

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat, turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban di era yang baru. Salah satu dari contoh kemajuan teknologi adalah sebuah iklan. Iklan merupakan suatu bentuk komunikasi digital dengan tujuan memberikan informasi dan menyampaikan pesan, sehingga dapat menarik serta mempengaruhi penonton. Pembuatan iklan dapat dibuat dengan berbagai cara, salah satunya iklan dengan menggunakan unsur *Live Shoot* dengan animasi *2D Frame by Frame Animation*.

Wishbone Cloth adalah salah satu *brand* pakaian berbasis magelang. Wishbone Cloth itu sendiri memiliki berbagai macam produk, dan apabila pelanggan ingin membuat produknya sendiri satuan, wishbone Cloth pun menerimanya.

Dengan adanya produk dan jasa oleh Wishbone Cloth, maka akan dibuat iklan televisi menggunakan animasi sebagai media promosi untuk meningkatkan angka penjualan dengan memperkenalkan Wishbone Cloth kepada masyarakat, sehingga diharapkan masyarakat dapat tertarik pada produk-produk ataupun menggunakan jasa Wishbone Cloth. Berdasarkan pada latar belakang tersebut, maka penulis mengambil skripsi dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Iklan Wishbone Cloth dengan Menggabungkan Unsur Live Shoot dan 2D Frame by Frame Animation untuk Media Promosi”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka didapat rumusan masalah untuk pembahasan yang lebih terarah pada tujuan yang ingin dicapai, yaitu :

Bagaimana membuat iklan Wishbone Cloth dengan menggabungkan *Live Shoot* dan *2D Frame by Frame Animation* yang dapat menarik perhatian penonton?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini ditentukan suatu batasan masalah yang bertujuan untuk memudahkan pengerjaan dan menghindari adanya kegiatan diluar sasaran yang tidak diinginkan. Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka perlu adanya batasan masalah, yaitu :

1. Iklan Wishbone Cloth dengan menggabungkan *Live Shoot* dan *2D Frame by Frame Animation*.
2. Iklan animasi Wishbone Cloth akan disiarkan dari media-media sosial.
3. Iklan animasi Wishbone Cloth dibuat dengan durasi waktu 26 detik.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah, Adobe Photoshop, Adobe After Effect CC, dan Adobe Premiere CC.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat video media promosi live shoot dan animasi tentang wishbone cloth.

2. Membuat membuat iklan live shoot dan animasi Wishbone Cloth yang menarik untuk *audience*.

Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan informasi tentang wishbone cloth kepada masyarakat.
2. Menerapkan teori-teori yang selama ini dipelajari sewaktu mengikuti pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata 1 jurusan Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis, diharapkan dapat melatih untuk membuat suatu karya dalam bidang multimedia dan dapat menambah pengalaman serta pengetahuan tentang pembuatan iklan televisi berbasis animasi.
2. Bagi penonton, diharapkan iklan Wishbone Cloth ini dapat menjadi salah satu media informasi yang menarik.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan wawasan dalam perkembangan iklan televisi berbasis animasi.

### **1.6 Metode Penelitian**

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Observasi, dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap Wishbone Cloth;

2. Wawancara dengan cara melakukan proses tanya jawab langsung kepada owner Wishbone Cloth;

### 1.6.2 Metode Analisis

Untuk memproduksi video iklan ini harus melalui 3 tahapan, yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Masing-masing tahap tersebut secara dramatis akan mempengaruhi biaya dan kualitas.

#### 1. Pra Produksi

Tahap ini meliputi perancangan ide dan konsep, perancangan naskah, dan perancangan *storyboard*.

#### 2. Produksi

Tahap ini meliputi kegiatan pembuatan gambar animasi, pembuatan pergerakan animasi, *record audio* atau *dubbing*.

#### 3. Pasca Produksi

Tahap ini meliputi proses *editing*, *compositing*, *rendering*.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Dalam pembuatan video iklan ini, awalnya penulis akan mencari data-data yang terkait dari sumber-sumber yang dibutuhkan, serta data yang dibutuhkan untuk proses produksi video iklan tersebut. Setelah semua data tersebut terkumpul, selanjutnya masuk kepada ide cerita yang nantinya pokok-pokok dalam ide cerita tersebut akan dikembangkan.

#### 1.6.4 Metode Implementasi

Implementasi digunakan setelah video jadi secara keseluruhan. Video ini nantinya akan digunakan atau di implementasikan di sosial media untuk digunakan sebagai media promosi untuk masyarakat.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut :

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal pembuatan iklan animasi yang berkaitan dengan ilmu, tehnik, tahapan pembuatan iklan animasi serta perangkat lunak yang digunakan.

##### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan membahas tentang analisa yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan iklan animasi.

##### **BAB IV : PEMBAHASAN**

Bab ini akan menguraikan tentang proses dan tahapan pembuatan iklan animasi.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan penelitian selama perancangan sampai pembuatan proyek selesai.

