

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Munculnya teknologi komputer, elektronik dan komunikasi menciptakan struktur multimedia yang baru untuk decade yang akan datang. Bersatunya teknologi multimedia dengan industri telekomunikasi menjadikan telepon dan televise dapat dikombinasikan, yang menghasilkan peralatan komunikasi yang semakin kaya sehingga mampu untuk melakukan belanja dirumah, belajar jarak jauh, mendengarkan lagu, nonton film, menabung, membayar telepon dan listrik dan berinteraksi ke seluruh dunia.[1]

Multimedia memudahkan perusahaan melakukan merger atau aliansi , berkantor dari rumah, home shopping, bisnis iklan, penerbitan elektronik, proses belajar mengajar, serta rekayasa ulang perusahaan, hingga multimedia sebagai alat pasar massa.[2] Multimedia dapat membantu mempertajam pesan yang sederhana.[3]

Periklanan merupakan salah satu tahap dalam pemasaran. Produk barang atau jasa, baik penamaanya, pengemasannya, penetapan harga, dan distribusinya tercermin dalam kegiatan periklanan. Tanpa periklanan, berbagai produk tidak akan mengalir secara lancar ke para distributor atau penjual, apalagi ke tangan konsumen [4]. Animasi adalah penggunaan karakter kartun, boneka, atau demonstrasi karakter yang bukan animasi ke dalam kehidupan pada iklan televise. Animasi kartun mempunyai

nilai paling tinggi dalam hal menarik perhatian penonton dan merupakan animasi paling hidup [5]

Iklan yang akan diaplikasikan dalam Distro Nimco Yogyakarta akan memadukan sebuah cerita yang sesuai dengan tema iklan. Pembuatan Ide dan konsep cerita pada iklan ini juga sangat diperhatikan. Keselarasan antara *greenscreen* dengan animasi 2D merupakan tantangan tersendiri dalam perancangan iklan ini. Dengan menerapkan animasi 2D ini video yang dibuat akan menampilkan suasana yang berbeda dengan video iklan yang ada sebelumnya.

Dari masalah yang telah dipaparkan diatas maka penulis mempunyai ide untuk merancang iklan televisi menggunakan teknik *greenscreen* dan animasi 2D untuk Distro Nimco Yogyakarta

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mencoba membuat rumusan masalah yaitu :

Bagaimana merancang iklan televisi menggunakan teknik *greenscreen* dan animasi 2D untuk Distro Nimco Yogyakarta?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas serta rumusan masalah maka penulis membatasi masalah tentang merancang iklan televisi pada Distro Nimco :

1. Penulis fokus dalam penggunaan dan pengembangan teknik *greenscreen* dan animasi 2D dengan durasi iklan 30 detik.
2. Objek perancangan iklan televisi dengan teknik *greenscreen* dan animasi 2D adalah Distro Nimco Yogyakarta
3. Penulis tidak membahas dampak setelah perancangan iklan.
4. Perangkat Lunak yang digunakan software Adobe After Effect CS6 , Adobe Illustrator CS6 , Adobe Premier CS6 dan Adobe Audition CS6.

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

##### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Penelitian ini dimaksudkan untuk melakukan perancangan iklan televisi menggunakan teknik *greenscreen* dan animasi 2D untuk Distro Nimco Yogyakarta

##### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1. Tujuan untuk penulis**
  - a. Dapat merancang iklan televisi menggunakan teknik *greenscreen* dan animasi 2D
  - b. Menambah pengalaman dalam bidang periklanan
- 2. Tujuan untuk masyarakat umum**
  - a. Dapat menjadi tambahan referensi bacaan bagi masyarakat atau peneliti lain.

- b. Sebagai referensi perancangan iklan untuk masyarakat di bidang multimedia khususnya iklan televisi

### **3. Tujuan untuk Distro Nimco Yogyakarta**

- a. Sebagai referensi iklan televisi untuk Distro Nimco Yogyakarta Dapat menjadi sarana publikasi untuk memperluas pasar Distro Nimco Yogyakarta
- b. Dapat menjadi sarana publikasi untuk memperluas pasar Distro Nimco Yogyakarta

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data sangatlah penting dalam penyusunan skripsi ini. Pengumpulan informasi dan data harus akurat dan sesuai dengan judul yang penulis angkat sebagai skripsi ini. Dalam pembuatan skripsi ini penulis menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

#### **1. Interview**

Metode pengambilan data dengan interview akan membantu penulis untuk mengumpulkan data. Interview merupakan cara pengambilan data dengan melakukan wawancara. Dalam hal ini penulis akan mengadakan wawancara langsung dengan pihak Distro Nimco.

#### **2. Metode Kepustakaan**

Mengumpulkan data dengan membaca buku yang berkaitan dengan tema judul skripsi yang penulis ambil. Pengumpulan data dengan metode kepustakaan akan menambah referensi materi yang akan penulis tuangkan dalam penulisan skripsi ini

### **1.5.2 Metode Analisis Kebutuhan**

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam penerapan *teknik green screen* dan animasi 2D pada Iklan Distro Nimco

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan pada penelitian ini menggunakan metode pra produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi, seperti : Identifikasi masalah, *Screen Writing* yang didalamnya terdapat : proses pencairan ide/gagasan dan penentuan tema. Membuat *Storyboard*, membuat rencana anggaran (pembiayaan), pencarian/penentuan lokasi pengambilan gambar, perancangan penggunaan *property* pengambilan gambar, *set design property* dan rencana jadwal pengambilan gambar.

### **1.5.4 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan dengan melakukan langkah-langkah produksi yang didalamnya terdapat proses pengambilan gambar, *review* hasil sementara, pengambilan gambar ulang jika hasilnya masih belum seperti yang diharapkan, dan dokumentasi hasil. Tahap Pasca produksi, didalamnya dilakukan *editing*, memeriksa hasil sementara setelah *editing*, kemudian jika hasil akhir sudah sesuai maka dilakukan *rendering* untuk melakukan *packaging* hasil akhir dalam format video yang diinginkan.

## **I.6 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

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

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

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

Bab ini menguraikan teori tentang iklan, animasi 2D, greenscreen dan software yang nantinya akan digunakan dalam perancangan televisi menggunakan teknik greenscreen dan animasi 2D untuk Distro Nimco Yogyakarta.

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

Dalam bab ini penulis akan memaparkan tentang perancangan iklan dari proses pra produksi sampai post produksi. Pembuatan storyboard dan pembuatan ide cerita juga akan dipaparkan dalam bab ini.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana merancang iklan televisi secara teknis serta memaparkan hasil dari penerapan tersebut pada iklan televisi Distro Nimco

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini penulis akan memaparkan tentang kesimpulan dan saran sebagai

bahan evaluasi penulis.

#### DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi.

