

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

English Made Easy adalah salah satu dari sekian banyak perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan bahasa Inggris yang berada di Yogyakarta. English Made Easy memiliki 8 karyawan yang terdiri dari 5 orang Guru, 1 orang office boy dan 2 orang Front Officers (FO) yang bertugas menjelaskan program-program yang tersedia dan juga memasarkan program tersebut kepada calon siswa dan siswi sehingga calon siswa dan siswi tertarik untuk mengambil kelas di EME. English Made Easy sudah beroperasi selama 12 tahun di Yogyakarta sejak 7 April 2004, dan dari catatan yang di dapat oleh penulis setelah mewawancarai Manager EME di peroleh pula data pada tahun 2016 bahwa EME memiliki 150 pelajar yang aktif yang terdiri dari 14 kelas, setiap kelasnya memiliki maksimal murid didalamnya adalah 14 orang dan minimalnya adalah 6 orang.

EME juga sudah meluluskan 43 siswa yang telah menyelesaikan setiap levelnya, yang terdiri dari: Elementary Level, Preintermediate Level, Intermediate 1 Level, Intermediate 2 Level, Advanced 1 Level, Advanced 2 Level.

Media yang digunakan oleh pihak English Made Easy saat ini untuk promosi adalah media cetak dan media elektronik berupa iklan official promo. Untuk saat ini pihak English Made Easy masih menggunakan Sticker, Instagram, Baju dan Facebook.

Karena ketidak adaannya iklan Animasi yang berada di EME, penulis mencoba membuat iklan animasi di EME. Iklan Animasi 2D ini akan menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalamnya. Pengiklanan Animasi 2D di media sosial sudah umum di gunakan, di karenakan lebih efisien dan tidak memakan biaya yang mahal dalam produksinya. Animasi 2D memberikan salah satu referensi jenis media promosi iklan selain menggunakan poster maupun quote-quote digambar yang dilakukan di media sosial. Dengan mempertimbangkan

keleluasaan dimana ada segmen adegan yang tidak bisa di lakukan secara poster dan gambar yang di lakukan di media sosial, menjadikan Iklan Animasi 2D ini sangat cocok digunakan.

Oleh karena itu, dalam menyusun Tugas Akhir ini penulis mengangkat judul "Perancangan Iklan Animasi 2D Pada English Made Easy Berbasis Multimedia" dengan mempertimbangkan untuk memberikan salah satu referensi media promosi iklan di English Made Easy yang nantinya bisa berguna sebagai media promosi dan juga diharapkan mampu meningkatkan kunjungan calon siswa dan siswi yang ingin belajar Bahasa Inggris di English Made Easy.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas,dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana Merancang Iklan Animasi 2D Pada English Made Easy Berbasis Multimedia?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan keluar dari pokok bahasan, maka dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu sebagai berikut :

1. Pembuatan iklan 2D ini hanya untuk mempromosikan tempat kursus diEnglish Made Easy yang berada di Yogyakarta.
2. Iklan ini dibuat dengan durasi sekitar 1 menit.
3. Pembuatan iklan ini merupakan full animasi 2D yang didalamnya terdapat beberapa elemen multimedia seperti, gambar,audio, animasi dan teks.
4. Proses produksi iklan dari tahap pra produksi,produksi sampai pasca produksi.
5. Software yang di gunakan dalam pembuatan animasi ini adalah: Adobe Premier pro, Adobe Ilustrator, Adobe After Effect dan Adobe Flash.
6. Outputnya video mp4 dengan kualitas 1280 X 720px

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis

Untuk mengembangkan ilmu yang di dapat selama perkuliahan berlangsung.

2. Bagi Objek Penelitian :

Pembuatan iklan animasi 2D sebagai media promosi agar menginfokan kegiatan apa saja yang di lakukan di English Made Easy.

1.5 Manfaat Penelitian

Sebagaimana sarana-sarana media informasi lainnya fungsi animasi sebagai pemberi berita atau informasi yang efektif dengan bentuknya yang variatif dan lebih mudah untuk di mengerti.

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Bagi penulis dan pembaca akan menambah wawasan pengetahuan tentang dunia Animasi, khususnya pengenalan.
2. Bagi para Animator di Teknik informatika dapat mengembangkan lebih baik lagi kualitas Vidio dan Audio visual yang menunjukkan ciri khas atau identitas sehingga mampu menghasilkan animasi yang membanggakan.
3. Bagi konsumen Animasi dapat menumbuhkan rasa menghargai dan mencintai produk dalam negeri.

1.6 Metode Perancangan yang Digunakan

Dalam mendapatkan data-data yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode penelitian. Beberapa metode tersebut antara lain :

1. Metode Pustaka

Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain: buku-buku yang relevan dan sumber-sumber internet, untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan iklan.

2. Metode Observasi

Mengumpulkan data dengan cara mengunjungi lokasi pembuatan iklan, agar mendapatkan data tentang keadaan dan kondisi lokasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan tugas akhir ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang konsep dasar animasi 2D, definisi dan gambaran umum tentang iklan, pengertian multimedia, pengertian animasi 2D, teknik perancangan animasi 2D, dan software yang digunakan untuk pembuatan iklan seperti Adobe Illustrator, Adobe Flash, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe Premier, Adobe After Effect dan Adobe Flash.

BAB III. GAMBARAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum tentang perancangan iklan animasi 2D English Made Easy.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang identifikasi masalah, merancang konsep, merancang naskah, merancang storyboard, desain karakter, pembuatan background dan produksi.

BAB V. PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari kegiatan penelitian dan beberapa saran tentang penelitian yang akan datang.