

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Iklan merupakan salah satu alat dalam bauran promosi (*promotion mix*) yang terdiri dari lima alat. Selain iklan, juga terdapat sales promotion, personal selling, public relation, dan direct marketing [1].

Iklan merupakan suatu bentuk informasi produk maupun jasa dari produsen kepada konsumen maupun penyampaian pesan dari sponsor melalui suatu media. "Periklanan merupakan proses komunikasi lanjutan yang membawa khalayak ke informasi terpenting yang memang perlu mereka ketahui". Pernyataan Frank Jefkins di atas menempatkan iklan sebagai salah satu bentuk pesan yang disampaikan oleh produsen pada khalayak sebagai calon konsumen mereka. Dengan iklan, khalayak diharapkan dapat memperoleh informasi sebanyak-banyaknya dari suatu produk maupun jasa yang diiklankan tersebut [2].

*Motion graphic* adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. Desain grafis telah berubah dari static publishing dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan environmental design [3].

*Motion graphic* memiliki kekuatan untuk merekonstruksi ulang kejadian masa lalu secara deskriptif, dinamis dan atraktif. Selain itu, media ini dirasa paling cocok untuk menampilkan

suatu hal yang dianggap kuno oleh kaum muda. Media ini juga berbasis internet yang dengan mudah disebar dan menyebar luas melebihi batas geografis. Serta pesan pada motion graphic dapat ditonton dimana saja dan kapan saja tidak terbatas waktu asal terhubung ke internet atau dapat disimpan dalam bentuk file video (mp4, flv dll) ke dalam ponsel, laptop maupun perangkat digital lain [4].

Berdasarkan fenomena diatas, penulis membuat sebuah iklan layanan masyarakat tentang himbauan agar masyarakat lebih berhati-hati akan dampak perokok pasif bagi kesehatan. Iklan yang berjudul "Dampak Perokok Pasif" dengan *motion graphic* dan *fake 3d* ini diharapkan bisa tersampaikan secara baik dan jelas kepada masyarakat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat disimpulkan bahwa batasan masalah yaitu Bagaimana Teknik *motion graphic* dan *Fake 3D* diterapkan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat "DAMPAK PEROKOK PASIF"?

## 1.3 Batasan Masalah

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

1. Menggunakan aplikasi *Adobe after effect cc 2018*, *Adobe illustrator cc 2018* dan *Adobe audition cc 2018*
2. Menggunakan Teknik *motion graphic* dan *Fake 3D*

3. Target durasi tidak lebih dari 1-2 menit
4. Target penayangan yang dilakukan pada film animasi ini yaitu lewat youtube
5. Iklan ini dibuat untuk seluruh masyarakat sebagai media informasi agar masyarakat tahu dampak dari perokok pasif
6. Resolusi video 1080 x 1920
7. 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 *Fake 3D* pada pembuatan iklan layanan masyarakat “ Dampak Perokok Pasif”
2. Membuat Iklan Layanan Masyarakat Dampak Perokok Pasif Dengan Teknik Motion Graphics dan Fake 3D
3. Memberikan informasi kepada penonton tentang dampak perokok pasif.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Menjadi referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian lanjutan terkait dengan tema penelitian yang sama
2. Hasil penelitian bisa menjadi sebuah portfolio
3. Menambah pengetahuan tentang teknik *motion graphic* dan *Fake 3D* 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

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut :

#### 1. Metode Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar [5].

Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan cara mengamati berbagai iklan layanan masyarakat yang dikemas menggunakan animasi *motion graphic* baik di media televisi maupun di media online tertentu.

#### 2. Metode Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan [6].

#### 3. Metode Studi Literatur

Studi Literatur adalah merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian [7].

### 1.6.2 Metode Analisis

Salah satu tahapan paling penting dalam proses penelitian ialah tahap analisis data. Tahap analisis data merupakan tahap yang tidak bisa dilupakan dalam proses penelitian. Tahap ini mengharuskan data yang dikumpulkan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, kemudian diolah dan disajikan untuk membantu menjawab permasalahan penelitian yang diteliti [8].

Metode analisis ini dilakukan untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik *motion graphic* dan *fake 3D* dalam pembuatan video animasi 2D.

#### 1. Pra Produksi

Tahap ini meliputi pencarian ide, penentuan tema, pembuatan naskah dan storyboard.

#### 2. Produksi

Tahap ini meliputi pembuatan asset seperti karakter dan background, kemudian disatukan kedalam scene nya masing masing kemudian di animasikan.

#### 3. Pasca Produksi

Tahap ini meliputi editing, compositing dan rendering.

#### 4. Evaluasi

Tahap ini meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *motion graphics* dan *fake 3d* terhadap iklan yang dibuat.

### 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* dan *fake 3D*.

#### **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 yang dapat di ambil dari penelitian ini dan saran – saran untuk memperbaiki dan mengembangkan lebih lanjut dari penulisan skripsi.

