

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Animasi memiliki keunggulan dalam mempromosikan sebuah produk dan jasa, salah satunya adalah animasi dapat membuat efek ataupun kejadian yang tidak dapat dilakukan melalui *live shoot*. Salah satu contohnya adalah membuat animasi pensil yang dapat berjalan dan melakukan hal-hal seperti yang dilakukan manusia. Animasi seperti ini tidak dapat dibuat dengan menggunakan *live shoot*. Sehingga animasi tidak memiliki Batasan dalam berimajinasi dan kreativitas. Animasi juga dianggap menjadi salah satu media yang dapat memberikan informasi secara menarik dan lengkap.

Artindo Study Club merupakan perusahaan yang bergerak sebagai penyedia jasa Pendidikan non formal di Yogyakarta yang telah beroperasi sejak tahun 2012. Perusahaan ini terletak di alamat Rokosan, sindumartani, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Sleman. Artindo Study Club merupakan Tempat Kursus yang memiliki banyak informasi baik berupa tempat, fasilitas dan pengajar.

Media informasi sangat penting untuk menunjang kesuksesan dalam pelaku bisnis saat ini, dengan informasi yang dikemas secara menarik dan lengkap akan mempermudah audience dalam menangkap suatu informasi. Artindo Study Club sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap dan pengajar yang berkompeten. Akan

tetapi belum ada media informasi berupa video pada media promosi Artindo Study Club.

Berdasarkan keterangan diatas untuk meningkatkan penyampaian informasi maka video informasi dikemas menjadi video animasi yang dalamnya menggunakan kombinasi animasi gambar, teks, dan suara yang berisi mengenai fasilitas, pengajar, target pemasaran, jam mengajar, lokasi dan kontak. Oleh karena itu, solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut peneliti mengangkat judul "Perancangan dan Pembuatan Video Iklan Animasi 2D Pada Artindo Study Club".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Setelah mengkaji latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu "Bagaimana Merancang dan Membuat Video Iklan Animasi 2D Pada Artindo Study Club?".

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah dalam skripsi ini adalah:

1. Pembuatan animasi yang dimaksud adalah animasi 2D.
2. Animasi yang dibuat untuk media promosi Artindo Study Club.
3. Pembuatan video animasi ini menggunakan software Coraldraw, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Adobe Premiere.
4. Sasaran iklan animasi tersebut untuk pelajar dan orang tua.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat video iklan Artindo Study Club sebagai media promosi yang berupa penjelasan profil dan portofolio, untuk meningkatkan jumlah murid.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti Pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat bagi nusa dan bangsa.
3. Menginformasikan Artindo Study Club dalam bentuk video animasi yang berdurasi 1 menit.
4. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata I pada Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1. Bagi Penulis**

Setelah melakukan penelitian ini diharapkan penulis memiliki cukup pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas terkait perancangan dan pembuatan iklan animasi 2D.

##### **2. Bagi Artindo Study Club**

Menjadikan hasil dari penelitian ini untuk mengenalkan Artindo Study Club lebih dikenal masyarakat luas dan menambah jumlah murid.

#### **1.6 Metode Penelitian**

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam melakukan penelitian dan pengumpulan data agar diperoleh informasi atau data yang relevan dan akurat sehingga data yang diperoleh objektif

sebagai sumber untuk menyusun laporan, penulis menggunakan metode pengumpulan data diantaranya:

1. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung proses belajar mengajar yang sedang dilakukan oleh pengajar Artindo Study Club.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara terhadap sumber informasi yang dapat dipercaya yaitu pemilik dari Artindo Study Club Ibuk Arterista Kisworo Putri.

3. Metode Kepustakaan

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pustaka yang berhubungan dengan Pembuatan Video Iklan Animasi 2D sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pertimbangan.

#### **1.6.2 Metode Analisis**

Melakukan analisis data yang telah dikumpulkan untuk menyusun laporan dan merancang iklan tersebut. Analisis dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan analisis yang didalamnya akan menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional, kebutuhan brainware, kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk perancangan pembuatan iklan.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan animasi 2D memiliki 3 tahapan yang umum dilakukan dalam pembuatan animasi yakni *pra-production*, *Production*, dan *Pasca-production* yang akan diuraikan pada bagian selanjutnya.

### 1.6.4 Kuisioner

Kuisioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang ditunjukkan kepada *responden*. Jawaban *responden* atas semua pertanyaan dalam kuisioner kemudian di catat.

### 1.6.5 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan tahapan yang berisi *Material collecting* dan *Assembly*. *Material collecting* adalah kegiatan yang meliputi pembuatan dan pengumpulan aset berupa *graphics* dan *audio*. Sedangkan *Assembly* adalah kegiatan meliputi *animation*, *compositing* dan *rendering*.

### 1.7 Sistematika penulisan

## BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab 1 pendahuluin ini penulis akan membahas mengenai latar belakang masalah yang ditemukan penulis, rumusan masalah, Batasan – Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang akan dipergunakan sebagai landasan penelitian yang dilakukan penulis dan pembuatan animasi 2D untuk media promosi dan iklan.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini penulis menjelaskan analisis kebutuhan dan perancangan sistem yang berdasarkan penelitian-penelitian serta teori-teori yang dikemukakan sebelumnya.

## **BAB IV : PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai uraian-uraian dalam pembuatan animasi 2D untuk video iklan.

## **BAB V : PENUTUP**

Pada bab penutup adalah bab akhir dalam skripsi yang ditulis penulis. Berisi mengenai kesimpulan-kesimpulan yang dapat dari penelitian dan perancangan animasi 2D serta saran-saran agar dapat mengembangkan penelitian sehingga lebih baik kedepannya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Disini tertulis referensi – referensi yang penulis dapat sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam pembuatan skripsi.