

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia merupakan salah satu alat untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi dalam bentuk gambar, audio dan video. Multimedia dapat juga digunakan sebagai alat bersaing perusahaan, yaitu digunakan sebagai media promosi. Di era moderen ini tidak hanya perusahaan ber-*profit* yang bersaing dalam hal beriklan, perusahaan non-*profit* juga bersaing untuk mendapatkan lebih banyak perhatian masyarakat. Salah satu dari perusahaan non-*profit* ini adalah Laskar Sedekah.

Laskar Sedekah adalah lembaga masyarakat yang bergerak di bidang kemanusiaan. Komunitas yang berpusat di Yogyakarta ini menyerukan agar dapat menyisihkan uang yang dimiliki untuk diberikan kepada yang lebih membutuhkan. Lembaga masyarakat yang terkenal dengan slogan "*One Day One Thousand*" kini telah beada di kota-kota besar di Indonesia.

Dalam proses promosi, Laskar Sedekah masih menggunakan media pemasaran secara konvensional yaitu menggunakan media cetak seperti membagikan brosur dan memasang spanduk. Dengan adanya media promosi yang berbentuk video diharapkan dapat memperbanyak orang yang dapat menyisihkan uangnya untuk yang lebih membutuhkan.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan video animasi ini adalah teknik *Motion Graphics*. Teknik *Motion Graphics* banyak digunakan untuk pembukaan program televisi, *title* filem, dan *bumper*.

Penelitian yang berjudul "Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat "One Day One Thousand" dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphics* Pada Laskar Sedekah Yogyakarta" diharapkan dapat menjadi media dalam membantu mengajak masyarakat untuk bersedekah sekaligus memperkenalkan Laskar Sedekah kepada masyarakat luas.

1.2 Rumsan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat diambil agar lebih terarah dan terfokus pada hasil yang ingin dicapai dalam skripsi ini yaitu:

Bagaimana cara membuat video animasi "One Day One Thousand" dengan menggunakan teknik *Motion Graphics* ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi ini, batasan masalah penelitian agar membatasi masalah yang diangkat antara lain sebagai berikut:

1. Video animasi ini berisi tentang mudahnya bersedekah dengan menyisihkan uang sehari seribu untuk orang yang lebih membutuhkan.
2. Software yang digunakan yaitu :
 - a. Adobe Illustrator.
 - b. Adobe After Effects.
 - c. Adobe Premiere Pro.

3. Teknik yang digunakan yaitu *Motion Graphics*.
4. Format video yang dihasilkan yaitu MPEG.
5. Video promosi berdurasi 30 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat suatu media informasi berbasis multimedia dalam bentuk animasi 2D untuk tujuan promosi.
2. Membuat animasi dengan menggunakan teknik *Motion Graphics*.
3. Membuat video animasi *Motion Graphics* yang dapat membantu promosi Laskar Sedekah.
4. Sebagai Syarat kelulusan bagi jenjang S1 Teknik Informatika STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dalam penelitian ini antara lain :

1. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.
2. Menambah pengetahuan terkait pembuatan iklan televisi.
3. Sebagai media promosi Laskar Sedekah.

1.6 Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dengan cara pengamatan di lapangan.

2. Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara kepada pihak terkait atas kendala yang terdapat di dalam komunitas Laskar Sedekah. Wawancara ini dilakukan kepada Ma'rif Fahrudin selaku ketua komunitas Laskar Sedekah.

3. Metode Studi Pustaka

Penelitian ini dilakukan dengan Mencari bahan-bahan yang mendukung dasar teori melalui buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan penelitian ini.

1.6.1 Metode Perancangan dan Pengembangan

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode pengembangan multimedia, yang meliputi *concept, design, material, collecting, assembly, testing, dan distribution*. Yang secara keseluruhan terbagi dalam tiga tahap: pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah penulisan skripsi ini, penulis membagi menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, serta sistematikacara penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan di uraikan tinjauan pustaka serta tinjauan umum yang menguraikan teori untuk mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan secara umum mengenai gambaran obyek penelitian dan perancangan proyek. Dalam hal ini adalah pembahasan metode analisis yang digunakan dan perancangan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi proses dan hasil pembuatan video animasi “One Day One Thousand” dengan menggunakan teknik *Motion Graphics*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh sesuai dengan yang ada pada rumusan masalah, permohonan kritik dan saran