

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Modal utama dalam pembuatan iklan animasi *frame by frame* ini yaitu kemampuan mengcapture momentum ke dalam sebuah runtutan gambar sehingga mampu menghidupkan atau menggerakkannya, dibutuhkan kepekaan gerak dari pada hanya mampu menggambar. Gambar yang bagus jika tidak di tunjang dengan kemampuan dengan kemampuan itu maka akan menjadi percuma, karena dalam teknik ini yang diperlukan adalah mampu menghidupkan objek atau gambar sehingga penikmat dapat merasakan apa yang dibuatnya. [1]

Media promosi sangatlah penting bukan hanya bagi produsen barang dan jasa tetapi juga bagi konsumen. Dalam dunia bisnis pasti mengalami banyak persaingan oleh karena itu perlu untuk menunjukan citra dari Analog Coffee.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis memanfaatkan beberapa *software* untuk membuat sebuah iklan animasi 2D pada Analog Coffee dengan menggunakan teknik *frame by frame*, dengan judul "PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI "ANALOG COFFEE".

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara membuat animasi 2D sebagai media promosi untuk Analog Coffee?
2. Bagaimana caranya menunjukan citra dari Analog Coffee melalui pembuatan animasi 2D?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Pembuatan animasi 2D
2. Animasi yang di buat untuk media promosi Analog Coffee
3. Animasi menggunakan Teknik Frame by Frame.
4. Film yang dihasilkan berdurasi \pm 1 menit.
5. Sasaran animasi ditujukan kepada masyarakat umum.
6. Ditayangkan di media Instagram dari Analog Coffee.
7. Software yang digunakan dalam pembuatan media konten ini adalah ToonBoom Harmony 20, Adobe Photoshop CC 2018, Adobe After Effect CC 2018, Adobe Premier Pro CC 2018.
8. Video iklan ini berformat file .mp4 dengan resolusi 1920x1080p.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk :

1. Membuat animasi 2D sebagai media promosi Analog Coffee
2. Menunjukkan citra dari Analog Coffee

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini :

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Mampu mengimplementasikan ilmu animasi 2 dimensi yang selama ini dipelajari semasa waktu perkuliahan.

2. Untuk memenuhi bobot 6 SKS agar dapat memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata I pada Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Menjadikan pengalaman dalam pembuatan sebuah iklan animasi 2D.

1.5.2 Bagi Pembaca

Sebagai referensi pembuatan animasi 2D untuk media promosi.

1.5.3 Bagi Penonton

1. Dapat menikmati hasil karya animasi 2D.
2. Mendapatkan pesan dan citra dari Analog Coffee.

1.5.4 Bagi Analog Coffee

Sebagai sarana media promosi dengan konsep animasi 2D.

1.5.5 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang serupa dan untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa dapat mencernanya.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian. Menurut Muhammad Nasir (2008), memahami metode penelitian merupakan sebuah metode yang paling penting yakni dimana para peneliti dapat mencapai sebuah tujuan dan dapat menemukan jawaban sebagai masalah yang akan di ajukan.[2]

1.7 Metode Pengumpulan Data

1.7.1 Metode Observasi

Merupakan metode pengamatan sebuah film animasi, untuk diterapkan pada objek yang dituju, yaitu Analog Coffee. Agar mendapatkan poin-poin referensi penting yang nantinya akan disampaikan dalam iklan.

1.7.2 Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan bertanya langsung kepada pemilik dari Analog Coffee yaitu Andhika Ekaputra untuk menggali lebih dalam informasi mengenai Analog Coffee. Wawancara dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2019, pertanyaan yang diajukan meliputi permasalahan yang ada pada objek dan pertanyaan lain yang dibutuhkan oleh penulis.

1.7.3 Metode Analisis

Peneliti menggunakan metode SWOT yang memiliki kepanjangan Kekuatan (*Strength*), Kelemahan (*Weaknesses*), Peluang (*Opportunities*), Ancaman (*Threats*). Sebagai tolak ukur dalam mengetahui kekurangan maupun kelebihan dalam pembuatan animasi ini.

1.7.4 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dalam tahapan awal untuk membuat sebuah iklan maupun film animasi 2 dimensi, mulai dari konsep, alur cerita, dan desain karakter maupun background.

1.8 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikut penjelasannya:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, teknik frame by frame, dan analisa kebutuhan system dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan iklan animasi 2D dengan teknik frame by frame . Dari proses produksi (konsep karekter, animasi, dan background), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan storytelling).

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari video iklan animasi 2 dimensi pada Analog Coffee dengan teknik frame by frame yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar sumber informasi data dan teori baik dari buku maupun dari internet dengan mencantumkan nama penulis, tahun, penerbit.

LAMPIRAN

Berisi lampiran-lampiran dokumen yang berkaitan dengan penulisan.

