

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan teknologi yang berkembang dengan cepat, turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era yang baru. Salah satu contoh kemajuan teknologi adalah sebuah iklan televisi. Di era sekarang ini salah satu cara mengiklankan sesuatu adalah menggunakan iklan dengan animasi 2D, yang dimaksud dengan animasi 2D adalah teknik animasi yang dibuat dengan menggunakan bantuan komputer (*hardware/software*) dan tetap mengandalkan kemampuan menggambar lembar demi lembar. Hal ini sangat dimanfaatkan dalam pembuatan iklan dikarenakan meningkatkan kualitas dan minat masyarakat serta cocok untuk sasaran segala umur.

Seni Beladiri adalah kemampuan untuk melindungi diri dengan bertahan dan melakukan serangan balik dalam keadaan terancam, untuk kehidupan di kota besar di era modern ini seni beladiri di rasa sangat diperlukan untuk menjaga diri sendiri, selain diajarkan untuk melindungi diri seni beladiri juga mengajarkan saling menghormati, disiplin, waspada, patuh kepada orang tua, bertanggung jawab dan mudah bersosialisasi. Iklan pentingnya seni beladiri di usia dini ini akan berbentuk animasi dengan metode animasi 2D, karena dengan menerapkan animasi 2D lebih menarik, mudah diingat dan cocok untuk segala umur. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik melakukan penyusunan skripsi yang berjudul : Produksi Iklan Animasi 2D tentang Pentingnya Beladiri di Usia Dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan permasalahan dalam penyusunan dan produksi ini adalah :

Bagaimana membuat iklan animasi dengan teknik 2D menggunakan teknologi multimedia untuk iklan televisi?

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya pembahasan pada penyusunan dan produksi ini, maka penulis membatasi hanya pada :

- 1 Iklan Pentingnya Beladiri di Usia Dini berdurasi 2 menit 30 detik.
- 2 Menggunakan format standart iklan adalah HDTV 1080 (High Defination Television) ukuran yang digunakan 1920px x 1080px dengan format hasil rendering MP4.
- 3 Iklan menggunakan teknik animasi 2 dimensi.
- 4 Seni beladiri yang digunakan untuk iklan ini adalah seni beladiri Taekwondo.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

penelitian ini bertujuan untuk mengiklankan seni beladiri kepada masyarakat luas dengan menerapkan teknik animasi 2D yang dapat digunakan secara optimal di bidang televisi sebagai berikut :

1. Membuat iklan Pentingnya Beladiri di Usia Dini dengan teknik animasi 2D.
2. Memperkenalkan seni beladiri "Taekwondo" pada masyarakat

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

1. Mampu membuat iklan animasi 2D dengan kemampuan sendiri.
2. Mampu mengembangkan diri di bidang animasi dan desain grafis.

1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat

1. Memberikan pandangan agar orang tua tidak perlu khawatir ketika anak mereka ingin mengikuti kelas beladiri.
2. Masyarakat menjadi tahu tentang nilai-nilai positif yang ada di balik beladiri itu.
3. Para remaja tahu dimana mereka harus menyalurkan bakat dan minat mereka.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Observasi

Yaitu peninjauan dan mengamati seni beladiri Taekwondo untuk mengetahui ciri khusus beladiri tersebut.

1.6.2 Metode Kepustakaan

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku atau tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan prosen pembuatan animasi iklan 2D ini, yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun artikel-artikel dari internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini terbagi menjadi beberapa Bab dengan pokok permasalahan masing-masing.

1. **BAB I Pendahuluan**

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian serta sistematika cara penulisan.

2. **BAB II Landasan Teori**

Dalam bab II ini akan diuraikan tentang teori dan penjelasan mulai dari penjelasan tentang pengertian multimedia, periklanan dan animasi 2D, dan juga uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan pembuatan animasi.

3. **BAB III Analisis dan Perancangan**

Bab III akan menjelaskan masalah mengenai tinjauan umum yaitu mulai dari penjelasan seni beladiri *Taekwondo* kemudian sistem perangkat keras dan sistem perangkat lunak yang digunakan kemudian menjelaskan mulai dari pra produksi, berupa perancangan pembuatan iklan dalam animasi ini mulai dari ide, naskah, pembuatan karakter dan *storyboard*.

4. **BAB VI Implementasi dan Pembahasan**

Kemudian Bab VI membahas proses produksi meliputi proses menggambar manual menggunakan pensil, pewarnaan dan *editing*. Dan pasca produksi, pemberian *sound effect, backsound*, hingga *finishing* berupa *rendering* dan konversi ke *VCD* atau media lainnya.

5. **BAB V Kesimpulan**

Bab V berisikan kesimpulan yang didapat dari keseluruhan pembuatan iklan ini, serta saran.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan sumber dari beberapa buku dan internet sebagai referensi dan panduan untuk membant dalam pembuatan iklan dan sebagai penulisan naskah skripsi.

