

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Periklanan merupakan salah satu cara untuk membujuk masyarakat lewat media massa dengan tujuan mempromosikan produk atau jasa yang dijual oleh perusahaan. Perusahaan sangat memerlukan media periklanan (*advertising*) yang digunakannya untuk keperluan tertentu. *Advertising* yang baik adalah *advertising* yang mempengaruhi sasaran tertentu dan memberikan dampak positif untuk perusahaan tersebut. *Advertising* memiliki berbagai cara, mulai dari media cetak maupun media elektronik contohnya poster, video, koran, majalah, dan lain sebagainya [1].

Andigital Camera Rental yang merupakan sebuah usaha yang menawarkan macam-macam peminjaman kamera yang berlokasi di Yogyakarta, mengutamakan pelayanan istimewa dan memberikan kualitas terbaik kepada konsumen.

Akan tetapi, akhir-akhir ini Andigital Camera Rental dalam bidang periklanannya masih sangat kurang karena hanya menggunakan media promosi dari *Google Maps*. Terlebih lagi ditambah dengan ketidaktahuan pelanggan akan kehadiran Andigital Camera Rental di kota Yogyakarta.

*Isometric Design* merupakan sebuah ide yang menerapkan sebuah gambar dua dimensi agar terlihat lebih realistis seperti sebuah gambar tiga dimensi. Secara garis besar *Isometric Design* merupakan menggambar atau membuat objek tiga

dimensi dalam bentuk dua dimensi. *Isometric* memiliki bentuk, kesederhanaan, dan kedalaman. Mereka membangkitkan keindahan desain datar tetapi dengan kedalaman dan dimensi tambahan yang membuat setiap elemen lebih menarik secara visual dan lebih mudah dipahami pengguna [2].

Untuk menyelesaikan masalah tersebut perlu dibuat sebuah iklan berupa video animasi *motion graphic* dengan penerapan teknik yang lebih menarik untuk meningkatkan informasi tentang jasa yang ditawarkan oleh Andigital Camera Rental kepada pelanggan di kota Yogyakarta.

Dari latar belakang diatas, maka dari itu penulis mencoba untuk menerapkan permasalahan tersebut dengan melakukan sebuah penelitian berjudul "*Implementasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi pada Andigital Camera Rental menggunakan Isometric Design*" yang diharapkan dapat memperluas promosi dari Andigital Camera Rental.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan kajian latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu "*Bagaimana cara memproduksi video animasi iklan motion graphic dengan menggunakan teknik isometric design animation untuk mempromosikan jasa Andigital Camera Rental ke masyarakat di kota Yogyakarta?*"

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar perancangan atau penelitian tidak menyimpang dari rumusan masalah yang diajukan, maka dari itu diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Hasil pembuatan dari teknik *motion graphic* ini akan berbentuk sebuah iklan yang berdurasi  $\pm$  1 Menit.
2. Pembuatan teknik *motion graphic* yang digunakan adalah *Isometric Design Animation*.
3. Sasaran media promosi pada media sosial seperti Instagram, Tiktok dan Youtube.
4. Ditujukan paling utama kepada masyarakat kota Yogyakarta.
5. Penelitian ini hanya untuk membuat video sesuai dengan kebutuhan pihak Andigital Camera Rental, dan diserahkan untuk dijadikan sebagai bahan promosi.
6. Software yang digunakan adalah *Adobe Illustrator CC 2017*, *Adobe After Effect CC 2017*, *Adobe Media Encoder 2017 CC 2017*, dan *Adobe Premiere Pro CC 2017*.
7. Hasil video dikemas dengan format file mp4 dengan kualitas full HD 1080p resolusi 1920x1080p.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memproduksi video iklan animasi *motion graphic* berjudul "*Implementasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi pada Andigital Camera Rental menggunakan Isometric Design*"

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dari judul penelitian yang dibuat penulis diharapkan beberapa manfaat yang bisa didapat yaitu:

1. Bagi Mahasiswa

Mengajarkan mahasiswa dalam mempraktikkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang sudah didapat selama menempuh pendidikan di kampus Universitas Amikom Yogyakarta agar dapat bersaing dalam dunia kerja.

2. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah bantuan pengetahuan sebagai sumber referensi.

3. Bagi Masyarakat

Memudahkan masyarakat kota Yogyakarta untuk mendapat informasi terkait jasa Andigital Camera Rental melalui video iklan promosi.

4. Bagi Objek Penelitian

Membantu memperkenalkan jasa Andigital Camera Rental ke masyarakat di kota Yogyakarta melalui media iklan untuk menarik perhatian pelanggan.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan informasi penyusunan skripsi adalah dengan menggunakan metode deskriptif.

Metode penelitian deskriptif menurut Sugiyono (2018, hlm. 86) adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Artinya penelitian ini hanya ingin mengetahui bagaimana keadaan variabel itu sendiri tanpa ada pengaruh atau hubungan terhadap variabel lain seperti penelitian eksperimen atau korelasi [3].

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### a. Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara tanya jawab secara online kepada pimpinan Andigital Camera Rental, Andri Susilo Putro pada Oktober 2021, yang berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu untuk mengumpulkan data tentang Andigital Camera Rental yang bertujuan mendapatkan data yang lengkap dan aktual sebagai bahan untuk analisis penelitian.

#### b. Metode Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara pengumpulan data dari buku, karya tulis, artikel dan referensi lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar menurut teori tentang masalah pembuatan suatu iklan. Pada Oktober 2021.

**c. Metode Kuesioner**

Kuesioner adalah daftar pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk memperoleh data dari responden untuk penelitian ini. Jawaban responden dari semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner akan dicatat/direkam.

**1.6.2 Metode Analisis SWOT**

Metode analisis yang digunakan yaitu menggunakan analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional. Dalam analisis SWOT akan membahas kebutuhan *Software*, *Hardware*, dan *Brainware* yang digunakan dalam penelitian tentang *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang), dan *Threat* (ancaman) dari iklan ini.

**1.6.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan sangat diperlukan terhadap pra produksi. Hal yang pertama dilakukan adalah membuat konsep atau ide, dan lanjut dengan mencari data yang diperlukan, lalu menentukan tema dan pembuatan *storyboard*. Dalam tahap ini juga membahas tentang desain karakter dan *asset* pendukung lainnya.

**1.6.4 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan yaitu tahap yang di mana memproduksi rancangan yang telah dibuat. Di mana ini mencakup proses pembuatan desain karakter dan aset yang mengarah pada *storyboard* dengan naskah yang telah dibuat. Kemudian

akan dilakukan material *collecting, compositing, animating, sound editing* dan *rendering* hingga selesai menjadi sebuah file video.

#### **1.6.5 Metode Evaluasi**

Metode evaluasi adalah tahap di mana animasi *motion graphic* yang telah dibuat akan diuji untuk memastikan kualitas serta memperoleh data yang akan digunakan sebagai bahan revisi produk. Evaluasi yang dilakukan adalah dengan memadukan hasil akhir penilaian dari responden pada iklan yang dibuat dengan apa yang seharusnya diraih.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar lebih mudah memahami isi dalam penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan akan diuraikan sesederhana mungkin yang terdiri dari 5 bab, seperti yang dapat dilihat di bawah ini.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab I akan membahas tentang rancangan atau kerangka penelitian penulis yang mencakup rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab II akan membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan literatur *review* dari buku

ataupun internet. Yang nantinya akan digunakan penulis sebagai bahan acuan dalam pembuatan animasi *motion graphic*.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab III berisi tentang keterangan bagaimana membuat video animasi *motion graphic* dengan judul "*Implementasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi pada Andigital Camera Rental menggunakan Isometric Design*" sebagai media promosi kepada masyarakat di kota Yogyakarta.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab IV membahas tentang metode pembuatan *motion graphic*, tahap pembuatan, teknik yang diterapkan, teknologi yang digunakan, dan hasil dari animasi tersebut.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab V berisi kesimpulan tentang semua dari isi penelitian dan saran perbaikan dan pengembangan untuk menambah kesempurnaan penulisan yang sudah dibuat.