

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Project B Indonesia Yogyakarta berdiri sejak tahun 2008, usaha ini tidak hanya mengejar pada profit namun juga kearah social untuk mengurangi jumlah sampah plastik yang dibuang begitu saja. Kontribusi positif usaha ini dengan cara membuat produk dari sampah plastic yang sudah diolah dengan kreatifitas menjadi barang siap pakai dan bernilai jual. selain itu, setiap bulannya Project B Indonesia juga aktif dan giat melakukan sosialisasi tentang sampah pada masyarakat di desa.

Untuk penyebarluasan informasi kepada masyarakat luas mengenai sampah plastic diperlukan media yang tepat untuk penyampaian informasi secara atraktif. Saat ini media yang digunakan Project B Indonesia masih menggunakan brosur, dan media social seperti facebook, instagram, whatsApp dan website. Dalam penyebarluasan melalui media social informasi yang disampaikan masih berupa deskripsi, gambar dan artikel.

Oleh karena itu penulis membuat penelitian yang berjudul "Perancangan dan Pembuatan animasi iklan layanan masyarakat pada Project B Indonesia Yogyakarta. Animasi membuat penyampaian informasi menarik dan mudah dimengerti karena informasi yang disajikan berupa audio visual dan gerakan. Penulis berharap media animasi bisa memberikan pengetahuan tentang sampah plastic yang mudah diterima dan dimengerti oleh masyarakat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang yang telah dipaparkan diatas dapat dirumuskan permasalahan yaitu : Bagaimana membuat animasi iklan layanan masyarakat pada Project B Indonesia?

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan permasalahan yang akan diteliti, serta untuk menghindari terjadinya kesimpangsiuran dalam penelitian. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Animasi yang dibuat menggunakan motion graphic dan hanya sebatas 2 dimensi.
2. Video Iklan Layanan masyarakat Project B Indonesia berdurasi 60 detik.
3. Menggunakan format standard iklan adalah HDTV 1080 (High Defination Television ) ukuran yang digunakan 1920px x 1080px dengan format hasil rendering mp4.
4. Hasil akhir akan diserahkan pada Project B Indonesia Penerapan video ini di upload di youtube.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan sosialisasi Project B Indonesia mengenai sampah plastic dan apa yang dihasilkan dari sampah plastik.
2. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer Universitas AMIKOM

Yogyakarta.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Mampu membuat iklan animasi motion graphic dengan kemampuan sendiri.

### **1.5.2 Bagi Perusahaan**

1. Laporan membantu menaikkan branding Project B Indonesia melalui iklan layanan masyarakat.
2. Membantu menyampaikan informasi project B Indonesia mengenai sampah plastik yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja oleh masyarakat.

### **1.5.3 Bagi Masyarakat**

1. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang pengolahan sampah plastic.
2. Sebagai referensi animasi iklan layanan masyarakat untuk yang lainnya.

## **1.6 Metode Penelitian**

Ada beberapa metode dalam melakukan penelitian pembuatan animasi iklan layanan masyarakat ini, beberapa metode penelitian tersebut antara lain:

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Agar mendapatkan data dan hasil yang relevan, penelitian dilakukan dengan menggunakan brosur dan artikel yang berkaitan dengan project B Indonesia.

### 1.6.2 Metode Analisis

Dalam metode ini, penulis menggunakan SWOT. Selain itu juga dibutuhkan analisis kebutuhan, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional

### 1.6.3 Metode Perancangan

#### a. Merancang Konsep Iklan

Merancang konsep merupakan langkah awal setelah teknik pengumpulan data. Di dalam perancangan konsep setelah pengumpulan data. Di dalam perancangan konsep ini menentukan secara keseluruhan pesan dan menentukan aliran pada iklan yang akan dibuat. Untuk dapat merancang konsep dalam membuat iklan sangat dibutuhkan kreativitas.

#### b. Merancang Naskah Iklan

Dalam merancang naskah menentukan dialog dan urutan elemen elemen secara rinci. Ada beberapa pertimbangan dalam menulis iklan agar lebih efektif, seperti memperhatikan tampilan iklan agar terlihat menarik, memperhatikan kata kata yang digunakan untuk membidik pasar yang tepat.

#### c. Merancang Storyboard

Sebelum memulai memproduksi iklan diperlukan storyboard. Storyboard adalah serangkain gambar sketsa yang menggambarkan urutan atau alur cerita setelah naskah iklan dan rancangan animasi yang dibuat selesai.

#### 1.6.4 Implementasi dan Testing

Metode Implementasi dan testing yang digunakan adalah *alpha test* dan *beta test*.

#### 1.6.5 Sistematika Penulisan

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

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar pokok tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

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

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar iklan, definisi multimedia, definisi animasi, elemen dasar desain grafis dan pengertian motion graphic.

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

Bab ini menguraikan tentang profil Project B Indonesia, menjelaskan tentang pembuatan iklan, manfaat iklan dan gambaran objek penelitian mulai dari pembuatan iklan.

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

Bab ini dalam penulisan skripsi berisikan tentang pembahasan iklan yang dibuat, dan dijelaskan hasil tahapan yang diberikan.

##### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan

kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulisan dalam penulisan.

