

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era yang serba canggih dan serba moderen ini, perkembangan teknolpgi bidang multimedia semakin pesat. Beralihnya dunia analog menuju digital menambah variasi dalam visualisasi sebuah karya, pengembangan audio visual di era ini juga semakin beragam. Penerapan teknik live shoot dan teknik Timelapse yang digabungkan dengan visual efect menjadi gaya tersendiri dalam pembuatan iklan. Teknik pengambilan gambar juga menjadi perhatian jika nantinya akan dikombinasikan dengan visual efect yang telah direncanakan sebelumnya.

Visualisasi makna ide cerita dapat ditampilkan dalam sebuah video. Ide cerita dalam visualisasi sebuah video sangat menentukan hasil akhir pembuatan iklan. Dalam merencanakan pembuatan iklan perlu diperhatikan penyusunan konsep, ide cerita dan visual cerita.

Pembuatan iklan sangat diperlukan teknik tersendiri dalam penyajiannya, salah satunya dengan menerapkan teknik animasi 2D dan teknik Timelapse. Penerapan teknik animasi 2D yang dipadukan dengan live shoot memerlukan ketepatan saat melakukan pengambilan gambar, yaitu mengusahakan objek timelapse agar tetap tertangkap dalam freme kamera. Teknik animasi 2D dan timelapse ini diterapkan untuk dapat memberikan penjelasan tentang fitur cafe Kampung Steak dengan meminimalisir animasi manual.

Iklan yang akan di aplikasikan dalam Cafe Kampung Steak akan memadukan sebuah cerita yang sesuai dengan tema iklan. Pembuatan ide dan konsep cerita pada iklan ini juga sangat diperhatikan. Keselarasan antara live shoot dengan animasi 2D merupakan tantangan tersendiri dalam pembuatan iklan ini.

Dari masalah yang telah dipaparkan di atas maka penulis mempunyai ide untuk membuat iklan pada Cafe Kampung Steak. Teknik penggabungan Animasi 2D dan Timelapse adalah inti dari skripsi penulis, yaitu "Perancangan Iklan Animasi 2D Menggunakan Teknik Timelapse pada Kampung Steak".

1.2 Rumusan Masalah

Setelah pengkajian dan melihat latar belakang yang penulis paparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : "*Bagaimana Merancang Iklan Animasi 2D Menggunakan Teknik Timelapse pada Kampung Steak menjadi sebuah iklan televisi dan sosial media?*"

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak terlalu lebar dan untuk memudahkan penulis dalam penyelesaiannya maka harus ada batasan masalah sebagai berikut :

1. Menerapkan penggabungan animasi 2D dan teknik timelapse menjadi sebuah iklan televisi.
2. Objek penerapan dan implementasi animasi 2d dan teknik timelaps adalah Kampung Steak.

3. Pada penelitian ini tidak membahas semua produksi, hanya membahas tahapan produksi bagian teknik *animasi 2D*.
4. Untuk software editing dan compositing menggunakan Adobe Premiere CS6, Adobe After effect CS6, Adobe Photoshop CS6 dan CoreDRAW X5.
5. Durasi iklan ini 45 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah terwujudnya iklan bagi cafe kampung steak yang lebih inovatif dengan menerapkan animasi 2D dan timelapse di dalamnya. Adapun tujuan lainnya adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan dan menambah ilmu tentang perancangan *animasi 2D* dan teknik *timelapse* menjadi sebuah iklan televisi.
2. Menambah ketrampilan dalam merancang iklan, videografi yang dipadukan dengan menerapkan animasi 2D dan timelapse di dalamnya.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi penulis

Pelitan ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Menambah pengalaman dalam bidang pembuatan iklan.
2. Menambah ilmu dalam bidang editing.
3. Mendapatkan ilmu baru yang tidak di ajarkan di kuliah formal.

1.5.2 Bagi Cafe Kampung Steak

Peneliti ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi objek yaitu Cafe Kampung Steak. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendapatkan iklan yang baru.
2. Membuat kegiatan promosi Cafe Kampung Steak.

1.5.3 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

Peneliti ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kampus tercinta STMIK AMIKOM Yogyakarta. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Sebagai referensi Produk iklan untuk mahasiswa yang melakukan penelitian dalam bidang multimedia khususnya iklan televisi.
2. Sebagai koleksi karya mahasiswa dalam bidang industri multimedia.

1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data sangat 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 :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Yaitu merupakan suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati langsung objek penelitian.

b. Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai perusahaan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas.

c. Studi Literatur

Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibatasi.

1.6.2 Metode Analisis

Menguraikan iklan untuk diidentifikasi dan di evaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan dan kebutuhan yang di harapkan sehingga dapat di usulkan perbaikan-perbaikannya.

1.6.3 Metode Perancangan

a. Brainstorming

Suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, dan pengalaman sehingga menghasilkan ide-ide yang kreatif.

b. Naskah Cerita

Jalan cerita rencana video iklan dalam bentuk tulisan.

c. Storyboard

Jalan rencana video iklan dalam bentuk gambar.

d. Editing

Proses pemilihan gambar yang paling sesuai dengan *storyboard* dan penambahan efek-efek visual serta *animasi 2D*.

e. Produksi

Proses ini merupakan tahap yang telah dilakukan sebelumnya. Memproduksi sistem multimedia dibagi dalam 3 tahap yaitu pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.

f. Evaluasi

Proses penilaian dalam perusahaan evaluasi dapat diartikan sebagai proses pengukuran akan eektivitas strategi yang menggunakan dalam upaya mencapai tujuan perusahaan. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut akan digunakan sebagai analisis situasi program berikutnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menerapkan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang pengantar dari tema judul skripsi penulis. Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang iklan dan pembuatannya. Menampilkan teori tentang animasi 2D dan teknik timelapse dan tahap – tahap dalam pembuatan iklan serta software yang nantinya akan digunakan dalam perancangan animasi 2D dan teknik timelapse menjadi sebuah iklan televisi.

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 bagaimana mengimplementasikan animasi 2D dan teknik timelapse pada iklan televisi Cafe Kampung Steak dan akan menjelaskan perancangan secara teknis serta memaparkan hasil dari penerapan tersebut.

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.

