

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Periklanan merupakan salah satu tahap dalam pemasaran. Produk barang atau jasa, baik penamaannya, pengemasannya, penetapan harga, dan distribusinya tercermin dalam kegiatan periklanan. Tanpa periklanan, berbagai produk tidak akan dapat mengalir secara lancar ke para distributor atau penjual, apalagi ke tangan konsumen. Keberhasilan suatu perekonomian nasional banyak ditentukan oleh kegiatan - kegiatan periklanan yang menunjang usaha penjualan yang menentukan kelangsungan hidup produksi pabrik - pabrik, terciptanya lapangan pekerjaan, serta adanya hasil yang menguntungkan dari seluruh uang yang telah diinvestasikan. Hal ini dibuktikan oleh kenyataan bahwa negara - negara maju ataupun perusahaan - perusahaan top dunia senantiasa disemarakkan oleh kegiatan periklanan yang gencar[1].

Bolamaniashop.com merupakan website dimana tempat jual perlengkapan para penggemar sepak bola dan berdiri pada bulan Mei 2013. Awalnya website tersebut berisi tentang barang - barang seperti merchandise mengenai sepak bola lokal maupun internasional. Ada banyak barang yang dijual seperti jaket club sepak bola, tas club sepak bola, kaos club sepak bola dan kemeja bergambarkan icon club maupun pemain pesepak bola internasional.

Penulis membuat skripsi ini mengangkat tema animasi *motion graphic* dalam pembuatan media promosi “Bolamaniashop.com”. Dengan mengambil

judul “Implementasi Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Pada Bolamaniashop.com”.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah pada skripsi ini yaitu : *"Bagaimana membuat iklan animasi Bolamaniashop.com dengan menggunakan Motion Graphic ?"*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan iklan animasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah pembuatan iklan animasi “Bolamaniashop.com” menggunakan teknik animasi *motion graphic* adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan iklan menggunakan teknik *Motion Graphic*.
2. Motion Graphic diterapkan pada penganimasian iklan.
3. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi dan berdurasi 55 detik.
4. Perangkat lunak yang digunakan Adobe After Effects CS6, Adobe Illustrator CS6 dan Adobe Premiere Pro CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan laporan skripsi ini adalah untuk :

1. Mempromosikan website “Bolamaniashop.com”.
2. Menyampaikan pengetahuan, khususnya dalam bidang multimedia dalam pembuatan iklan berbasis animasi dengan teknik Motion Graphic.



3. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, yaitu telah menempuh mata kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut, Broadcast, Perancangan Film Kartun dan Film Kartun 3D.
4. Sebagai sebuah referensi bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan sebuah animasi *motion graphic*. Agar dapat membagi wawasan di dalam bidang animasi.
5. Sebagai salah satu CV untuk melamar pekerjaan dalam bagian proyek pembuatan animasi.
6. Sebagai pemenuhan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Setelah diketahui tujuan penelitian di atas maka manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1.5.1 Bagi Penulis

Manfaat yang didapat penulis adalah:

1. Melatih penulis untuk membuat suatu karya nyata yang berguna bagi suatu instansi atau perusahaan tertentu dalam bidang multimedia.
2. Mengetahui proses dan cara dalam pembuatan iklan berbasis animasi.
3. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang dikuasai.
4. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

5. Menerapkan disiplin ilmu yang diperoleh selama mengikuti kegiatan perkuliahan sehingga dapat diterapkan dalam dunia kerja.

1.5.2 Bagi Masyarakat Umum

Adapun manfaat bagi masyarakat umum adalah:

1. Menjadi salah satu media promosi yang menarik sekaligus dapat mengedukasi.
2. Sosialisasi Teknologi, khususnya di bidang Multimedia yang ditujukan kepada dunia usaha.
3. Menjadi pengetahuan baru dalam suguhan animasi.
4. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan semangat animator lokal.

1.5.3 Bagi Animator

Manfaat bagi animator adalah:

1. Dengan adanya iklan berbasis animasi, maka animator dapat menambah referensi dalam membuat suatu karya animasi.
2. Mampu memproduksi Iklan Animasi secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan skripsi ini, penulis mengumpulkan data melalui beberapa metode agar data yang terkumpul menjadi tepat, lengkap dan terstruktur. Oleh karena itu metode - metode penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Metode Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait dengan perancangan animasi *motion graphic*, referensi yang berkaitan dengan permasalahan dan mengumpulkan data dari skripsi-skripsi yang berada dipergustakaan.

2. Metode Pengamatan/Observasi

Yaitu mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap iklan animasi yang sedang populer, mencoba tutorial atau panduan dalam rancangan iklan animasi yang diperoleh dari berbagai sumber.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan skripsi ini menjadi 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menjelaskan tinjauan pustaka serta tinjauan umum yang menguraikan teori-teori untuk mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori dapat berupa definisi - definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools /

software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan iklan animasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi perancangan dan pembuatan iklan animasi yang akan dibuat dimulai dari perhitungan berdasarkan metode yang dipakai hingga tahap perancangan tampilan iklan animasi dengan menggunakan teknik *motion graphic*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Iklan Animasi “Bolamaniashop.com” menggunakan teknik *motion graphic*.

BAB V PENUTUP

Bab penutupan berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, permohonan kritik dan saran.

DAFTAR PUSTAKA