

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Universitas Muhammadiyah Ponorogo adalah salah satu Universitas di Ponorogo yang saat ini sedang berkembang. Seiring dengan pesatnya perkembangan Universitas Muhammadiyah Ponorogo Sayangnya tidak diimbangi dengan masih kurangnya daya tarik dari iklan atau info yang saat ini beredar di masyarakat.

Salah satu media iklan yang semakin berkembang saat ini yaitu iklan yang disuguhkan dalam bentuk animasi. Dalam dunia periklanan animasi mempunyai daya tarik tersendiri. Tentunya dalam segi penyampaian iklan yang disuguhkan dalam bentuk animasi terkesan sangat unik.

Setiap hari iklan selalu mewarnai kehidupan manusia. Iklan dilakukan untuk memperlancar kegiatan jual beli. Kegiatan periklanan terus berkembang dan tanpa disadari saat ini iklan telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Iklan juga dikenal sebagai motor penggerak ekonomi dalam dunia industri. Dengan kekuatan dan pengaruh yang dimilikinya, iklan bahkan bisa mengubah gaya hidup dan kebiasaan hidup masyarakat.

Sebagai bentuk komunikasi, iklan mempunyai peran sangat penting sebagai alat pemasaran yang membantu menjual barang, memberikan informasi, dan layanan serta gagasan atau ide. Iklan dilakukan melalui

saluran tertentu dalam bentuk informasi yang persuasif. Pada hakikatnya penyajian iklan merupakan aktivitas menjual pesan yang kreatif. Dalam rangka mencapai tujuannya mempengaruhi pembaca dan penonton, maka dari itu iklan harus ditampilkan semenarik mungkin.

Saat ini studio-studio animasi yang ada di Indonesia banyak yang menggunakan *software* animasi berbasis *opensource*, salah satunya adalah *Software* Blender 3D. Selain efektif, *software* Blender 3D juga sangat mudah digunakan untuk proses produksi sebuah film animasi. Didalam *software* Blender 3D semua proses pembuatan animasi seperti *modeling*, *animating*, dan *video editing* bisa dikerjakan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis ingin membuat skripsi dan memberi dengan judul "**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO DENGAN SOFTWARE BLENDER 3D**".

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah “Bagaimana proses pembuatan iklan untuk Universitas Muhammadiyah Ponorogo dalam bentuk animasi”

## **C. Batasan Masalah**

Agar tidak meluasnya skripsi ini penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan animasi, antara lain :

1. Pembuatan animasi ini akan menggunakan dua jenis animasi yaitu animasi karakter dan *infographic*.
2. Pembuatan animasi ini akan menggunakan beberapa *software* yang berbasis *open source* (gratis) di antaranya Blender 3D dan gimp.

#### **D. Tujuan**

Tujuan membuat iklan animasi ini agar Universitas Muhammadiyah Ponorogo mampu dikenal oleh umum. Dan tentunya saya juga mengharapkan agar Universitas Muhammadiyah Ponorogo juga mampu bersaing dengan Universitas lain dalam bidang pendidikan terutama di bidang animasinya dengan menggunakan media iklan animasi ini.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dibuatnya iklan ini agar menarik minat masyarakat untuk mendaftar di Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Selain itu agar masyarakat tahu dan mengenal Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

#### **F. Metodologi Penelitian**

Metode penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

##### **1. Analisis SWOT**

Analisis sistem diperlukan untuk mengetahui masalah-masalah dalam rangka memaksimalkan kegiatan produksi animasi, ada beberapa faktor yang turut mempengaruhi dalam proyek

pembuatan animasi , yaitu : faktor kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman atau yang lebih dikenal dengan analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, and Threat*) .

## 2. Studi Literatur

Penulis melengkapi informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan tugas akhir ini dengan mencari jurnal , materi , buku-buku dan *browsing* di *internet*,.

## G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, pembahasan yang penulis sajikan terdiri dari lima bab dengan pokok-pokok bahasan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan gambaran latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menyajikan penelusuran referensi, teori serta langkah-langkah pembuatan video iklan animasi Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi ini.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis SWOT guna mengetahui masalah-

masalah dan proses perancangan pra produksi dalam rangka memaksimalkan pembuatan video iklan animasi Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

#### BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan dijelaskan mengenai proses produksi hingga pasca produksi video iklan animasi Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya.