

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Dari zaman dahulu seni gambar sudah ada, ukiran-ukiran yang diciptakan manusia zaman dahulu telah membuktikannya, bahwa seni sudah ada dan banyak disukai, namun sekarang dengan maraknya perkembangan teknologi komputer dalam menggambar, pembuatan dan perancangan animasi, memberikan dampak yang luas dan mempermudah pada pengembangan dibidang grafis. Dan penerapan teknologi yang unggul ini akan menciptakan konsekuensi yang logis yaitu semakin cepatnya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat guna untuk berdampingan bersama kualitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan infrastruktur penunjang.

Pemanfaatan software animasi dapat dijadikan salah satu alternatif perancangan dalam pembuatan sebuah video iklan animasi, untuk mempermudah dalam pembuatannya. Dengan permasalahan-permasalahan tersebut, maka penulisan skripsi ini mengambil judul “Perancangan Video Animasi Iklan Minuman Ringan Cool Tea”.

B. Rumusan Masalah.

Dalam merancang pembuatan video iklan animasi, banyak alternatif yang dapat dilakukan. Hal ini tergantung dari situasi yang sedang berkembang, dan peluang-peluang yang ada. Dengan perkembangan teknologi animasi yang

semakin pesat ada beberapa teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan pengembangan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang iklan animasi dengan menggunakan aplikasi software *Macromedia Flash MX* yang efektif ?

A. Batasan Masalah.

Pemanfaatan software dalam penyelesaian masalah yang pada akhirnya akan menghasilkan suatu perancangan dan membentuk suatu tampilan animasi dari iklan yang menarik. Sebagai software pendukung yang akan digunakan dalam merancang tampilan video iklan animasi adalah *Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop CS2, Adobe audition 1.5.*

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Memberikan pengetahuan tentang perancangan sebuah video iklan animasi yang sederhana namun menarik.
2. Untuk merancang animasi sebuah video iklan yang baik dan benar.
3. Sebagai syarat menyelesaikan program studi Strata 1 Transfer pada sekolah tinggi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

4. Dapat menyajikan media pembelajaran yang lebih efisien tentang perencanaan sebuah video iklan animasi.

C. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode-metode yaitu :

1. Metode perpustakaan

Suatau metode yang berpedoman pada buku yang ada, baik dari perpustakaan disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Observasi

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap video iklan animasi yang populer.

D. Sistematika Penulisan.

Agar skripsi tersusun dengan baik dan terarah maka secara garis besar, penulisan skripsi ini tersusun dari beberapa bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memberikan dan menguraikan gambaran tentang sebab disusunnya penulisan skripsi, seperti : Latar Belakang Masalah, Pokok Permasalahan, Tujuan Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini menerangkan teori yang melandasi sejarah animasi dan menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, seperti : sistem perangkat lunak dan sistem perangkat keras yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

BAB III TINJAUAN UMUM ANIMASI

Bab ini menguraikan tentang tinjauan umum animasi, kemudian menggambarkan bentuk yang akan dimasukkan kedalam projek pembuatan video iklan animasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang analisis sistem, analisis SWOT, dan menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perancangan video iklan animasi yang dibuat beserta proses dan renderingnya dan perekaman dari frame ke CD atau ke bentuk lain dan menguraikan tentang hasil rendering yang sudah dilengkapi dengan suara yang akhirnya direkam dari frame kedalam bentuk video atau bentuk lainnya misalnya VCD atau DVD.

BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP

Bab ini meliputi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil program dan semua kegiatan-kegiatan dalam bentuk skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

