

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan periklanan televisi dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat pesat hal itu memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaannya. 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 kepada para distributor atau penjual, apalagi ke tangan konsumen. Adanya iklan televisi memperbaiki keterbatasan penyiaran radio dan kebakuan karakter iklan cetak. Selain itu, iklan televisi menjadikan jangkauan penyiaran dan pemasaran lebih luas dan membuat karakter menjadi lebih hidup.

Keberhasilan suatu perekonomian nasional banyak di tentukan oleh kegiatan-kegiatan periklanan yang menunjang usaha penjualan yang menentukan kelangsungan hidup produksi pabrik-pabrik, terciptannya lapangan pekerjaan, serta adanya hasil yang menguntungkan dari seluruh uang yang telah di investasikan. Hal ini dibuktikan oleh kenyataan bahwa negara-negara maju yang senantiasa disemarakkan oleh kegiatan periklanan yang gencar.

Saat ini, perkembangan iklan tidak hanya menggunakan manusia saja sebagai peragannya, tetapi sekarang animasi menjadi gaya eksekusi pesan iklan yang sangat populer. Animasi secara harfiah berarti membawa menjadi hidup atau bergerak. Secara umum menganimasi suatu obyek memiliki makna menggerakkan obyek tersebut agar menjadi hidup. Makna ini dalam dunia animasi komputer mengalami perluasan karena sebuah obyek yang diam juga termasuk animasi yaitu animasi diam (non motion). Secara umum iklan menggunakan animasi kartun mempunyai daya tarik tersendiri sehingga disukai oleh penonton karena mampu membangkitkan Antusiasme dan Emosional seseorang. Bertitik tolak uraian di atas penulis ingin menciptakan sebuah iklan pasta gigi dengan menggunakan animasi kartun. Iklan ini dapat dinikmati untuk umum tetapi diutamakan anak-anak yang menjadi target pasarnya.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang akan diangkat oleh penulis adalah bagaimana membuat iklan pasta gigi “Sip Herbal” dengan animasi kartun menggunakan teknik 2D digital animation agar dapat menghasilkan iklan yang menarik?.

## **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat banyaknya permasalahan maka agar penulis tidak menyimpang dari permasalahan yang dimaksud dan dapat mencapai

sasaran yang di harapkan, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

Iklan pasta gigi “Sip Herbal” ini adalah iklan 2D dimana menggunakan gambar sebagai obyek untuk digerakan dengan menggunakan teknik 2D digital animation. Adapun untuk membantu membuat iklan ini penulis menggunakan software pembantu diantaranya :

1. Macromedia Flash MX
2. Adobe Photoshop CS2
3. Adobe Audition 2.0
4. Adobe After Effect 7.0
5. Adobe Premiere Pro

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan utama skripsi ini adalah menghasilkan iklan pasta gigi dalam bentuk animasi. Dan tujuan lain diantaranya :

1. Sebagai syarat kelulusan menyelesaikan pendidikan Program Sarjana untuk memperoleh gelar S1, pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STM IK AMIKOM” Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah di “STM IK AMIKOM” Yogyakarta.
3. Untuk menambah pengetahuan para pembaca agar dapat memotivasi untuk mengembangkan diri dalam pembuatan iklan.

4. Sarana untuk pengembangan bekal ilmu periklanan dimasa akan datang.
5. Menggali potensi untuk mengvisualkan imajinasi dalam bentuk iklan berkualitas.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang di perlukan dalam penyusunan skripsi ini penulis mencari dan mengumpulkan data dengan beberapa Metode sebagai berikut :

1. Metode Observasi (Observation)

Yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap iklan-iklan yang ada.

2. Kepustakaan (Library)

Yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku literature yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

3. Interview

Penulis memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung kepada orang yang ahli dalam pembuatan iklan.



## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar skripsi ini tersusun dengan baik, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Di dalam bab 1 ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penyusunan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### **BAB II           DASAR TEORI**

Di dalam bab 2 ini akan diuraikan mengenai sejarah periklanan di Televisi, strategi-strategi dalam pembuatan iklan, prinsip dasar animasi, pengertian 2D digital animation, teknik-teknik animasi, peralatan dasar pembuatan iklan kartun, kebutuhan sumberdaya manusia, dan perangkat lunak.

### **BAB III          ANALISIS & PRAPRODUKSI**

Di dalam bab 3 ini akan diuraikan mengenai analisis SWOT, analisis Biaya dan Manfaat, pencarian ide, pembuatan naskah.

#### **BAB IV      PRODUKSI & PRAPRODUKSI SISTEM**

Di dalam bab 4 ini akan di uraikan tentang cara atau teknik pembuatan iklan kartun dari proses produksi sampai praproduksi sistem.

#### **BAB V      PENUTUP**

Di dalam bab 5 ini berisikan kesimpulan dari penelitian serta saran-saran dari penulis.

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



### 1.7 Rencana Kegiatan

Adapun rencana kegiatan tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini :

No	Kegiatan	BulanI				BulanII				BulanIII				BulanIV			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Data																
2.	Analisis Data																
3.	Pra Produksi																
4.	Produksi																
5.	Pasca Produksi																
6	Penyusunan Laporan																

Tabel 1.1. Rencana Kegiatan