

# 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 animasi *Stop Motion* berbentuk *Clamation*.

Truco merupakan *kollektif Pop culture* dan *original fandom* yang dibentuk pada bulan juni tahun 2018. Truco ini banyak diminati oleh pecinta *Pop Culture* dan industry kreatif. Sehingga banyak dari para peminat Truco ini yang mengerti dengan animasi. Untuk mempromosikan produk-produknya, truco memiliki ide untuk membuat iklan menggunakan yang dapat menarik perhatian pecinta *Pop Culture* dan industry kreatif. Oleh karena itu akan dibuat iklan video dengan konsep animasi *Stop Motion* dan bentuk *Claymation* sebagai media promosi untuk meningkatkan angka penjualan dengan memperkenalkan Truco kepada masyarakat, sehingga diharapkan masyarakat dapat tertarik pada produk-produk milik Truco.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan diatas maka dapat diuraikan masalah yaitu, bagaimana penerapan *Claymation* dalam iklan truco?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian “Pengimplementasian Teknik *Stop Motion* dengan Bentuk *Claymation* dalam Pembuatan Iklan Produk Truco” dengan “Studi Kasus: Iklan Produk Truco” yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Teknik yang digunakan adalah *Stop motion*.
2. Durasi per iklan adalah 6 detik.
3. Penelitian hanya meliputi penerapan teknik *Stop Motion* dan *clay* sebagai media.

4. Penelitian tidak menekankan pada software yang digunakan.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari judul yang diangkat ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik *Stop Motion* dan merancang iklan tersebut.
2. Menggunakan clay sebagai media.
3. Menyelesaikan projek iklan untuk produk Truco.

#### 1.5 Manfaat dari Penelitian

Manfaat dari penelitian dari judul yang diangkat ini adalah sebagai berikut:

##### 1.5.1 Bagi Peneliti

- a. Menyelesaikan program studi SI Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- b. Mampu memproduksi animasi *Stop Motion* secara personal.
- c. Mampu dan dapat memahami lebih maksimal tentang konsep penerapan teknik Stopmoton dalam animasi.
- d. Media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi.

##### 1.5.2 Bagi Amikom

- a. Menambah ragam teknik dalam skripsi animasi *Stop Motion* yang ada di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menambah pustaka penelitian pada perpustakaan Universitas AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis lakukan dalam pembahasan penerapan teknik *Stop Motion* dengan bentuk *Claymation* adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Metode Studi Literatur

Metode yang digunakan dengan memanfaatkan fasilitas internet untuk mendapatkan literatur yang berkaitan dengan penerapan teknik *Stop Motion* dan *Claymation*.

#### 2. Metode Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep teoritis melalui buku buku sebagai bahan referensi dan informasi yang dibutuhkan dalam penerapan teknik *Stop Motion*.

### 1.6.2 Metode Pembuatan Video

#### 1. Perancangan

Tahapan ini bertujuan untuk mengatur jadwal kerja, mengumpulkan bahan, dan pembuatan sketsa awal dalam pembuatan iklan untuk produk truco yaitu perancangan karakter, perancangan konsep iklan, storyboard dan perancangan *Stop motion set*.

#### 2. Produksi

Tahap sketsa awal yang telah terbentuk kemudian diterapkan dalam pembuatan iklan video untuk produk truco. Tahapan ini antara lain meliputi pembuatan *Puppets*, pembuatan *stop motion set* dan pengambilan gambar.

#### 3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap dimana dilakukan proses editing terhadap file hasil produksi. Pada tahap ini akan dilakukan pengkomposisian file hasil produksi, *scoring*, dan proses editing dengan sound yang kemudian akan di jadikan file video sehingga dapat dimainkan pada software video player.

#### 4. Evaluasi

Evaluasi yaitu teaser video klip di lempar ke ranah publik untuk mendapatkan feedback atau masukan dari luar.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai permasalahan yang melatar belakangi penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penulisan, dan sistematika penulisan pada penelitian yang penulis lakukan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas penelitian ini secara teoritis yaitu kajian pustaka, landasan teori, konsep, definisi, dan proses produksi yang digunakan dalam penerapan teknik serta pembuatan iklan video ini.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pembahasan tentang analisis dalam perancangan seperti, analisis teknik yang digunakan, perancangan karakter, pembuatan *animation stage* dan storyboard akan dibahas dalam bab ini.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas mengenai teknis pengerjaan penelitian secara mendetil proses produksi pada iklan video sampai ketahap-tahap yang dilakukan.

### BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan penerapan teknik *Stop Motion* pembuatan iklan video ini.