

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perusahaan adalah badan usaha yang sangat membutuhkan media iklan untuk menyampaikan informasi kepada konsumen atau masyarakat luas. Dalam dunia usaha pasti mengalami persaingan dengan badan usaha lain, untuk itu salah satu cara untuk meningkatkan persaingan adalah dengan menggunakan multimedia sebagai media untuk menyampaikan informasi. Multimedia memiliki peranan penting dalam persaingan perusahaan, karena multimedia merupakan gabungan dari banyak media seperti suara, gambar, text, video dan animasi, sehingga informasi mengenai perusahaan dapat tersampaikan dengan baik.

Dengan adanya media informasi menggunakan video iklan dengan teknik Motion Graphic maka proses penyampaian suatu informasi akan lebih mudah untuk di pahami manusia jika menggunakan perpaduan multimedia. Teknik motion Graphic ini diterapkan untuk dapat memberikan penjelasan tentang produk Pixel Computer yang tehitung baru, maka proses penyampaian informasi akan dapat berjalan dengan efektif. Dalam memberikan informasi, media penyampaian informasi jelas di perlukan.

Perusahaan Pixel Computer adalah badan usaha yang bergerak di bidang produk dan jasa, namun promosi yang dilakukan Pixel Computer saat ini masih menggunakan pamflet. Media ini dirasa masih kurang efektif untuk digunakan sebagai media promosi pada Pixel Computer karena terbatas lokasi, dimana orang yang tidak melewati iklan tersebut tidak tau.

Oleh karena itu Pixel Computer memerlukan media iklan tambahan untuk mempromosikan usaha tersebut agar dapat dikenal di masyarakat Kebumen dan sekitarnya. Dari masalah tersebut, maka penulis melihat peluang untuk membuat iklan promosi yang berjudul “ Pembuatan Iklan Animasi Sebagai Media Promosi Pada Pixel Computer Di Kebumen Menggunakan Teknik *Motion Graphics* ” yang nantinya akan ditayangkan di media social maupun televise,dengan adanya video iklan ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada konsumen dan dapat memperluas pemasaran.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penelitian ini mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana Pembuatan Iklan Animasi Sebagai Media Promosi Pada Pixel Computer Di Kebumen Menggunakan Teknik *Motion Graphics* ?”.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah :

1. Sebagai media promosi dan informasi mengenai produk dan jasa yang ada pada Pixel Computer.
2. Mengenalkan Pixel Computer ke masyarakat luas melalui media iklan.
3. Sebagai media promosi tambahan untuk Pixel Computer.
4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana S1 Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hal-hal sebagai berikut:

1. Iklan dalam bentuk video yang berdurasi 1 menit 30 detik.
2. Teknik yang di pakai menggunakan Animasi *Motion Graphics*.
3. Informasi yang disampaikan mencakup Pelayanan dan Jasa di Pixel Computer.
4. Iklan ini akan di tyangkan di Media Sosial (Youtube, Facebook).
5. Untuk *software editing* menggunakan Adobe Premiere CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Audition CS6, dan Corel Draw X5.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai proses memperkenalkan suatu produk dari perusahaan kepada konsumen melalui suatu media tertentu. Untuk mencapai tujuan dari sebuah Usaha :

##### 1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat menambah dan memperdalam pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya yang menyangkut Animasi.
2. Dapat melakukan penyusunan skripsi pada program S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Memperoleh gambaran nyata dalam pembuatan iklan di Pixel Computer.

### **1.5.2 Bagi "Pixel Computer".**

1. Memperkenalkan Produk atau Jasa perusahaan kepada masyarakat.
2. Menginformasikan hal-hal seputar perusahaan kepada masyarakat.
3. Meningkatkan citra perusahaan dimata konsumen dan masyarakat.
4. Pixel Computer mempunyai media promosi tambahan.

### **1.5.3 Bagi Masyarakat Umum**

1. Memberikan informasi kepada calon atau konsumen Pixel Computer.
2. Membuat masyarakat mengenal Pixel Computer.

### **1.5.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta**

1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk Skripsi, dibidang Multimedia.
2. Referensi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan karya ilmiah Skripsi.

### **1.6 Analsts**

Dalam tahap ini dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan yang dihasilkan dari penelitian awal seperti kebutuhan fungsional dan non fungsional.

### **1.7 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang di lakukan untuk mendapatkan informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian yaitu :

### 1.7.1 Pengumpulan Data

#### 1. Metode Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara Tanya jawab langsung mengenai perusahaan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas.

#### 2. Metode Observasi

Kegiatan observasi video-video *motion graphic* dilakukan dengan tujuan memperoleh referensi yang akan bermanfaat dalam penelitian.

#### 3. Metode Perpustakaan (*Library*)

Yaitu cara dilakukan dengan membaca buku, majalah dan lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah pembuatan suatu iklan.

### 1.7.2 Tahap Perancangan

Untuk memproduksi iklan harus melalui tiga tahap yaitu pra-produksi, tahap produksi, dan pasca produksi. Masing-masing tahap tersebut secara dramatis akan mempengaruhi biaya dan kualitas.

#### 1.7.2.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap dimana pembuat iklan mengerjakan semua pekerjaan dan aktivitas sebelum iklan diproduksi secara nyata. Pertama-tama yang harus dipikirkan pada tahap praproduksi ialah mempelajari pembuatan ide cerita, naskah dan storyboard.

### **1.7.3 Tahap Pengembangan**

#### **1.7.3.1 Produksi**

Tahap produksi adalah periode selama iklan diproduksi secara komersial. Tahap ini meliputi beberapa kegiatan diantaranya Visualisasi, Dubbing dan Editing yang sudah ditentukan di proses perencanaan sebelumnya.

#### **1.7.3.2 Pasca Produksi**

Tahap pasca produksi adalah tahap dimana semua pekerjaan atau aktivitas yang terjadi setelah iklan diproduksi secara nyata. Tahap ini meliputi Copsitting dan Rendering.

#### **1.7.4 Implementasi**

Pada tahap ini penerapan iklan dan jasa yang ditawarkan dari Pixel Computer.

#### **1.7.5 Evaluasi**

Proses menilai sesuatu yang didasarkan pada kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan selanjutnya, maka uraian pembahasan tugas akhir ini ditulis secara sistematis sebagai berikut:

**BAB I      Pendahuluan**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

**BAB II      Landasan Teori**

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

**BAB III      Analisis Dan Perancangan**

Pada bab ini membahas tentang analisis kelayakan iklan yang dibuat serta menjelaskan tentang storyboard dan analisis pra produksi.

**BAB IV      Implementasi Dan Pembahasan**

Pada bab ini menguraikan tentang langkah produksi dan langkah paska produksi pada pembuatan video iklan yang akan dibuat.

**BAB V      Penutup**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari permasalahan yang diangkat yang merupakan hasil dari penelitian Skripsi ini.