

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pancake's Company merupakan sebuah toko roti Pancake yang beralamatkan di Jl. Gerilya, Brontokusuan, Mergangsan, Yogyakarta ini menyajikan berbagai pilihan rasa pada roti Pancake tersebut, tidak hanya Pancake saja yang bisa di dapat di Pancake's Company, tetapi juga terdapat menu makanan yang lainnya seperti Waffle, Pasta Spagetti, Long Macharoni, Penne, Toast, Grillecheese, dan Cream Soup. Konsumen juga di sajikan dengan tempat yang nyaman untuk menghilangkan rasa lelah atau berdiskusi dengan kerabat, untuk lebih merelaxasi di Pancake Company's juga memberikan nuansa kenyamanan dengan music, dan tempat duduk yang nyaman.

Untuk sekarang ini media promosi yang digunakan Pancake's Company masih menggunakan media social Instagram dan siaran radio. Promosi tersebut disadari pemiliknya belum efektif dan menarik minat masyarakat untuk datang ke toko Pancake's Company karena masyarakat belum terlalu mengerti secara spesifik tentang Pancake's Company dan menu yang di sajikan di Pancake's Company karena media tersebut hanya menampilkan gambar dan suara saja tidak menggunakan video yang dapat menjelaskan tentang Pancake's Company.

Dengan menggunakan media promosi berupa Animasi 2D dan live shoot di harapkan dapat lebih memberikan informasi dan minat masyarakat untuk datang dan dapat dipahami dengan mudah maksud dan tujuan promosi tersebut. Dengan Animasi 2D masyarakat dapat memahami ekspresi yang di tampilkan

dengan lebih spesifik karena Animasi dapat menampilkan ekspresi yang berkesan untuk masyarakat mengetahui lebih jelas tentang Pancake's Company. Di sisi lain bukan hanya orang dewasa saja yang dapat memahami iklan tersebut, tetapi juga anak-anak dapat memahami iklan tersebut, karena di dalam Animasi pewarnaan dapat di buat lebih menonjol dan lebih nyaman untuk di lihat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana cara pembuatan iklan Pancake's Company menggunakan teknik animasi 2D dan live shoot?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pembahasan diatas, maka lingkup pembahasan dan perancangan system yang akan dibahas hanya dibatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Iklan Animasi 2D dan live shoot ini berdurasi 45 detik.
2. Iklan ini hanya menggunakan teknik Animasi 2D dan live shoot saja, tidak menggunakan Animasi 3D.
3. Pembuatan iklan ini menggunakan aplikasi Adobe After Effect CS6, Adobe Flash CS6, dan Adobe Premier pro CS6.
4. Iklan ini tidak menggunakan efek khusus seperti Animasi 3D.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Mempromosikan Pancake's Company kepada masyarakat tentang fasilitas

yang di sediakan oleh Pancake's Company, disamping itu juga untuk meningkatkan penjualan pada produk yang di sediakan. Dengan iklan yang menggunakan teknik animasi 2D diharap dapat membuat masyarakat mudah memahami iklan tersebut.

1.5 Manfaat Penelittian

1. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang Pancake's Company.
2. Meningkatkan penjualan produk Pancake's Company.

1.6 Metode Penelittian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan iklan ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data:

a. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan pada narasumber yaitu pemilik pancake company. Dari hasil wawancara akan didapatkan data tentang hal-hal mengenai iklan akan yang dirancang.

b. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung pada tayangan iklan komersial dengan animasi 2D pada televisi. Dari beberapa pengamatan yang dilakukan dibuat beberapa catatan. Dari catatan tersebut dibuat kesimpulan mengenai hal-hal penting yang ada dalam iklan komersial tersebut yang kemudian menjadi refrensi penting dalam perancangan penulis.

c. Studi Pustaka

Pada penulisan ini tidak terlepas dari data-data yang terdapat pada buku-buku yang menjadi referensi sebagai pedoman tugas akhir untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2. Metodologi Perancangan Iklan 2D:

a. Pra produksi

Pra produksi adalah tahapan sebelum produksi. Disini semua hal yang berkaitan dengan proses pembuatan karya animasi disiapkan. seperti membuat membuat cerita, membuat *storyboard*, membuat animasi, merekam suara, membuat desain tokoh, merancang warna.

b. Produksi

Produksi adalah tahapan dimulainya proses membuat karya animasi. Pada tahap ini dibagi menjadi beberapa tahapan seperti membuat *keyframe*, *inbetween*, *clean up*, *scan*, *coloring*, *finishing*, *rander*.

c. Pasca produksi

Pasca produksi adalah bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan karya animasi. Disini karya animasi tadi akan dipoles dan diedit sehingga menjadi sebuah karya utuh yang enak dilihat.[1]