada PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta" yang diharapkan dapat memperluas promosi dan publikasi dari PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan yaitu "*bagaimana merancang animasi motion graphic sebagai media promosi pada PT RENDEXINDO?*"

1.3 Batasan Masalah

Agar media promosi tepat sasaran dan sesuai yang direncanakan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Teknik yang digunakan dalam animasi adalah *motion graphic*.
2. Durasi master video animasi *motion graphic* adalah 2 menit 5 detik
3. Ditujukan kepada masyarakat umum.
4. Sasaran media promosi pada media online.

5. Analisis ini membahas kelebihan media promosi yang lama kini dengan solusi media yang baru.
6. Pembahasan ini untuk melihat layanan masyarakat yang ada di motion graphic tersebut kepada PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta
7. Penelitian ini hanya sebatas membuat sesuai dengan kebutuhan pihak pemasaran kemudian diserahkan untuk dijadikan sebagai bahan promosi "PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta".

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Membuat media yang dapat menyampaikan pesan agar mudah dimengerti. Iklan promosi ini akan diserahkan kepada Pimpinan PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta sebagai bahan promosi dalam bidang jasa pengiriman barang.
2. Mempraktekan teknik *motion graphic* dengan membuat iklan mengenai sarana promosi PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta.
3. Mempermudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi yang terdapat di PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta melalui iklan video promosi tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat untuk :

1.5.1 Manfaat bagi penulis

1. Dapat menambah dan memperdalam pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya pengetahuan yang menyangkut perancangan iklan.
2. Memperoleh gambaran nyata tentang jasa pengiriman barang pada PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta.
3. Dapat melakukan penyusunan skripsi pada program S1 Sistem Informasi STM IK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5.2 Manfaat bagi objek penelitian

1. Memberikan masukan dan gambaran kepada PT RENDEXINDO tentang periklanan.
2. Animasi *motion graphic* ini diharapkan dapat membantu semua konsumen dalam pengiriman barang.

1.5.3 Manfaat bagi Masyarakat Umum

1. Masyarakat jadi mudah mengetahui tentang informasi mengenai produk dari PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam pembuatan karya ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Pustaka

Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga/institusi. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara tanya jawab langsung kepada Pimpinan PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta yang berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu mencari data tentang PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta untuk memperoleh data yang kongkrit dan lengkap sebagai bahan analisa penelitian.

1.6.1.3 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek yang diteliti yaitu beberapa kelebihan yang dianjurkan oleh pimpinan PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang diteliti.

1.6.1.4 Metode Perpustakaan (Library)

Metode ini dilakukan dengan cara pengumpulan data dari buku, karya tulis, artikel dan referensi lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah pembuatan suatu iklan.

1.6.1.5 Kuesioner

Kuesioner adalah daftar pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden. Jawaban responden atas semua pertanyaan dalam kuesioner kemudian dicatat/direkam.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang dipakai yaitu menggunakan analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional. Di dalam analisis SWOT akan membahas tentang kekuatan (*streght*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threat*) dari iklan ini. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas kebutuhan *software*, *hardware*, dan *brainware* yang digunakan dalam penelitian.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan terhadap proses pra produksi. Pencarian ide atau gagasan merupakan hal pertama yang dilakukan. Dilanjutkan mencari data yang dibutuhkan. Kemudian menentukan tema dan pembuatan *storyboard*. Dalam pra produksi juga membahas standar karakter yang akan digunakan.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan terdapat tahap produksi. Dimana dimulai dengan membuat aset-aset dan karakter yang digunakan dalam animasi *motion graphic* yang akan dibuat, Selanjutnya mengolahnya agar menjadi sebuah animasi *motion graphic* seperti yang dirancang dengan panduan *storyboard* yang telah dibuat dalam tahap pra produksi. Menggabungkan animasi dengan *voice* dan *sound*

effect. Kemudian melakukan *review* hasil sementara, jika terjadi kesalahan maka langsung dilakukan perbaikan.

1.6.5 Metode Evaluasi

Pengujian terdapat pada tahap pasca produksi. Animasi *motion graphic* yang telah dibuat akan diuji untuk menentukan kualitasnya serta memperoleh data yang akan digunakan sebagai bahan revisi produk. Pengujian yang dilakukan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada sample konsumen PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan oleh peneliti dalam sekema penelitian dan tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan iklan secara singkat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III membahas profil PT RENDEXINDO cabang Yogyakarta, analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional berupa kebutuhan software, hardware, dan brainware serta pengertian tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini membuat langkah atau proses, hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang akan disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab V memuat kesimpulan dan hasil pengujian serta analisa saran-saran yang akan disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA