

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Iklan adalah salah satu sarana terbaik dalam promosi sebuah produk, namun iklan juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan sebuah himbauan, kritikan, maupun sindiran terhadap sebuah pihak atau kelompok. Dari waktu ke waktu jenis iklan semakin bervariasi, dari penggunaan Teknik *live shoot*, animasi *frame to frame*, animasi *stop motion*, hingga animasi *motion graphic* dan penggunaan teknik animasi atau kamera yang lain.

Motion graphic adalah salah satu jenis animasi yang biasa digunakan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat. Bukan hanya menarik, animasi *motion graphic* dinilai lebih mudah dipahami karena penyampaiannya yang simple dan tidak bertele-tele. Penggunaan animasi dalam *motion graphic* dapat membantu menyederhanakan pesan dari konten yang dibawa data utama karena manusia lebih mudah menyerap animasi lewat visual sehingga pesan yang disampaikan akan lebih mudah dipahami.

Berdasarkan fenomena diatas, penulis membuat sebuah iklan layanan masyarakat tentang himbauan agar masyarakat lebih mencintai dan menjaga bumi kita ini demi generasi mendatang. Iklan yang berjudul "Dampak Pemanasan Global" dengan *motion graphic* dan 3D layer ini diharapkan bisa tersampaikan pada masyarakat banyak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat disimpulkan bahwa batasan masalah yaitu bagaimana Teknik *motion graphic* dan 3D layer diterapkan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat “DAMPAK PEMANASAN GLOBAL”?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan iklan layanan masyarakat ini adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan aplikasi *Adobe Collection*
2. Menggunakan Teknik *motion graphic* dan 3D layer
3. Iklan ini dibuat untuk seluruh masyarakat sebagai media untuk menghimbau agar menjaga bumi dengan baik.
4. Menggunakan format video .mp4

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan Teknik *motion graphic* dan 3d layer pada pembuatan iklan layanan masyarakat “ Dampak Pemanasan Global”
2. Memberikan informasi kepada penonton tentang dampak pemanasan global.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menjadi referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian lanjutan terkait dengan tema penelitian yang sama.

2. Menambah pengetahuan tentang teknik *motion graphic* dan 3d layer dalam penerapannya pada pembuatan iklan layanan masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mempermudah penyusunan iklan layanan masyarakat, penulis akan menggunakan metode beberapa metode penelitian, diantaranya :

1.6.1.1 Metode Observasi

Mengamati berbagai iklan layanan masyarakat yang di kemas menggunakan animasi *motion graphic* baik di televisi maupun di *website* tertentu

1.6.1.2 Metode Kepustakaan

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep dan teori dasar tentang perancangan iklan dan animasi dari buku dan jurnal yang ada di perpustakaan.

1.6.1.3 Metode Literatur

Pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs dan *website* yang berhubungan dengan animasi *motion graphic* maupun tentang iklan layanan masyarakat.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah tahapan pertama dalam perancangan iklan ini. Tahapan di mulai sejak pra produksi berupa perancangan ide cerita animasi hingga pembuatan *storyboard*.

1.6.2.1 Perancangan Konsep

Perancangan konsep dilakukan setelah pengumpulan data selesai, sehingga sudah ada gambaran jelas tentang iklan layanan masyarakat dan teknik agar pesan dalam animasi bisa tersampaikan kepada penonton. Dalam tahap ini, kreativitas adalah hal yang paling dibutuhkan.

1.6.2.2 Perancangan Naskah Iklan

Perancangan naskah adalah proses menentukan dialog pada iklan. Dalam tahap ini, dialog dapat membuat animasi menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami karena dalam dialog menjelaskan secara rinci tentang iklan dan pesan yang ada didalamnya.

1.6.2.3 Perancangan *Storyboard*

Tahapan sebelum memulai produksi adalah membuat *storyboard*. Yaitu proses menggambar sketsa tentang jalan cerita iklan dari awal hingga selesai animasi yang dibuat. Proses produksi iklan harus menyesuaikan dengan *storyboard*, agar animasi yang dibuat tidak melenceng dari jalan cerita awal.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang di susun penulis dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar pokok dalam skripsi yang membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori pokok yang digunakan dalam menyusun tema skripsi yang meliputi definisi tentang animasi maupun teori-teori yang mendukung pembuatan iklan layanan masyarakat dengan Teknik *motion graphic*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tujuan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang diberikan, analisis kebutuhan dan rancangan iklan layanan masyarakat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan film dan pembuatannya, alur produksi, dan hasil akhir iklan yang akan di testing dan dievaluasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.