

BAB III

ANALISIS MASALAH DAN RANCANGAN PROGRAM

III.1. Analisis

Masalah yang ingin penulis angkat dalam perancangan rancang bangun animasi iklan promosi universitas potensi utama adalah bagaimana rancang bangun animasi iklan promosi universitas potensi utama ini didesain menggunakan adobe flash dan adobe premiere *sebagai software disain utama*. Iklan promosi universitas potensi utama ini bertujuan sebagai media advertising atau iklan secara komersial dan sebagai media alat penyampaian informasi lewat dalam media animasi visualisasi yang dirancang penulis.

Dengan dirancangnya iklan animasi ini, diharapkan menjadi alat bantu yang interaktif dan mempermudah bagi penyampaian media informasi lewat media iklan komersial animasi.

Dengan perkembangan *design* grafis pada sekarang ini yang sangat membantu kinerja beberapa instansi khususnya pada pasar advertising, misalnya iklan komersial animasi promosi menggunakan adobe premiere dimana nantinya iklan tersebut dapat membantu dalam penyampaian informasi secara menarik. Sehingga mengurangi biaya dan mempercepat kinerja kedepannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis memberikan sistem penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-

permasalahan, kesempatan dan hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

III.1.1. Analisis Perancangan Iklan Animasi

Dari analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibutuhkan dalam rancang bangun animasi iklan promosi universitas potensi utama adalah yang memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Iklan animasi dibuat berdasarkan rancangan dan konsep berdasarkan skenario yang penulis buat.
2. Iklan komersial animasi iklan promosi universitas potensi utama menggunakan *adobe premiere* ini dibuat dengan menggunakan rancangan pemodelan objek dengan model vector graphic pada *adobe premiere* yang dirancang tersebut.
3. Aplikasi ini bersifat *Many User*.

Dalam pembuatan iklan komersial animasi menggunakan *adobe premiere* ini aplikasi dapat digunakan oleh semua orang dimana perancangan dibuat agar dapat dipakai semua *user* tanpa harus mempelajarinya secara mendalam dan membutuhkan serangkaian peralatan yang dapat mendukung kelancaran proses pembuatan dan pengujian aplikasi.

III.1.2. Unsur-Unsur Iklan

Setiap iklan memiliki tujuan yang pada akhirnya mengarahkan konsumen kepada tindakan membeli barang dan jasa dari produk yang sedang dipromosikan. Untuk mencapai tujuan akhir tersebut, setiap iklan memiliki cara-cara tersendiri,

misalnya dengan merancang struktur iklan sebak mungkin atau menggunakan struktur pesan tertentu. Pada iklan yang dirancang tersebut memiliki unsur struktur iklan terdiri dari beberapa unsur pokok yang memiliki fungsinya masing-masing. unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut :

1. Ilustrasi, sebuah iklan yang menjelaskan iklan promosi universitas potensi utama dengan latar belakang random.
2. *Headline* (berupa kata-kata yang menyampikan inti pesan terpenting untuk disampaikan pada khalayak), fakultas dan program studi.
3. *Body copy* (uraian yang biasanya menyampaikan jenis informasi, yakni ciri penjelasan program studi), dibuat kedalam model graphic.
4. *Signature line* (menerakan nama atau merk pataen dari produk yang sedang diiklankan), *human cartoon*.
5. Slogan (melalui pendeskripsian iklan, dapat diketahui unsur-unsur apa yang dimiliki oleh suatu iklan dan bagaimana iklan yang bersangkutan membangun unsur-unsur tersebut), universitas terbaik.






III.2. Strategi Pemecahan Permasalahan








Sebelum melakukan perancangan terhadap sistem, penulis terlebih dahulu melakukan analisa tentang sistem yang akan dirancang. Dalam analisa ini, penulis melakukan analisa mengenai fasilitas apa yang disediakan dalam sistem yang akan dirancang dan langkah-langkah pembuatan pemodelan perancangan rancang bangun animasi iklan promosi universitas potensi utama.








III.2.1. Storyboard








Storyboard merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dengan gagasan secara visual termasuk audio dengan mengolah elemen desain berupa bentuk, gambar, huruf dan warna serta tata letak sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya. Berikut *storyboard* dari aplikasi yang dirancang.


Tabel III.1. Storyboard Simulasi Perakitan Sepeda Fixy

Scene	Sequence	Board	Durasi	Naskah
1	1		00;00;00 00;06;50	penjelasan pembuka (scene pembuka)
	2		00;06;51 00;15;13	Motion graphic masuk dan menjelaskan lokasi
	3		00;16;10 00;25;06	Motion graphic masuk dan menjelaskan program studi
2	1		00;25;07 00;42;36	penjelasan fakultas teknik dan ilmu computer (scene utama pembuka i)
	2		00;42;37 00;46;13	penjelasan program studi teknik industri dengan masuk motion graphic

	3		00;46;13 00;49;48	penjelasan program studi teknik informatika dengan masuk motion graphic
	4		00;49;49 00;54;49	penjelasan program studi sistem informasi dengan masuk motion graphic
	5		00;54;50 00;58;34	penjelasan program studi rskb dengan masuk motion graphic
	6		00;58;35 01;02;47	penjelasan program studi rpl dengan masuk motion graphic
	7		01;02;48 01;09;12	penjelasan program studi manajemen informatika dengan masuk motion graphic
	4		01;09;13 01;15;47	penjelasan program studi ilmu computer s2
3	1		01;15;49 01;23;36	penjelasan fakultas seni dan desain (scene utama pembuka ii)

	2		01;23;37 01;27;21	penjelasan program studi dkv dengan masuk motion graphic
	3		01;27;22 01;32;20	penjelasan program studi televisi dan Film dengan masuk motion graphic
	4		01;32;21 01;37;57	penjelasan program studi desain interior dengan masuk motion graphic
4	1		01;37;58 01;40;19	penjelasan fakultas psikologi (scene utama pembuka iii)
	2		01;40;20 01;43;52	penjelasan program studi psikologi dengan masuk motion graphic
5	1		01;43;53 01;49;34	penjelasan fakultas ilmu politik dan kependidikan (scene utama pembuka iv)
	2		01;49;35 01;55;37	penjelasan program studi ilmu hubungan internasional dengan masuk motion graphic

	3		01;55;38 01;59;47	penjelasan program studi pendidikan bahasa inggris dengan masuk motion graphic
6	1		01;59;48 02;11;01	penjelasan fakultas bisnis syariah (scene utama pembuka v)
	2		02;11;02 02;22;52	penjelasan program studi ekonomi syariah dan perbankan syariah dengan masuk motion graphic
	3		02;22;53 02;29;25	penjelasan program studi akuntansi dengan masuk motion graphic
	4		02;29;26 02;34;28	penjelasan program studi manajemen dengan masuk motion graphic
7	1		02;34;29 02;36;58	penjelasan fakultas hukum (scene utama pembuka vi)
	2		02;36;59 02;41;56	penjelasan program studi ilmu hukum dengan masuk motion graphic

8	1		02;41;57 02;59;01	penjelasan penutup (scene penutup)
9	1		02;59;02 03;10;27	Menampilkan logo utama universitas potensi utama

III.3. Perancangan Sistem

III.3.1. Gambaran Umum

Secara umum aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengajaran/menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Pada iklan animasi ini pengguna dapat melihat dalam sistem yang akan dirancang dan langkah-langkah pembuatan pemodelan perancangan rancang bangun animasi iklan promosi universitas potensi utama dengan model utama pria kartun menggunakan *adobe premiere*. Pengguna dapat mempelajari rancangan animasi dengan cara yang berbeda. Pada iklan animasi ini terdapat desain 2 dimensi yang dirancang menarik dan penuh warna yang akan menarik perhatian penggunanya.

III.3.2. Pemodelan Desain

Pemodelan desain adalah rancangan konsep awal yang dibuat kedalam bentuk model atau pemodelan yang dibuat secara terstruktur. Disini pada rancang bangun animasi iklan promosi universitas potensi utama dengan model utama pria kartun yang dirancang, penulis membuat animasi dengan model graphic 2 dimensi pada masing-masing animasi yang ditampilkan. Batasan radius pada pemodelan

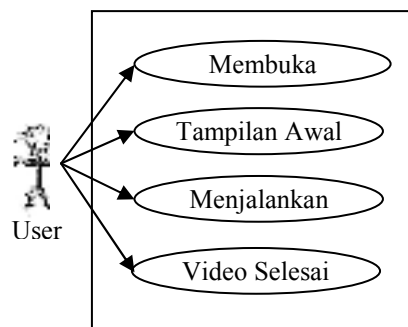
tersebut menjadi kunci utama pada pemodelan desain yang dirancang tersebut sebagai jarak sudut pandang animasi.

III.3.3. Perancangan Proses

Pada perancangan rancang bangun animasi iklan promosi universitas potensi utama menggunakan *adobe premiere* ini, diuraikan rancangan berupa diagram *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

III.3.3.1. Use Case Diagram

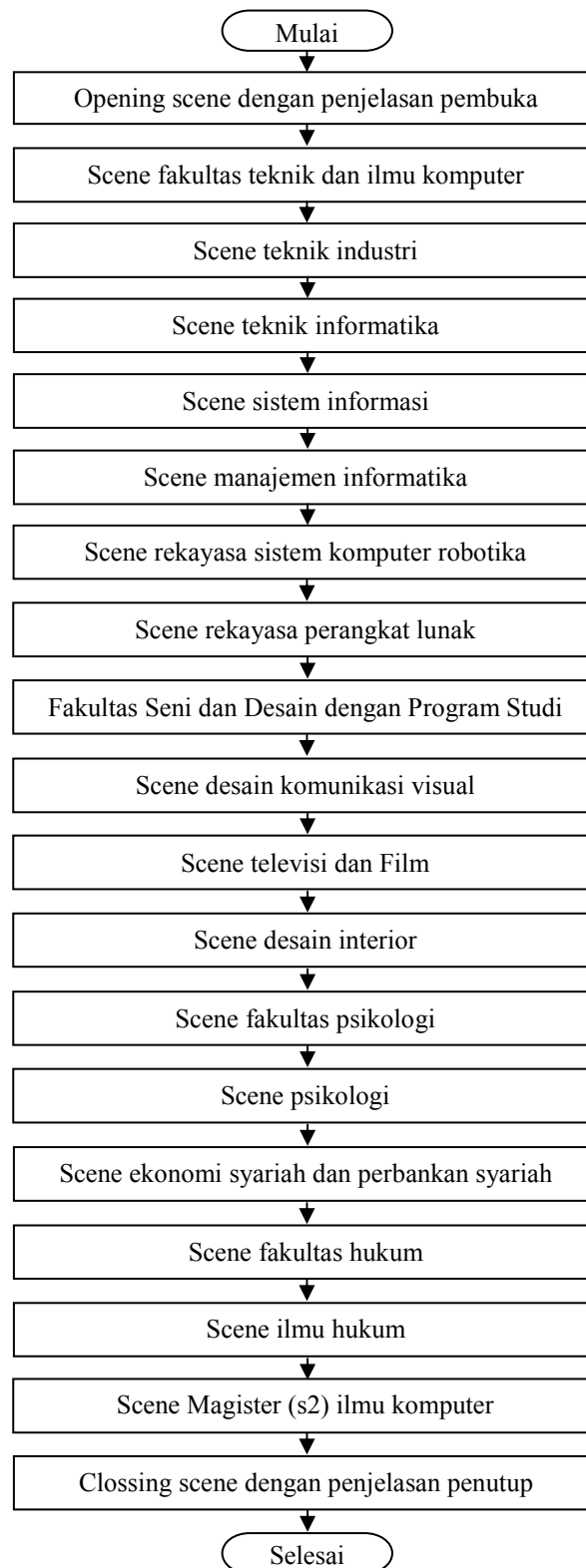
Use Case iklan animasi iklan promosi universitas potensi utama.



Gambar III.1. Diagram Use Case

III.3.3.2. Flowchart Diagram

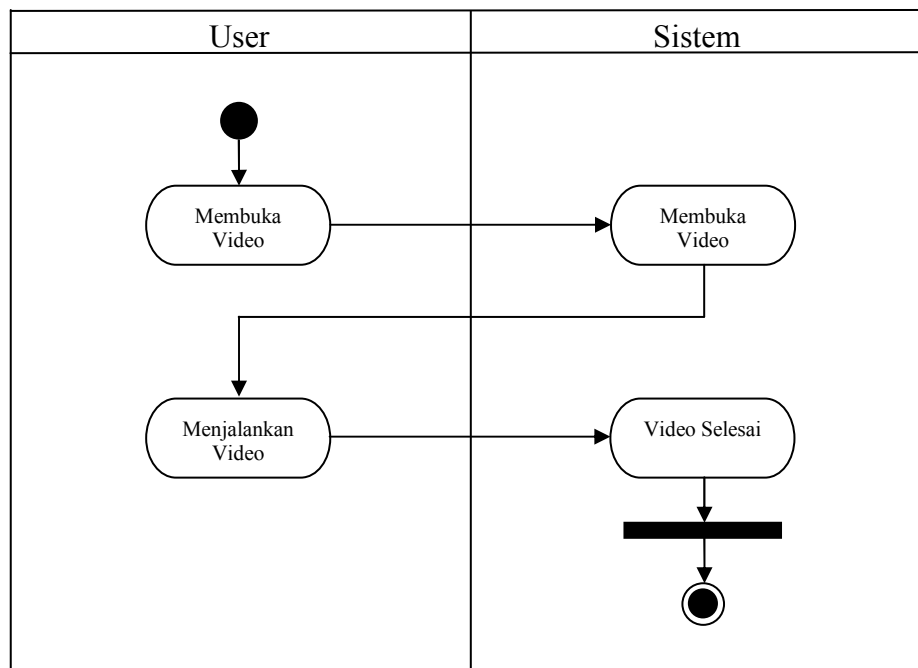
Flowchart diagram perancangan rancang bangun animasi iklan yang dirancang.



