

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyebaran informasi sangat mudah pada jaman yang serba maju seperti ini. Semakin berkembangnya jaman semakin berkembang pula cara, waktu, serta konsep dan ide hingga media penyampaian informasinya. Mulai dari penyebaran informasi melalui mulut ke mulut yang memiliki area penyebaran yang tidak luas dan lambat sampai ke media digital seperti iklan yang memiliki waktu yang singkat, area yang luas serta ide dan konsep yang menarik dalam menyampaikan informasi.

Snapback Attack YK adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang distro. Mereka mendatangkan produk snapback yang diimport dari china dengan berbagai macam brand. Mereka mempromosikan produknya melalui media sosial dan belum menggunakan media digital seperti iklan. Dengan menambahkan media promosi berupa iklan diharapkan mampu memberi kesan kepada calon konsumen bahwa Snapback Attack YK adalah perusahaan yang serius dalam bisnisnya sehingga memunculkan kepercayaan kepada calon konsumen.

Alasan penulis menggunakan motion graphic karena dengan motion graphic penulis mampu menampilkan suatu benda yang tidak mampu diwujudkan dengan menggunakan media rekam, misalnya transisi atau objek yang melayang. Penulis sering menjumpai gerakan yang kurang natural dalam pembuatan motion

graphic, maka beberapa prinsip dari 12 prinsip animasi dari Disney perlu dipakai. Meskipun objek yang bergerak tanpa menggunakan beberapa prinsip dari 12 prinsip animasi sudah bisa disebut dengan motion graphic, tetapi akan lebih baik jika menciptakan objek yang bergerak menggunakan prinsip tersebut.

Implementasi hukum fisik membedakan antara animasi dan motion graphic. Walaupun motion graphic berbeda dengan animasi, namun hukum fisik bisa digunakan pada pembuatan motion graphic agar menciptakan gerakan yang natural. Maka dari itu penulis akan membuat sebuah iklan distro Snapback Attack YK menggunakan 2D Motion Graphic dengan menerapkan beberapa prinsip animasi dari Disney.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah membaca apa yang dipaparkan pada latar belakang masalah maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu:

Bagaimana membuat iklan distro Snapback Attack YK menggunakan 2D motion graphic dengan menerapkan beberapa prinsip animasi.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penyusunan laporan ini tidak melebar, maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Iklan ini akan disajikan dalam durasi 45 detik.
2. Penulis akan menggunakan motion graphic dalam pembuatan iklan distro Snapback Attack YK.

3. Penulis akan menerapkan beberapa prinsip animasi pada pembuatan iklan distro Snapback Attack YK yaitu *squash and stretch*, *anticipation*, *straight-ahead action and pose-to-pose*, *follow-through and overlapping action*, *slow in slow out* dan *arcs*.
4. Penulis menggunakan Adobe Photoshop dan Corel Draw pada tahap produksi
5. Penulis menggunakan Adobe After Effects pada tahap *editing* dan *compositing*
6. Penulis menggunakan Adobe Media Encoder untuk melakukan proses *rendering*.
7. Iklan akan digunakan untuk media promosi di televisi, internet, dan pada event-event tertentu yang melibatkan pihak Snapback Attack YK.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk melakukan percobaan implementasi beberapa prinsip animasi pada pembuatan iklan distro Snapback Attack YK sehingga penelitian mempunyai kemampuan.

1. Berbagi pengetahuan tentang langkah-langkah penerapan beberapa prinsip animasi pada pembuatan motion graphic.
2. Menambah referensi kepada penulis-penulis lain yang sedang membuat naskah dengan tema yang sama.

3. Memahami tahap-tahap dalam pembuatan iklan sebagai bekal pengalaman di dunia kerja.
4. Memberikan media promosi baru terhadap distro Snapback Attack YK.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang relevan, maka diperlukan metode yang efektif dalam pembuatan iklan ini. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1.5.1.1 Metode Wawancara

Melakukan wawancara dengan pemilik distro Snapback Attack YK untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan penulis tentang apa yang diinginkan owner pada pembuatan iklan ini.

1.5.1.2 Metode Studi Pustaka

Mencari informasi yang didapat dari buku-buku atau literatur-literatur dari internet yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam penulisan karya ilmiah ini.

1.5.1.3 Metode Observasi

Melakukan pengamatan terhadap sasaran pasar distro Snapback Attack YK agar penyampaian iklan sesuai dengan sasaran.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode analisis SWOT yang bertujuan untuk menganalisa sistem yang sedang berjalan sehingga penulis dapat mengetahui apa yang dibutuhkan perusahaan.

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan pembuatan iklan ini terdapat pada proses pra produksi yang memiliki tahap-tahap seperti dibawah ini:

1. Ide

Tahap dimana penulis diharuskan untuk menghimpun segala gagasan, pendapat, pengetahuan, dan lain-lain sehingga mampu menghasilkan ide-ide yang kreatif.

2. Naskah

Sebuah rencana jalan cerita iklan dalam bentuk tulisan.

3. Storyboard

Storyboard digunakan untuk menumpahkan gambaran sebuah rangkaian peristiwa yang akan disajikan dalam iklan pada kertas dalam bentuk sketsa.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam metode pengembangan terdapat tahapan produksi dan paska produksi.

1. Tahap Produksi :

- a. Pembuatan asset
- b. Pengeditan audio
- c. Motioning

2. Tahap Paska Produksi :

- a. Compositing/editing
- b. Rendering
- c. Packaging

1.5.5 Metode Testing

Penulis menggunakan penilaian berdasarkan prinsip animasi yang dipakai dalam membuat motion graphic dalam bentuk iklan ini yaitu *squash and stretch*, *anticipation*, *straight-ahead action* and *pose-to-pose*, *follow-through and overlapping action*, *slow in slow out* dan *arcs*.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan tentang Tinjauan Pustaka, Konsep Dasar Multimedia, Motion Graphic, Konsep Dasar Iklan dan Swot Analisis

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan pra produksi seperti pembuatan ide, naskah dan storyboard yang digunakan pada pembuatan iklan ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana proses pembuatan iklan distro Snapback Attack YK beserta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan hasil penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

