

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi berasal dari kata Animation yang ada dalam kata bahasa Inggris to animate yang berarti menggerakkan. Contohnya sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan pada gambar yang ditampilkan.

Animasi dapat diintegrasikan ke media lain seperti video iklan atau presentasi sehingga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran atau mendisripsikan produk yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku.

Motion graphics akan mengarahkan kita untuk kembali menggunakan elemen-elemen pada fungsionalitas atau kegunaan mereka. Seperti sebuah website yang didesain dan dinilai dari "bagaimana" website itu bekerja, daripada "bagaimana" tampilannya. Jadi bukan perkara cantik atau tidaknya sebuah website tersebut, melainkan lebih kepada bagaimana sih website ini bekerja. Gaya ini memaksa desainer untuk lebih fokus kepada *User Experience* (pengalaman si user ketika menggunakan website kita), sehingga website yang

memakai gaya flat desain ini akan menerima masukan yang positif sebagai website yang *user-friendly*.

Periklanan menggunakan teknik animasi flat desain menawarkan konsep lebih menarik dari kebanyakan iklan yang beredar. Flat desain kini menjadi *trend* desain di web, OS (*Operating System*), maupun Handphone. Cara ini untuk menambah daya tarik promosi sebuah produk yang akan diiklankan.

Dengan banyaknya produk yang dipergunakan oleh target audiens, pasti target audiens tidak kaget dengan pengayaan flat desain dan pengayaan ini dapat diadaptasi ke media promosi dan diharapkan target audiens akan menyukai media promosi dengan pengayaan seperti ini.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Teknik Motion Graphics dengan After Effect Pada Sebuah Iklan.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut “Bagaimana cara mengimplementasikan teknik motion graphics disain pada sebuah iklan?”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan yang ada, maka penelitian membatasi pada :

- 1) Hasil implementasi teknik animasi flat desain ini akan berbentuk iklan video yang berjudul "Rumah Butik Esty".
- 2) Pembahasan hanya pada tahap pasca produksi saja yang mengulas tentang penerapan dan pengerjaan teknik animasi flat desain.
- 3) Penulis hanya membahas pada teknik dan tidak membahas pada dampak pembuatan iklan tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui:

- 1) Mengimplementasikan teknik motion graphics desain dengan software *after effect* pada iklan video yang berjudul rumah butik esty yang diharapkan dapat memperkenalkan sebuah iklan yang lebih menarik.
- 2) Sebagai penerapan pengembangan ilmu yang didapat dalam perkuliahan.
- 3) Agar penulisan ini dapat menjadi bahan acuan dalam pembuatan tugas akhir selanjutnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- 1) Manfaat bagi penulis :

Bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang didapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta pada jurusan Teknik Informatika dan dapat menerapkannya di dunia kerja.

2) Manfaat bagi production house :

Memiliki video iklan yang nantinya dapat digunakan untuk mempromosikan produk perusahaan tersebut lebih luas melalui media elektronik.

3) Manfaat bagi STMIK Amikom :

Sebagai pembelajaran pada mata kuliah multimedia dan sebagai acuan tugas akhir/skripsi bagi mahasiswa selanjutnya

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data yang dilakukan antara lain melalui observasi yang dilakukan adalah dengan mengkaji tampilan visual terdahulu. Selain itu dilakukan pula observasi terhadap website sejenis sebagai perbandingan. Teknik pengumpulan data untuk memperoleh data panduan berupa teori-teori yang dianggap perlu untuk pengembangan tugas akhir dilakukan dengan studi pustaka. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dan masukan dari para praktisi dalam bidang desain media promosi untuk merancang media promosi yang baik.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang di gunakan melalui observasi dari contoh-contoh prodak animasi flat disain di situs situs internet, setelah mendapat referensi yang tepat akan di tuangkan dalam storyboard sehingga rancangan video animasi akan berjalan dengan maksimal.

1.6.3 Metode Pengembangan

a. Pra Produksi

Yaitu periode penyiapan, pemikiran ide, bahan dan target pembuatan iklan

b. Produksi

Yaitu periode selama iklan dibuat. Meliputi pengeditan gambar, suara, pengaturan animasi .

c. Pasca Produksi

Yaitu periode yang terjadi setelah iklan di produksi. Meliputi pengeditan pemberian efek-efek spesial, tambahan-tambahan efek suara penyempurna, hingga demo uji coba penayangan iklan di forum animasi sehingga mendapat feedback/komentar yang membuat iklan layak tayang

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan ini, sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi dasar-dasar teori pembuatan iklan, pemasarannya, dan setelah itu penulis menjabarkan tentang konsep Teknik Animasi Flat Desain yang digunakan untuk mendukung pemahaman tentang iklan dan rancangan desain komunikasi visual dalam pembuatan sebuah iklan menggunakan teknik animasi flat desain dengan after effect .

BAB III PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang metode perancangan pembuatan iklan animasi

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang proses penelitian dari awal melakukan perancangan proses hingga akhir pembuatan iklan.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan hasil dari pembahasan penelitian selama perancangan sampai pembuatan project.