

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat. Informasi dapat dengan mudah di dapat dari berbagai media, semua itu bertujuan untuk memudahkan kegiatan manusia. Yang sangat mencolok adalah di bidang penyampaian informasi dan periklanan. Baik periklanan televisi, film, video clip, ataupun media digital lain saat ini banyak menampilkan unsur multimedia. Bagi sebuah perusahaan, memperkenalkan dan memasarkan sebuah produk yang ingin di tawarkan adalah hal yang sangat penting. Seorang produsen tentu selalu menginginkan produknya dapat diterima masyarakat secara luas. Agar produksinya sampai ke konsumen maka diperlukan informasi yang jelas melalui media periklanan. Kejelasan informasi pada segmen pasar terhadap produk yang diiklankan akan menghasilkan tanggapan positif dari konsumen yang akan memberikan keuntungan bagi produsen.

Iklan animasi merupakan sebuah media yang sangat membantu produsen dalam memasarkan sebuah produk, dengan media ini produsen dapat memasarkan produknya dengan jangkauan yang luas. Perancangan iklan animasi yang menggunakan metode stop motion, yaitu metode yang memadukan beberapa unsur multimedia yaitu gambar, audio, serta 3D yang kemudian di olah menggunakan software tertentu, sehingga sebuah produk akan lebih menarik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa promosi yang dilakukan cafe coklat saat ini masih menggunakan media promosi sosial media seperti facebook dan twitter dan melalui radio. Media ini dirasa masih minim dan cakupannya kurang luas. Dengan adanya media iklan berbasis animasi stop motion ini diharapkan penyebaran informasi tentang Cafe Coklat Yogyakarta dapat lebih efektif dan efisien. Dari masalah tersebut maka penulis akan mengimplementasikan animasi stop motion serta di tunjang dengan 3 dimensi dalam merancang iklan animasi untuk Cafe Coklat Yogyakarta yang diharapkan dapat membantu kegiatan promosi dan publikasi sehingga menarik konsumen untuk berkunjung dan menikmati suasana yang ada di Cafe Coklat Yogyakarta. Teknik stop motion adalah inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu Pembuatan Iklan Animasi dengan Teknik Stop Motion pada Cafe Coklat Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana membuat iklan animasi dengan teknik stop motion pada Cafe Coklat Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam dunia periklanan sangatlah luas dan kompleks, maka dari itu agar lebih terperinci dan sesuai teknik pembuatan yang digunakan, maka penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penjabaran mengenai rancangan konsep, naskah, dan storyboard iklan.

2. Software utama yang digunakan adalah Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere CS6 serta ditunjang dengan software tambahan Adobe Photoshop CS6.
3. Hasil pembuatan animasi stop motion ini akan berbentuk iklan berdurasi 50 detik dan akan menjadi kewenangan Cafe Coklat Yogyakarta dalam penayangannya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah terciptanya iklan televisi bagi Cafe Coklat Yogyakarta dengan mengaplikasikan teknologi multimedia khususnya pengimplementasian animasi stop motion. Tujuan lainnya adalah sebagai berikut :

1. Mementuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata I Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan animasi stop motion dan ditunjang dengan animasi 3 dimensi dalam merancang iklan untuk Cafe Coklat Yogyakarta yang diharapkan dapat membantu kegiatan promosi dan publikasi sehingga memudahkan konsumen untuk mengetahui menu yang tersedia dan suasana yang ada di Cafe Coklat Yogyakarta.
3. Didapatkannya contoh tahapan-tahapan dalam membuat sebuah iklan dengan konsep animasi stop motion sebagai bekal di dunia kerja.

1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pihak-pihak berikut :

1. Bagi Penulis

Dengan penyusunan skripsi ini berarti penulis menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yaitu penerapan animasi dalam suatu produk IT. Dan juga memanfaatkan ilmu yang pernah didapat dalam menggunakan Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere Pro CS6, dan Adobe Photoshop CS6.

2. Bagi kalangan pembaca

Berdasarkan penyusunan skripsi ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat iklan animasi yang menggunakan teknik *stop motion*.

1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini pihak Cafe Coklat Yogyakarta.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan serta pencatatan langsung terhadap obyek dengan cara melihat proses pelayanan pada konsumen yang dilakukan oleh pihak Cafe Coklat Yogyakarta.

3. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku sebagai bahan referensi.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih terarah pada permasalahan dan terstruktur, maka dibuat dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yaitu diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori konsep dasar multimedia, pengertian animasi, pengertian 3 dimensi, teknik stop motion, pengertian iklan, dan software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

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

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan dan hasil perancangan iklan animasi stop motion pada Cafe Coklat Yogyakarta.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pengumpulan data serta beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA