

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat dan maju. Kecepatan perubahan ini membuat banyak pilihan bagi pengguna, salah satunya yaitu pengguna multimedia. Animasi merupakan teknik pengembangan multimedia yang populer. Perkembangan animasi yang awalnya dikerjakan secara manual kemudian beralih dengan bantuan komputer atau lebih dikenal digital animation

Animasi 2D (Dua Dimensi) berpengaruh di bidang industri periklanan. Dari tokoh karakter, iklan animasi mempunyai kelebihan dibanding iklan livenesshoot, karena model penampilan tokoh karakter animasi lebih mudah dan bebas dalam mengespresikannya.

Koperasi Serba Usaha (KSU) Jatirogo merupakan koperasi produsen produk perkebunan organik dan memasarkan produk-produk perkebunan organik dan hasil pengolahannya terutama gula kelapa organik (gula semut). Periklanan yang digunakan saat ini masih sebatas media cetak yang berupa brosur-brosur. Brosur tersebut akan di berikan kepada pengunjung ketika datang ke outlet. Sehingga periklanan hanya mencakup pengunjung yang datang ke outlet.

Untuk menunjang media periklanan yang berbentuk brosur saat ini, iklan animasi 2D dengan durasi waktu 30 detik menjadi salah satu solusi, karena pada iklan

animasi 2D terdapat beberapa kelebihan yang dapat menampilkan gambar, teks, animasi, suara dibanding dengan media cetak yang hanya menampilkan gambar dan teks. Iklan animasi 2D ini nantinya akan ditayangkan di outlet-outlet gula semut dan bus pariwisata tidak menutup kemungkinan melalui youtube dan media sosial lainnya, sehingga masyarakat luas dapat lebih mengenal produk gula semut KSU Jatirogo.

Berdasarkan permasalahan dan solusi diatas maka peneliti memberi judul pada Tugas Akhir yaitu "PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PRODUK GULA SEMUT UNTUK KOPERASI SERBA USAHA JATIROGO, KULON PROGO"

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan, *"Bagaimana membuat iklan animasi 2D yang dapat membantu penjualan gula semut pada Koperasi Serba Usaha Jatirogo, Kulon Progo"*

1.3 Batasan Masalah

Agar memfokuskan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup, yaitu:

1. Pemanfaatan multimedia dalam bidang periklanan untuk menghasilkan suatu rancangan tampilan iklan animasi pengabungan 2D Gula Semut pada Koperasi Serba Usaha Jatirogo, Kulon Progo.
2. Iklan animasi Gula Semut 2D ini dibuat dengan durasi waktu 30 detik.
3. Iklan di burning di CD, dan menjadi hak KSU Jatirogo untuk penayangan, tidak harus di Televisi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk memperkenalkan produk Gula Semut Koperasi Serba Usaha Jatirogo.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan penulis pada jenjang pendidikan Diploma 3 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Dapat membuat iklan animasi gabungan 2D Gula Semut untuk Koperasi Serba Usaha Jatirogo.
4. Untuk dapat mempraktekan pembuatan iklan "Gula Semut" pada Koperasi Serba Usaha Jatirogo, Kulon Progodengan software-software multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan tugas akhir ini, yaitu:

1. Sebagai salah satu cara untuk meningkatkan citra Gula Semut Koperasi Serba Usaha Jatirogo, Kulon Progo.
2. Dengan dibuatnya iklan animasi 2D ini diharapkan dapat menarik perhatian konsumen sehingga meningkatkan angka penjualan.
3. Dapat memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan.

1.6 Metodologi Pengumpulan Data

Sebagai pendukung keakuratan informasi yang akan disampaikan, maka penulis mengambil beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada Gula Semut KSU Jatirogo.

2. Metode Wawancara

Wawancara dengan bagian pemasaran Gula Semut Koperasi Serba Usaha Jatirogo yang dapat memberi informasi.

3. Metode Pustaka

Metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam penulisan skripsi dan pembuatan iklan animasi dengan maksud untuk memperoleh data-data yang relevan dengan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam menyusun Tugas Akhir ini yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini menjelaskan garis besar permasalahan yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir ini sehingga lebih mudah dipahami.

Bab ini meliputi: Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan Jadwal rencana penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menguraikan tentang sejarah dan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi-definisi yang langsung berkaitan dengan penelitian.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini akan membahas tentang definisi konseptual subjek atau objek penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang proses penelitian dari awal melakukan perancangan proses hingga akhir pembuatan iklan animasi 2D.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan hasil dari pembahasan penelitian selama perancangan sampai pembuatan project.

1.8 Jadwal Rencana Penelitian

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

Kegiatan	Agustus	September	Oktober	November	Desember
Persiapan	■				
Pengumpulan data	■	■			
Analisis Data		■			
Merancang design		■	■		
Pembuatan iklan		■	■	■	
Demo Iklan			■	■	■
Membuat laporan			■	■	■