

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Di awal dekade millenium ketiga ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang demikian pesatnya sehingga menghasilkan inovasi inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berkembang ke arah yang lebih baik dan lebih maju. Maka dari itu untuk mempermudah penyampaian informasi satu arah dibuatlah iklan.

Film atau iklan sangat tepat digunakan sebagai media komunikasi satu arah, mengingat film atau iklan yang digunakan memuat konten cerita fiktif atau cerita tentang kenyataan yang terjadi di dalam masyarakat. Media elektronik televisi merupakan media yang paling banyak digunakan dalam berkomunikasi dengan masyarakat, karena dinilai dapat lebih luas menjangkau masyarakat yang merupakan target atau sasaran dari hal yang ada di dalam iklan tersebut.

Iklan juga bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dari sebuah film pendek yang berisi himbuan-himbauan atau larangan-larangan yang bersifat memberi informasi dan menarik minat dari penonton dengan menggunakan konsep visual yang berbentuk film.

Ide perancangan film atau iklan ini berasal dari pengamatan saya terhadap beberapa berita serta pengamatan di lingkungan saya sendiri melihat bahwa rusaknya lingkungan disebabkan oleh manusia tanpa

memperdulikan kelestariannya. Dari pengamatan yang saya lakukan, dapat disimpulkan bahwasannya kebiasaan hidup orang Indonesia yg jarang memperhatikan lingkungannya, seperti membuang sampah atau puntung rokok seenaknya, membuang sampah di sungai, dan membakar sampah tak peduli apapun efeknya. Mereka hanya berpikir “Ah, pasti ada tukang kebersihan yang akan membersihkannya”. Pola pikir seperti itu seharusnya dibuang jauh-jauh agar tercipta kehidupan yg bersih, rukun dan tentram.

Kita sendiri bisa melihat bahwa sudah terjadi banjir di mana-mana, di beberapa wilayah pedesaan Ponorogo pun telah mengalami dan sampah plastik banyak berserakan di taman-taman kota Ponorogo dan di taman kota jalan Pramuka. Melihat semua yang telah terjadi, kita sebagai manusia yang masih peduli akan kebersihan lingkungan haruslah bisa memikirkan akan permasalahan yang terjadi untuk kelangsungan hidup anak cucu kita di masa yang akan datang.

Adobe adalah suatu perusahaan software multimedia profesional yang sudah terkenal pada tahun 2007. Salah satu software *editing* animasi profesionalnya adalah *Adobe After Effect*. Untuk mempelajari cukup sulit karena banyaknya *window* dan *tool*. Tetapi jika sudah paham betul, akan mudah untuk mencurahkan banyak ide dari animator. *Adobe After Effect* menjadi pilihan karena mudah untuk menuangkan ide dengan berbagai macam *tool* dan kemudahan pengaturan *keyframe*. *Adobe* mengeluarkan produk versi terbaru yakni versi *Adobe CS6*. Semakin baru suatu *software* maka semakin bagus dan baik pula komputer yang diperuntukkan. Jika dipaksakan, maka kinerja *software* menjadi berat.

Melihat permasalahan tersebut maka penulis bermaksud membuat sebuah iklan layanan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan dan keberlangsungan kehidupan manusia di masa yang akan datang, dengan menekankan pada kemampuan menggunakan sebuah aplikasi multimedia dengan membuat iklan. Penelitian ini berjudul **“Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Kebersihan dengan Adobe After Effect”**.

B. PERUMUSAN MASALAH

Dalam pembuatan sebuah animasi yang harus diperhatikan adalah kreatifitas dan imajinasi si animator sendiri, adapun software hanyalah alat bantu yang memudahkan dalam proses penyampaian imajinasi sang animator kepada para penonton. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil rumusan masalah: bagaimana cara pembuatan iklan layanan masyarakat tentang kebersihan menggunakan *Adobe After Effect*.

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan iklan animasi 2D (dua dimensi) dan akan dipublikasikan melalui media internet.
2. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Universitas Muhammadiyah yang ingin mengetahui bagaimana

proses iklan animasi 2D dibuat. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang perancangan film animasi 2D.

D. BATASAN MASALAH

1. Pembuatan iklan layanan masyarakat ini menggunakan *software Adobe After Effect CS4* dan dengan bantuan *Adobe Photoshop CS4*. Serta *software* pendukung lainnya seperti *Handbrake*.
2. Format *file* iklan yang dihasilkan adalah MP4.
3. Durasi iklan kurang dari 10 menit.
4. Teknik animasi objek 2D (dua dimensi).

E. MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian dan pembuatan proposal tugas akhir ini adalah :

1. Membantu instansi pemerintahan dalam memberikan sosialisasi kepada masyarakat untuk ikut serta menjaga kebersihan lingkungan.
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat akan kondisi lingkungan dan arti dari kebersihan yang baik dan benar.

F. METODE PENGUMPULAN DATA

Sebagai usaha untuk memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk

itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Studi Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti dengan memanfaatkan situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi film 2D.

3. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang animasi film kartun.

4. Metode Observasi

Yaitu Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta dilakukan pencatatan secara cermat dan sistematis.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Tugas akhir ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang mengapa dibuat perancangan iklan layanan masyarakat, rumusan masalah dari dari latar belakang tersebut, batasan masalah dalam perancangan iklan, tujuan dan manfaat pembuatan iklan layanan masyarakat, serta sistematika penulisan skripsi.

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini menguraikan landasan teori multimedia, animasi, dan iklan, serta pandangan umum tentang storyboard dan perusahaan Adobe sebagai pengantar pada bab pembahasan.

3. Bab III Metodologi Perancangan Iklan

Bab ini menguraikan ide mula pembuatan film atau iklan, kebutuhan software dan hardware yang dibutuhkan, dan metode langkah-langkah dalam perancangan iklan, serta bagaimana perencanaan iklan dipersiapkan dengan menggunakan *Adobe After Effect CS4* dan *Adobe Photoshop CS4* dan diolah oleh *software Handbrake*.

4. Bab IV Analisa Data dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan analisa data yang berisi tentang pengolahan data dengan menggunakan metode perancangan yang telah ditentukan pada bab III. Selanjutnya pada pembahasan menjelaskan detil perancangan iklan dari pembuatan tokoh karakter, proses animasi, *rendering* video, sampai olah hasil video. Bab ini juga menguraikan pengujian hasil akhir video iklan serta penilaian pengaruh masyarakat terhadap iklan yang telah dibuat.

5. Bab V Penutup

Bab ini memuat tentang kesimpulan akhir dari rumusan masalah yang dikemukakan sebagai hasil dari keseluruhan pembahasan pada BAB I, II, III dan IV yang berupa kesimpulan dan saran-saran sebagai jawaban dan bahan penyempurnaan tugas akhir.