Gambar III.1. Flowchart Diagram

III.3.3.3. Activity Diagram

Dalam penyusunan animasi diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Berikut rancangan *activity diagram* animasi iklan promosi universitas potensi utama menggunakan *adobe premiere* terdapat pada gambar dibawah ini :



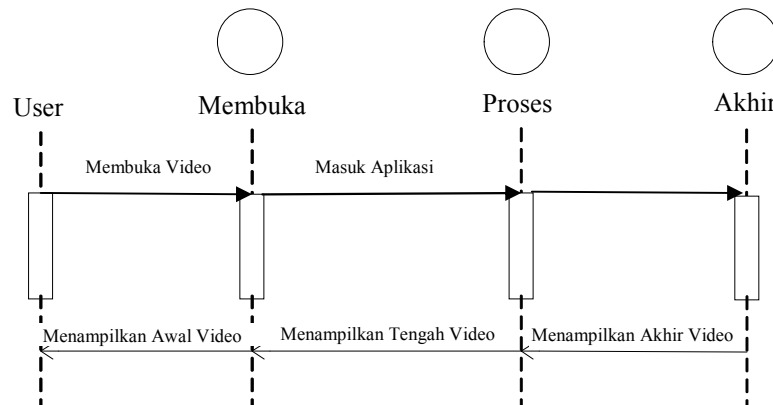
Gambar III.2. Activity Diagram Iklan Animasi

III.3.3.4. Sequence Diagram

Pada *Sequence* diagram berikut dimana perancangan rancang bangun animasi iklan promosi universitas potensi utama yang dirancang dibuat kedalam diagram dengan urutan berikut yang menampilkan masing-masing sub urutan dari menu utama sampai dengan menu kedua pada perancangan rancang bangun

animasi iklan promosi universitas potensi utama yang dirancang oleh penulis sebagai berikut.

Berikut ini merupakan *sequence* diagram pada rancang bangun animasi iklan promosi universitas potensi utama yang akan dirancang.



Gambar III.3. Sequence Diagram

III.4. Perancangan Interface

Dalam perancangan iklan komersial animasi menggunakan adobe premiere ini, penulis melakukannya dengan mencari teknik yang lebih bagus dan perancangan ini mempunyai tampilan 2D. Pada tulisan ini akan diterangkan tentang perancangan rancang bangun animasi iklan promosi universitas potensi utama, selanjutnya animasi 2d yang sudah jadi ini diolah agar dapat disajikan dengan tampilan visual atau animasi yang interaktif dan detail. Perancangan konsep tersebut dilakukan dengan pendekatan strategi kreatif agar perancangan rancang bangun animasi iklan promosi universitas potensi utama tersebut dapat menghasilkan yang menarik, mudah dipahami, dan mudah digunakan untuk animator dalam pembuatan animasinya.

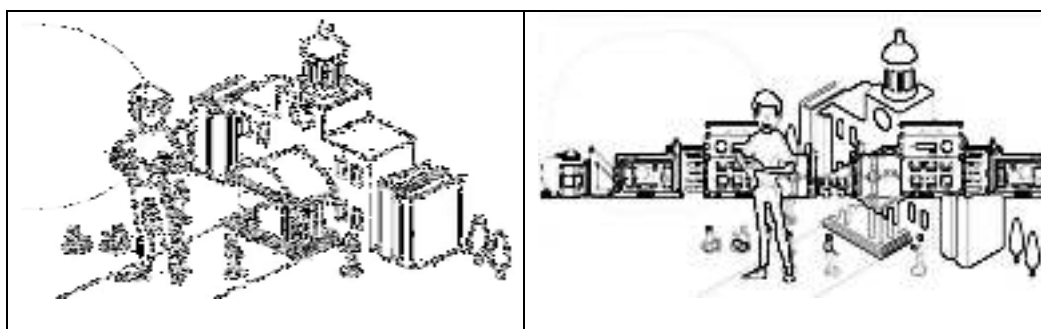
III.4.1. Konsep Rancangan Animasi

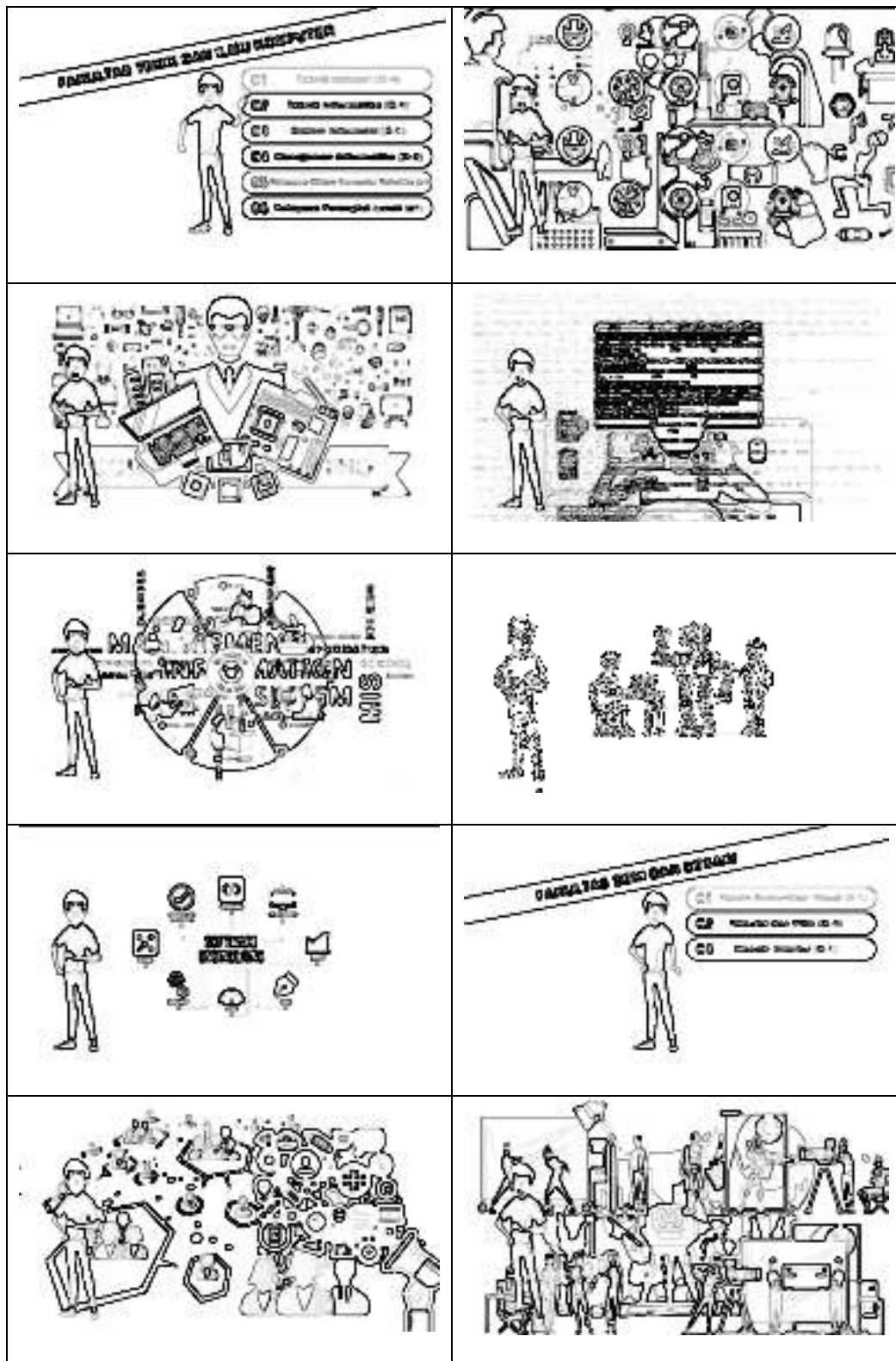
Dengan menggunakan metode 3 dimensi konsep rancangan perancangan rancang bangun animasi iklan promosi universitas potensi utama ini merupakan suatu pemodelan yang sangat sederhana fasilitas yang dirancang oleh penulis meliputi model utama, background dan efek.

