

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Produk batik sekarang sudah sangat di kenal di masyarakat bahkan sudah menjadi simbol untuk Negara kita karena sudah di akui oleh badan PBB yaitu UNESCO sebagai warisan budaya tak benda. Kita patut bangga karena warisan asli nenek moyang kita bisa tetap terjaga sampai sekarang, bahkan di akui dunia.

Batik ternyata tidak hanya ada di kota Pekalongan sebagai kota Batik karena batik di Indonesia ada diberbagai kota, salah satunya di Pemalang. Tetapi di kota Pemalang kurang adanya promosi atau periklanan yang modern dan disini penjualannya masih sederhana

Perkembangan teknologi informasi diharapkan mampu menjembatani batik asli Pemalang kepada masyarakat luas untuk menyampaikan informasi tentang karakteristik dan ciri khas sesungguhnya batik Pemalang melalui iklan.

Periklanan diharapkan mempunyai peranan yang efektif untuk menyampaikan informasi tentang batik Pemalang sesungguhnya bisa bersaing di pasar baik dalam negeri maupun luar negeri.

Dengan pemikiran tersebut diatas penulis ingin mengambil topik skripsi dengan judul **“PEMBUATAN IKLAN BATIK PEMALANG BERBASIS ANIMASI ”**. Sebuah iklan yang menarik perhatian orang untuk mengenal batik Pemalang.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat sebuah iklan animasi yang baik di media televisi nasional atau lokal, internet atau media lain?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk memberikan fokus pembahasan dan memberikan batasan yang lebih jelas, maka penulis membatasi masalah pada:

1. Jenis iklan non komersial atau iklan layanan masyarakat.
2. Durasi iklan 1-3 menit.
3. Software yang dipakai Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Adobe Photoshop, Adobe Priemere Pro, Adobe Soundboth, Cinema 4D.
4. Iklan berbasis animasi vektor.
5. Pembuatan iklan ditekankan pada animasi *motion graphics* motif batik.
6. Desain batik dibuat dengan cara meniru atau memodivikasi desain yang sudah ada, lalu dibuat vektornya.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada jurusan Sistem Informasi Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

2. Merancang dan memproduksi iklan untuk lebih mengenalkan batik Pemalang kepada masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
2. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat oleh penulis selama mengikuti proses kependidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta dan Mendapat pengalaman kerja yang dilakukan dalam memproduksi sebuah iklan.
3. Sebagai alternatif metode penyampaian informasi batik kepada media maupun masyarakat luas tentang batik Pemalang.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dalam beberapa tahapan yaitu :

Tahap I : Pengumpulan data

1. Observasi

Tahap ini merupakan tahapan dimana proses penentuan objek yang akan dipilih guna pembuatan laporan skripsi ini nantinya, seperti lingkungan industri dan lingkungan publik, produk iklan yang sudah

ada, *software-software* yang digunakan untuk memproduksi sebuah iklan.

2. Survei Lapangan

Penulis langsung terjun ke objek lokasi untuk melakukan pengambilan contoh batik, melakukan dialog dengan produsen maupun batik dan pengambilan gambar yang diperlukan.

3. Kepustakaan

Merupakan proses pengumpulan informasi melalui sumber – sumber yang terkait baik dari buku, internet dan juga tokoh terkait serta masyarakat sekitar.

Tahap ke II : Analisis

1. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam analisis iklan. Masalah dapat didefinisikan sebagai sesuatu hal yang diinginkan untuk dipecahkan. Masalah inilah yang menyebabkan sasaran iklan tidak dapat dicapai.

2. Analisis Kelemahan Sistem

Analisis terhadap kelemahan bertujuan untuk mengenali lebih jauh apakah promosi yang selama ini dipakai produsen sudah layak digunakan atau tidak. Untuk lebih mudah dengan cara analisis SWOT.

3. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sangat dibutuhkan guna menunjang penerapan iklan animasi, apakah iklan animasi yang akan diterapkan itu sesuai dengan kebutuhan produsen atau belum.

Tahap ke III : Perancangan

Analisis yang digunakan dengan menggunakan metode 5W 1H ditambah formula AIDCA.

Tahap ke IV : Implementasi dan Pembahasan

Penguraian pembuatan animasi dengan menggunakan *motion graphics* dan penjelasan tentang produksi, pasca produksi agar iklan Batik ini siap tayang.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis menjelaskan sistematika pembahasan untuk memudahkan penulisan skripsi ini. Sistematika pembahasan merupakan petunjuk tingkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis.

Penulisan skripsi ini terbagi dalam lima bab, dan sebelum halaman pertama terdapat halaman formalitas yang terdiri dari judul, halaman persembahan, motto, kata pengantar, dan daftar isi, daftar gambar dan daftar tabel apabila diperlukan. Dan setelah bab ke-lima terdapat daftar pustaka dan lampiran.

Pembagian bab demi bab dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Menguraikan teori – teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi maupun langkah-langkah yang berkaitan dengan penelitian yang dibuat.

Bab III : Analisis dan Perancangan Sistem

Mengidentifikasi dan mengevaluasi kebutuhan-kebutuhan, permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi.. Analisa kebutuhan perangkat lunak dan keras serta menguraikan proses pra-produksi.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Menguraikan tentang proses produksi dan pasca produksi agar dapat digunakan untuk di implementasikan oleh pengguna akhir, seperti: televisi nasional maupun lokal, instansi perbankan, Pemerintah Kabupaten Pematang, dan lain-lain.

Bab V : Penutup

Merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi ini. Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

