

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Arthess merupakan sebuah merek lokal dan pelopor produk air minum dalam kemasan (AMDK) yang diproduksi di kota Jambi oleh PT. Lingga Harapan sejak tahun 1992. Seiring dengan berkembangnya produk Arthess saat ini tidak diimbangi dengan daya tarik masyarakat melalui iklan yang beredar sebelumnya. Selama ini, media yang digunakan PT. Lingga Harapan untuk mengiklankan produk-produknya adalah melalui media cetak pada surat kabar, reklame di pinggir jalan, dan hanya sesekali melalui portal berita online lokal, sehingga informasi yang disampaikan pun dapat dikatakan terbatas. Persaingan produk AMDK di provinsi Jambi dan sekitarnya kini semakin ketat dengan datangnya banyak produk nasional serupa. Sehingga dibutuhkan usaha untuk mempertahankan produk di pasaran.

Sebagai bentuk komunikasi, periklanan merupakan suatu bentuk penyampaian informasi yang digunakan oleh produsen kepada konsumen terhadap produk atau jasa yang ditawarkan. Saat ini, iklan berbentuk video melalui media online seperti website dan media sosial cenderung lebih efektif digunakan untuk memperluas penyebaran informasi mengenai produk.

Melihat dari permasalahan yang ada pada PT. Lingga Harapan, peneliti tergerak untuk merancang sebuah media berupa video iklan. Maka dari itu, cara yang paling tepat adalah dengan membuat iklan semenarik mungkin di mata masyarakat tanpa mengesampingkan pesan yang disampaikan. Salah satunya adalah dengan menggunakan animasi 2 dimensi yang terkesan sederhana namun mudah diingat agar suatu pesan dan informasi produk dapat disampaikan dengan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang dan membuat iklan animasi 2 dimensi produk air minum “Arthess” pada PT. Lingga Harapan Jambi?”.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pra Produksi, meliputi proses pencarian ide dan konsep iklan, naskah, *storyboard*, dan desain karakter.
2. Produksi, meliputi proses menggambar tiap-tiap *frame*, pembuatan *background*, dan penganimasian yang semuanya dikerjakan secara *digital*. Teknik animasi yang digunakan adalah secara *frame by frame*. Pada bagian

dokumentasi, peneliti tidak akan membahas mengenai proses apapun terkait audio (musik latar belakang dan perekaman narasi).

3. Pasca Produksi, meliputi proses *editing* dan *compositing* antara obyek utama yang dianimasikan, *background*, dan musik latar belakang. Setelah itu akan dilakukan *rendering* dengan ekstensi (.mp4) HD dalam durasi ± 30 detik. Iklan akan dipublikasikan di situs web resmi PT. Lingga Harapan. Peneliti tidak akan membahas dampak pada perusahaan setelah iklan diterapkan.
4. Adapun berbagai perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan iklan berbasis animasi 2 dimensi ini, yaitu :
 - a. Storyboarder
 - b. Krita 4.1.0
 - c. Adobe Premiere Pro CS6
 - d. Adobe After Effect CS6

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah merancang dan membuat iklan berbasis animasi 2 dimensi untuk produk air minum “Arthess” pada PT. Lingga Harapan Jambi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Perusahaan

- a. Iklan ini diharapkan dapat membantu PT. Lingga Harapan untuk menyampaikan suatu pesan kepada masyarakat dengan gaya animasi, potongan kehidupan, dan dramatisasi.
- b. Iklan ini diharapkan dapat membantu PT. Lingga Harapan untuk menyampaikan pesan, mengingatkan, dan mempertahankan produk Arthess agar tetap menjadi produk AMDK utama pilihan masyarakat.

2. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan ilmu perancangan iklan berbasis animasi 2 dimensi yang diperoleh dari dalam dan luar perkuliahan, sehingga menghasilkan sebuah produk multimedia yang bermanfaat.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah rincian metode pengumpulan data yang peneliti gunakan.

1. Observasi

Suatu metode penumpulan data dengan cara mengamati objek baik langsung maupun tidak langsung.

2. Wawancara

Suatu cara pengajuan pertanyaan secara langsung baik tertulis maupun tidak tertulis kepada pihak yang bersangkutan saat melakukan penelitian.

3. Studi Pustaka

Suatu cara pengumpulan data dengan menggunakan sumber yang ada di dalam buku referensi, jurnal, dan internet.

1.6.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil wawancara, maka peneliti menggunakan metode analisis SWOT dalam penelitian ini.

1.6.3 Metode Perancangan

Berikut adalah rincian metode perancangan yang peneliti gunakan.

1. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap mempersiapkan segala kebutuhan terkait produksi ke depannya, yaitu:

- a. Konsep.
- b. Pembuatan naskah.
- c. Pembuatan *storyboard*.
- d. Pembuatan karakter

2. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan tahap pembuatan produk itu sendiri, meliputi:

- a. Menggambar *key frame*.
- b. Menggambar *in between frame*.

- c. Menggambar *background*.

3. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan proses-proses yang dilakukan setelah masa produksi selesai, yaitu:

- a. Proses *pre-editing*
- b. Proses *compositing* dan *editing*.
- c. Proses *rendering*.

1.6.4 Metode Pengujian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengunggah iklan animasi pada situs web resmi PT. Lingga Harapan dan memutarinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Peneliti menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Metode penelitian yang meliputi metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, metode pengujian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori, berisi tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis dan perancangan berisi tinjauan umum perusahaan, analisis, rincian proses perancangan tahap pra produksi, dan media penyampaian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi dan pembahasan berisi rincian proses pada tahap produksi, tahap pasca produksi, dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Penutup berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