Jenis perancangan pemodelan perancangan rancang bangun animasi iklan promosi universitas potensi utama yang digunakan adalah background *subway* / stasiun kereta api. tujuan akhir perancangan rancang bangun animasi iklan promosi universitas potensi utama ini lebih fokus dalam pemodelan iklan rancang bangun animasi iklan promosi universitas potensi utama.

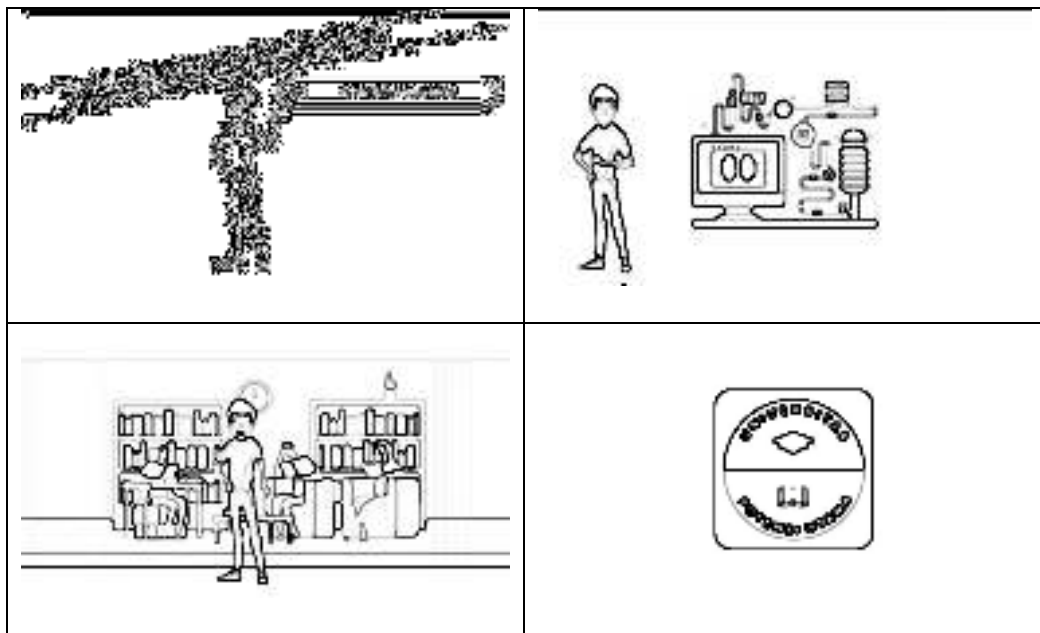
III.5. Perancangan Antarmuka

Antarmuka pengguna memungkinkan penulis untuk memasukkan instruksi dan informasi kedalam sisitem perancangan. Instruksi ini menentukan parameter yang mengarahkan sistem perancangan dalam proses pemikirannya. Berikut adalah gambar dari tampilan rancangan awal konsep pada ikan.





	<p>KARIR DAN PENGALAMAN</p> <p>01 Pengalaman Kerja 12 ></p>
	<p>PENGALAMAN 12 DAN PENGALAMAN 12</p> <p>01 Pengalaman Kerja 12 ></p> <p>02 Pengalaman Kerja 12 ></p>
<p>FAKTA DAN STATISTIKA DAN DATA</p> <p>01 Statistik 12 ></p> <p>02 Statistik 12 ></p>	
<p>FAKTA DAN STATISTIKA</p> <p>01 Statistik 12 ></p>	



Gambar III.4. Gambar Rancangan

Adapun gambar diagram perancangan untuk pembuatan desain pada perancangan animasi kegiatan di perpustakaan ini dapat dilihat pada penjelasan berikut :

Adapun penjelasan flowchart diatas adalah sebagai berikut :

1. Mulai menghidupkan perangkatat.
2. Menginstall program adobe premiere, adobe flash dan adobe photoshop
3. Mulai membuat objek-objek pemodelan utama pada animasi tersebut
4. Mulai membuat pergerakan pada model yang ditampilkan.
5. Melakukan editing video yang dimana animasi sebelumnya telah selesai
6. Memasukkan elemen audio suara vocal dan musik
7. Jalankan animasi yang telah dibuat sebelumnya.
8. Kemudian lakukan rendering sebagai hasil akhir pembuat desain animasi.

9. Jalankan dan lihat hasil yang telah selesai di rendering sebelumnya.

10. Selesai.