

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi merupakan bagian dari siklus pertumbuhan masyarakat. Dengan berkembangnya teknologi mempermudah personal ataupun kelompok dalam penyampain pesan. Dengan kemudahan dan keuntungan yang ada pada perkembangan teknologi informasi, perusahaan harus dapat memanfaatkannya secara maksimal. Manusia dimudahkan dengan adanya multimedia karena dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan memiliki daya tarik. Video animasi merupakan salah satu media informasi yang dapat diterapkan pada perusahaan. [1]

Animasi secara umum bisa didefinisikan sebagai suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Animasi bisa menggerakkan objek yang tidak ada di alam nyata misalnya logo, tulisan-tulisan dan objek-objek modeling lainnya. Umumnya binatang berkaki empat. Animator dapat mengabulkan jika pemilik gagasan menginginkan dihadirkan binatang dengan kaki tiga atau bahkan berkaki dua setengah. Pendek kata, animasi mengatasi keterbatasan manusia akan objek, gerakan maupun sudut pandang. Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan dari mulai kegiatan santai sampai serius, dari mulai sebagai fungsi utama sampai fungsi tambahan atau hiasan.[2]

Legacy Store Batam merupakan Toko yang bergerak dalam bidang penjualan *skateboard* (*Skateshop*). *Skateshop* ini berdiri sejak tahun 2014, dan terletak di Ruko Mega Legenda, Blok E1 No.33A, Batam, Kepulauan Riau.

Menurut pihak Legacy Store Batam, promosi yang dilakukan selama ini dengan menggunakan media gambar mati atau foto belum cukup efektif, pesan dan informasi yang disampaikan pada gambar mati atau foto sangat terbatas. Namun demikian, Legacy Store Batam ingin meningkatkan metode promosinya dengan menggunakan video iklan berupa animasi. Akan tetapi dengan keterbatasan kemampuan sumberdaya manusia, iklan yang dimaksud belum dapat terealisasi.

Dari latar belakang diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “ Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D pada Legacy Store Batam Sebagai Media Promosi ”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis membuat rumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang dan membuat animasi 2D pada Legacy Store Batam sebagai media promosi?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan sudut pandang permasalahan yang ada, maka diperlukan suatu batasan masalah agar tidak menyimpang jauh dari topik pembahasan materi. Batasan masalah pada skripsi kali ini adalah sebagai berikut :

- a. Animasi berbentuk 2D atau 2 Dimensi.
- b. Animasi ini hanya menampilkan dan memberi informasi mengenai

produk, serta alamat Legacy Store Batam.

- c. *Software* yang digunakan adalah Adobe Illustrator CC 2017, Adobe After Effects CC 2017, dan Adobe Premier CC 2017.
- d. Animasi yang dihasilkan hanya berdurasi ± 1 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dan pembuatan video animasi ini dapat digunakan untuk menambah media promosi pada Legacy Store Batam, khususnya mengenai ranah *skateshop* di Batam.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kreatifitas dan memberikan pengalaman bagi penulis dalam pembuatan video iklan animasi.
- b. Dapat menambah pengetahuan atas teori yang diajarkan menyangkut pembuatan video iklan animasi yang benar dan sesuai dengan kebutuhan.
- c. Bagi pembaca, dapat menjadi referensi untuk penelitian yang selanjutnya agar penelitian lebih sempurna.
- d. Supaya Legacy Store Batam memiliki sebuah video iklan animasi 2D yang dapat dijadikan sebagai media promosi.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan ini, metode penelitian yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle*. Adapun beberapa metode lainnya dilakukan sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain :

a. Metode Observasi

Metode Observasi dilakukan oleh penulis dengan cara melakukan pengamatan langsung di Legacy Store Batam pada bulan Juni tahun 2019 untuk memperoleh data yang diperlukan untuk menulis penelitian ini.

b. Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab secara langsung dengan Indra Tigana selaku pemilik Legacy Store Batam untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang *Store* tersebut.

c. Metode Studi Pustaka

Pengambilan referensi materi dan data-data sebagai dasar teori pembuatan animasi didapat dari buku-buku maupun di *internet*.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek, atau konsep bisnis berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu kekuatan (Strengths), kelemahan (Weakness), peluang (Opportunities), dan ancaman (Threats).

1.6.3 Metode Perancangan

Maksud dari perancangan adalah membuat spesifikasi secara rinci rancangan proyek, serta gaya dan kebutuhan material proyek, seperti perancangan *storyboard*, perancangan tampilan, dan lain lain.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun sistematis yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, sejarah animasi, teknik pembuatan animasi, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN

Bab ini akan dijelaskan mulai pra produksi. Dalam hal ini meliputi penentuan ide animasi, tema, *character development*, analisis kebutuhan sistem, dan analisis masalah serta solusinya, kemudian pembuatan *layout* dan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan animasi, kemudian tahap produksi, *simple line test*, *key animation*, dan pembuatan *background*. Kemudian dalam tahap pasca produksi atau post produksi meliputi proses *dubbing*, *editing*, dan *compositing*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah penulis lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis skripsi, baik berupa literatur dari internet maupun buku panduan

