

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, turut mempengaruhi persaingan di dunia bisnis. Dengan teknologi informasi yang semakin tinggi para pesaing di dunia bisnis akan sangat membutuhkan jasa untuk mempromosikan penjualan produknya agar mencapai keefektifan pemasaran, sehingga mereka mau mengeluarkan biaya untuk keperluan promosinya tersebut. Salah satu cara untuk mencapai keefektifan pemasaran tersebut adalah dengan media iklan.

Sebuah iklan dapat dikatakan berkualitas jika iklan tersebut mampu menyampaikan isi dari iklan tersebut kepada para konsumennya. Karena kebutuhan promosi maka para pelaku dunia bisnis membuat iklan agar para konsumen tertarik menggunakan produknya. Para konsumen bisa menangkap isi iklan jika mereka mau mengikuti dan menyimak dengan seksama, untuk itu kita sebagai orang yang berkecimpung di dunia multimedia harus mampu membuat sebuah iklan yang mempromosikan produk tersebut dengan kemasan yang menarik dan mudah dipahami konsumen, sehingga konsumen tidak bosan terlebih dahulu melihat iklan tersebut sebelum iklan selesai disampaikan.

JS Studio adalah salah satu Studio foto yang ada di Kalimantan Barat. JS studio menawarkan jasa yaitu fotografi, videografi, aneka desain produk, banner, poster, baliho, undangan keren, kartu nama. Dari awal terbentuknya studio ini

belum ada iklan dalam bentuk elektronik, semua promosi dilakukan hanya melewati pembicaraan dari mulut ke mulut. Selain itu pengenalan JS Studio juga hanya dengan menyebarkan brosur dan pamflet yang dilakukan pada awal berdirinya studio foto ini. Hal tersebut berdampak pada menurunnya konsumen setiap bulan karena informasi yang disampaikan terbatas.

Dari masalah yang telah dijabarkan peneliti di atas, peneliti membuat sebuah iklan animasi 2D *motion graphic* untuk media promosi JS Studio. Dikarenakan iklan animasi 2D *motion graphic* mempunyai tampilan yang menarik dan mudah dipahami. Diharapkan melalui iklan ini produk dan jasa dari JS Studio dikenal oleh masyarakat luas. Setelah produk dan jasa dikenal oleh masyarakat jaringan pasar dari JS Studio diharapkan juga akan berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dibuat rumusan masalah, yaitu Bagaimana membuat iklan animasi 2D untuk media promosi JS Studio menggunakan Teknik *Motion Graphic*?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Konsep pembuatan animasi ini menggunakan Teknik *Motion Graphic (frame by frame)*.

2. Format standart animasi yang digunakan adalah Mp4 dengan reslusi 1080p full HD.
3. Video animasi hanya membahas mengenai js studio. Melalui layanan di js studio.
4. Video animasi iklan pada JS Studio digunakan sebagai tambahan media promosi pada JS Studio yang dapat ditayangkan di youtube/ media social.
5. Durasi dari video animasi 1 menit 30 detik.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelittian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat desain animasi 2D pada iklan JS Studio untuk media promosi.
2. Mengetahui proses pembuatan iklan menggunakan teknik *motion Graphic*.
3. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, yaitu telah menempuh mata kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut dan Perancangan Film Kartun.
4. Memberikan referensi dan literatur baru bagi perkembangan desain animasi 2D, khususnya mengenai iklan promosi.
5. Bagi JS Studio menjadikan media iklan 2D ini untuk mengembangkan usaha.

1.5 Metode Penelitian

1. Pengumpulan
2. Analisis
3. Perancangan
4. Implementasi

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan proposal ini adalah Metode Penelitian, yaitu :

1. Metode Observasi

Melakukan penelitian langsung pada objek JS Studio.

2. Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

1.5.2 Metode Analisis

Peneliti pada bagian analisis ini menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui *Strength* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang) dan *Threats* (hambatan) pada program yang peneliti buat.

1.5.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode pra produksi, produksi dan pasca produksi dalam penelitian ini.

1.5.4 Metode Implementasi

1. *Concept*

Tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. *Material Collecting*

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

4. *Assembly*

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap

ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution*

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian bertujuan untuk mempermudah dalam penulisan penyusunan skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini meliputi pembahasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang Tinjauan pustaka yang digunakan yang berkaitan dengan animasi serta beberapa landasan teori yang berkaitan dengan pembuatan animasi , teknik pembuatan animasi dan proses pembuatan animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi analisis perancangan film kartun yang di buat oleh penulis meliputi tema, synopsis, design karakter dan pembuatan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang proses pembuatan animasi yaitu produksi dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan

