

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Promosi adalah salah satu upaya yang memiliki peran penting dalam mengenalkan sebuah produk kepada khalayak umum. Tanpa adanya promosi kecil kemungkinan untuk suatu produk dapat dikenal. Dengan adanya perkembangan zaman yang semakin pesat, kegiatan promosi pengenalan produk dapat dilakukan melalui berbagai macam cara. Salah satunya adalah promosi dengan bantuan media yang didukung oleh perkembangan teknologi yang berkembang pesat dari tahun ke tahun. Berbagai macam kegiatan promosi dapat dilakukan dengan mudah secara langsung maupun tidak langsung.

Video merupakan contoh media promosi yang sering digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi dalam bentuk gambaran secara menyeluruh. Dalam penerapannya, video promosi memberikan informasi berupa gambaran yang dirangkai menjadi sebuah cerita yang informatif. Ada beragam jenis video yang digunakan sebagai media promosi untuk menyampaikan sebuah informasi. Biasanya yang sering dipakai adalah video dalam bentuk animasi, selain menarik untuk dilihat, informasi yang disampaikan melalui video animasi biasanya lebih cepat dimengerti karena penggambaran dalam bentuk animasinya fokus kepada informasi yang akan disampaikan. Inilah alasan beberapa instansi tak jarang, bahkan lebih memilih video animasi sebagai media promosi maupun untuk menyampaikan informasi.

Dalam penyampaian informasi video animasi biasanya dilengkapi dengan adanya audio. Audio merupakan salah satu elemen yang penting, karena ikut berperan dalam membangun sebuah sistem komunikasi dalam bentuk suara. Sehingga video animasi akan lebih menarik dan mudah dipahami apabila ada audio yang mengiringi. Audio bisa berupa rekaman suara yang langsung direkam oleh manusia, maupun sebuah instrumen. Suara manusia digunakan untuk menjelaskan narasi ataupun percakapan dialog, sementara instrumen sebagai *background* yang mengiringi video dari awal hingga akhir agar penayangan video

tidak membosankan. Audio juga bisa berupa *sound effects* yang biasa digunakan sebagai tanda sebuah ekspresi dalam sebuah video.

Dengan adanya media promosi berupa video animasi, Produk Plester Jerawat Bitaseed dapat menerapkan media tersebut sebagai media promosi dalam pengenalan produk ke masyarakat luas. Video animasi dalam pengenalan produk Plester Jerawat Bitaseed ini dibuat melalui *Software* Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Media Encoder. Hasil dari pembuatan video animasi tersebut diharapkan dapat mengenalkan produk Bitaseed kepada masyarakat luas pada saat masa pandemi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan masalah yang menjadi bahan acuan dalam skripsi ini:

1. Bagaimana membuat animasi 2D alur pembuatan produk Plester Jerawat Bitaseed yang menarik menggunakan aplikasi After Effect, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop ?
2. Bagaimana cara membuat tampilan *frame to frame* (menyatukan lebih dari *frame*) dan juga vektor dalam sebuah animasi.

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup lebih terfokus, maka dibuatlah batasan-batasan masalah sehingga laporan skripsi ini dapat dengan baik dan mudah untuk dipahami.

Batasan-batasan masalah yang dibuat oleh penulis yaitu:

1. Pembahasan tentang pembuatan animasi 2D alur pembuatan produk Plester Jerawat Bitaseed yang menarik menggunakan aplikasi After Effect, Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop .
2. Video animasi menjelaskan tentang alur Pembuatan produk Plester Jerawat Bitaseed.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka didapatkan beberapa tujuan skripsi ini adalah :

1. Menjelaskan pembuatan produk Plester Jerawat Bitaseed melalui animasi yang menarik sehingga dapat menarik minat pembeli
2. Membantu menyampaikan informasi yang menarik tentang alur pembuatan produk Plester Jerawat Bitaseed

1.5 Manfaat

Berdasarkan tujuan di atas, manfaat dari penelitian adalah:

1. Masyarakat yang ingin mengetahui informasi produk Plester Jerawat Bitaseed tidak perlu datang ke gerai untuk mengetahui bagaimana cara pembuatan produk tersebut:
2. Menyampaikan informasi tentang alur pembuatan produk Plester Jerawat Bitaseed.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah:

1. Metode Pengumpulan data
Metode ini untuk melengkapi penelitian ini dengan cara mencari jurnal, buku ataupun internet yang berhubungan dengan topik yang diambil.
2. Analisa Kebutuhan Sistem
Analisa kebutuhan sistem yang dibutuhkan seperti perangkat lunak, perangkat keras, analisa kebutuhan sistem dan analisa kebutuhan proses.
3. Perancangan Sistem
Perancangan sistem dalam skripsi ini menggunakan *software* Adobe Illustrator dan juga Adobe Photoshop untuk pembuatan *asset* lalu

menggunakan Adobe After Effect untuk menganimasikan *asset* tersebut.

4. Pengujian

Pengujian yang akan dilakukan dengan uji fungsionalitas untuk memastikan setiap bagian sudah sesuai dengan alur proses yang ditetapkan.