

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, turut mempengaruhi persaingan di dunia bisnis. Dengan teknologi informasi yang semakin tinggi para pesaing di dunia bisnis akan sangat membutuhkan jasa untuk mempromosikan penjualan produknya agar mencapai keefektifan pemasaran, sehingga mereka mau mengeluarkan biaya untuk keperluan promosinya tersebut. Salah satu cara untuk mencapai keefektifan pemasaran tersebut adalah dengan media iklan.

Sebuah iklan dapat dikatakan berkualitas jika iklan tersebut mampu menyampaikan isi dari iklan tersebut kepada para konsumennya. Karena kebutuhan promosi maka para pelaku dunia bisnis membuat iklan agar para konsumen tertarik menggunakan produknya. Para konsumen bisa menangkap isi iklan jika mereka mau mengikuti dan menyimak dengan seksama, untuk itu kita sebagai orang yang berkecimpung di dunia multimedia harus mampu membuat sebuah iklan yang mempromosikan produk tersebut dengan kemasan yang menarik dan mudah dipahami konsumen, sehingga konsumen tidak bosan terlebih dahulu melihat iklan tersebut sebelum iklan selesai di sampaikan.

Java Videotron adalah salah satu Jasa periklanan yang ada di Yogyakarta. Java Videotron menawarkan jasa periklanan berbasis video. Dari awal terbentuknya Java Videotron ini belum ada iklan dalam bentuk elektronik, semua

promosi dilakukan hanya melewati pembicaraan dari mulut ke mulut. Selain itu pengenalan Java Videotron juga hanya dengan menyebar brosur dan pamflet yang dilakukan pada awal berdirinya Java Videotron yaitu awal tahun 2015. Hal tersebut berdampak pada menurunnya konsumen pada awal tahun 2016 hingga saat ini karena informasi yang disampaikan terbatas.

Dari masalah yang telah dijabarkan peneliti di atas, peneliti membuat sebuah iklan animasi 2D motion graphic untuk media promosi Java Videotron. Dikarenakan iklan animasi 2D motion graphic mempunyai tampilan yang menarik dan mudah di pahami. Diharapkan melalui iklan ini jasa periklanan dari Java Videotron dikenal oleh masyarakat luas. Setelah jasa dikenal oleh masyarakat jaringan pasar dari Java Videotron di harapkan juga akan berkembang.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dibuat rumusan masalah , yaitu Bagaimana membuat iklan animasi 2D untuk media promosi Java Videotron menggunakan Teknik Motion Graphic?

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Konsep pembuatan animasi ini menggunakan Teknik Motion Graphic (frame by frame).
2. Format standart animasi yang digunakan adalah Mp4 dengan resolusi 1080p full HD.

3. Video animasi hanya membahas mengenai Java Videotron. Meliputi layanan di Java Videotron.
4. Video animasi iklan pada Java Videotron digunakan sebagai tambahan media promosi pada Java Videotron yang dapat ditayangkan di televisi.
5. Durasi dari video animasi 45 detik.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat desain animasi 2D pada iklan Java Videotron untuk media promosi.
2. Mengetahui proses pembuatan iklan menggunakan teknik motion Graphic.
3. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, yaitu telah menempuh mata kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut dan Perancangan Film Kartun.
4. Memberikan referensi dan literatur baru bagi perkembangan desain animasi 2D, khususnya mengenai iklan promosi.

Bagi Java Videotron menjadikan media iklan 2D ini untuk mengembangkan usaha.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam pembuatan skripsi metode penelitian yang digunakan dalam perancangan animasi ini yaitu metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, dan model penelitian.

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah Metode Penelitian, yaitu :

1. Metode Observasi

Melakukan penelitian langsung pada objek Java Videotron.

2. Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab atau wawancara secara langsung kepada Direktur dari Java Videotron dengan masalah yang diteliti.

### 1.5.2 Metode Analisis

Peneliti pada bagian analisis ini menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui Strength (kekuatan), Weaknesses (kelemahan), Opportunities (peluang) dan Threats (hambatan) pada program yang peneliti buat.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan video animasi yaitu tahap pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video profile meliputi konsep video profile, membuat *storyline*, dan *storyboard*.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Penulis menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan gambar hingga menganimasikan gambar. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi review

hasil editing, pemberian sound effect hingga tahap finising berupa rendering dan distributing.

### 1.5.5 Metode Testing

Penulis melakukan testing terhadap video animasi dengan menayangkan penayangan kepada objek.

### 1.5.6 Metode Implementasi

Penulis melakukan implementasi penayangan video profile di stasiun televise yang berada di Yogyakarta yaitu RBTv.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini terarah dan tersusun dengan baik maka secara garis besar sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini meliputi pembahasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang Tinjauan pustaka yang digunakan yang berkaitan dengan animasi serta beberapa landasan teori yang berkaitan dengan pembuatan animasi, teknik pembuatan animasi dan proses pembuatan animasi.

### BAB III PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi analisis perancangan film kartun yang di buat oleh penulis meliputi tema, synopsis, design karakter dan pembuatan storyboard.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang proses pembuatan animasi yaitu produksi dan pasca produksi.

### BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan skripsi.

### DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung.