

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Mengingat banyaknya informasi yang tersedia di web, itu adalah Penting bagi praktisi dan akademisi untuk memahami caranya konsumen online memahami dan menghafal iklan online. Konsumen selalu terpapar iklan online selama aktif penggunaan media online, apakah mereka terlibat dalam informasi cari, hiburan, belanja, atau eksplorasi. Angka yang tinggi iklan dalam berbagai format pada satu halaman web dibuat kecacauan iklan; itu meningkatkan penghindaran dan mengurangi iklan (Kuisma et al., 2010).

Pesatnya perkembangan teknologi informasi pada saat ini, terutama dalam periklanan yang tidak selalu terpaku dalam seni pengambilan gambar dengan kamera dan pengambilan video menggunakan kamera di era teknologi seperti ini periklanan juga dibutuhkan tehnik pengeditan serta skill untuk mengolah video tersebut dan tidak selalu terpaku pada pengambilan video dengan kamera pembuatan iklan pun juga dapat menggunakan animasi sebagai gambaran pada sebuah produk.

Animasi memiliki kemampuan luar biasa untuk menunjukkan hampir semua hal termasuk orang terbang, hewan berbicara, objek menari di sekitar dan banyak lainnya efek luar biasa yang orang tidak dapat melihat sebaliknya. Karena alasan ini dan lainnya seperti daya tariknya yang menarik perhatian, biaya yang relatif murah dan bakat mendalam, animasi telah menjadi cara yang disukai untuk beriklan di televisi dalam waktu singkat, sehingga semakin banyak permintaan untuk menggunakan desainer grafis dan animasi dalam periklanan. Industry (Khanum et al., 2015).

Dari latar belakang tersebut penulis ingin menganalisis hasil respon pengiklanan menggunakan animasi sebagai media penyampaian pesan sebuah komunitas dan pembuatan animasi secara bertahap agar dapat di cerna dan di nikmat kepada konsumen dan melihat reaksi pada konsumen apakah mereka tertarik dengan produk tersebut atau tidak.

### 1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membangun iklan 2D untuk mempromosikan Airsoft?

### 1.2 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan masalah yang terlalu luas, pada penulisan skripsi ini diberikan batasan yang jelas. Berikut batasan masalah tersebut.

1. Uji coba penguplotan animasi ke sosial media
2. Melihat perkembangan komunitas airsoft setelah animasi ini di tayangkan

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini membangun iklan 2D untuk mempromosikan Airsoft.

### 1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

#### a. Analisa Sistem

Metode analisis yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dengan melakukan bertanya kepada teman-teman anak kos apa masalah apa saja yang sering terjadi, selanjutnya adalah hipotesis solusi dan analisis kebutuhan system.

#### b. Perancangan system

Melakukan konsep pemodelan system seperti gambaran umum system, perancangan topologi, pembatasan bandwidth, dan membuat kuota stabil.

#### c. Pengumpulan Data

Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan berbagai tahapan berikut

1. Melakukan pemotretan anggota komunitas untuk di jadikan referensi karakter dalam animasi.
2. Observasi tempat field airsoft di Jupiter paintball untuk di jadikan referensi lokasi dalam animasi
3. Mencari referensi iklan animasi sebagai contoh.

## Metode Pustaka

Untuk mendukung analisis perancangan teknik animasi sampai mencari pustaka tentang periklanan menggunakan animasi serta pustaka tersebut di jadikan sebagai referensi untuk topic skripsi.

### 4. Alat dan Bahan

Alat-alat yang digunakan oleh penulis adalah kamera, laptop, adobe animate, format factory. Untuk bisa menyelesaikan perancangan simulasi ini.

### 5. Implementasi

Pada tahap ini setelah pengambilan foto dan model untuk di jadikan karakter dalam animasi tersebut dilanjutkan untuk pembuatan animasi dan pengiklanan.

### 6. Pengujian Sistem dan testing

Pengujian sistem dengan melakukan percobaan dengan mengupload video tersebut ke sosial media dan melihat hasil peminatan orang baru dalam bermain airsoft.

### 7. Pemeliharaan Sistem

Tahap pemeliharaan system dilakukan dengan pemantauan dan pemeriksaan rutin dengan melakukan update firewall agar system dapat beroperasi dengan baik.

## 1.5 Sistematika Penelitian

Penulisan penelitian ini mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, pengembangan system, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan landasan-landasan teori yang digunakan sehubungan dengan pembuatan iklan promosi airsoft menggunakan animasi 2D menggunakan motion graphic dan frame to frame.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Berisi tentang analisis system yang akan dibangun perancangan dan gambaran umum system. Membahas tempat penelitian, identifikasi temuan masalah,

hipotesis solusi, analisis kebutuhan system, perancangan topologi jaringan, perancangan firewall dan prosedur implementasi system.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi pembahasan langkah-langkah dalam pembuatan animasi dan tahapan tahapannya serta penguplotan animasi ke social media serta mengetahui dampak penonton terhadap olahraga airsoft.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulis skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari meningkatkan kualitas akses internet di lingkungan kost dengan perancangan kekuatan sinyal dan manajemen bandwidth berbasis quota

