

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sekarang ini semakin meningkat. Salah satunya perkembangan dalam bidang multimedia, khususnya animasi. Animasi pada saat ini juga semakin berkembang pesat dan menjadi sebuah industri yang luar biasa. Animasi yang dulunya hanya digunakan sebagai media hiburan kini berkembang menjadi media yang lebih luas, salah satunya sebagai media bantu untuk promosi. Ini dibuktikan dengan semakin banyaknya perusahaan maupun instansi besar yang mulai menerapkan animasi sebagai media promosi dan iklan. [1]

Untuk menarik peminat para konsumen agar bisa berdatangan, Tuang Candu Coffee sangatlah membutuhkan promosi karena coffee shop ini juga baru didirikan. Karena dari itu mempromosikannya adalah menjadi tujuan maupun prioritas utama agar semakin diketahui oleh para khalayak umum. Untuk saat ini Tuang Candu Coffee hanya memanfaatkan brosur brosur yang cuma disebarakan lewat media dan lewat tangan ke tangan sehingga akan kesulitan untuk menarik para konsumen. Dengan adanya iklan seperti iklan animasi akan menambah minat para pembeli karena dengan adanya iklan animasi ini akan menampilkan sisi keunikan dari coffee shop tersebut. [2]

Untuk menunjang media periklanan Tuang Candu Coffee saat ini. Iklan animasi 2D dengan durasi 1-2 menit 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 disebarakan melalui media sosial, sehingga masyarakat luas dapat lebih mengenal produk yang di iklankan. [1]

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. [3]

Kelebihan animasi *frame by frame* dalam animasi adalah gerakan lebih rinci dan dapat sesuai dengan pembuat. Animasi *Frame by Frame* juga dapat meningkatkan ukuran file lebih banyak dengan cepat daripada animasi yang lain, sehingga membutuhkan ruang penyimpanan data yang lebih banyak. [4]

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk membuat penelitian berjudul "Pembuatan Iklan Animasi 2d Pada Tuang Candu Coffee Dengan Teknik *Frame By Frame*". Teknik *Frame by frame* sendiri dipilih karena teknik ini menghasilkan animasi yang memiliki gerakan lebih teratur dan halus, selain itu juga ideal untuk animasi memiliki gerakan perubahan yang kompleks. [5]

Pada kesempatan kali ini penulis memanfaatkan beberapa software untuk membuat sebuah iklan animasi 2D pada Tuang Candu Coffee dengan menggunakan teknik *frame by frame*, yang dimana animasi ini berisikan tentang seseorang yang akhirnya mendapatkan kembali suasana kenangan hidupnya dalam secangkir kopi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat rumusan masalah yaitu:
“Bagaimana merancang dan membuat iklan animasi 2D pada Tuang Candu Coffee menggunakan teknik *frame by frame* agar dapat menarik minat konsumen ?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan iklan animasi 2D pada Tuang Candu Coffee menggunakan teknik *frame by frame* adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan iklan yang menerapkan animasi 2D.
2. Teknik animasi yang digunakan adalah teknik animasi digital dengan metode *frame by frame*.
3. Durasi iklan ini adalah 1 menit 6 detik.
4. Ditayangkan dimedia online maupun offline.
5. Animasi ini menggunakan backsound dan sound effect untuk membantu menjelaskan keadaan.
6. Berfokus pada pesan yang diangkat.
7. Pembuatan animasi menggunakan software Toon Boom Harmony 2020, Adobe After Effect 2020, dan Adobe Premiere 2020.
8. Video iklan ini berformat file .mp4 resolusi 1920x1080p

1.4 Maksud dan Tujuan Penelttlan

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Mengasah dan menerapkan ilmu yang sudah dipelajari dalam membuat animasi 2 dimensi.

2. Membantu mengiklankan Tuang Candu Coffeedengan animasi 2D.
3. Mengaplikasikan teknik *frame by frame* pada pembuatan iklan animasi 2D pada Tuang Candu Coffee.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat disusunnya Skripsi ini adalah sebagai berikut:

a) Bagi penulis

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 1 pada Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Menjadikan pengalaman dalam pembuatan sebuah iklan animasi 2 dimensi.

b) Bagi pembaca

Sebagai referensi serta mengetahui proses untuk membuat sebuah animasi 2 dimensi.

c) Bagi penonton

Mampu memberikan animasi 2 dimensi yang sesuai dengan prinsip prinsip animasi sehingga alur cerita yang disuguhkan dapat tersampaikan dengan baik dan benar.

d) Bagi akademik

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

Dalam penyusunan skripsi ini, menggunakan metode penelitian metode deskriptif analisis, dengan cara mendiskripsikan atau dengan cara penggambaran penggambaran yang telah diteliti, dengan memanfaatkan sampel sampel yang telah dikumpulkan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat sangat dibutuhkan karena dalam sebuah penelitian data lah yang paling berperan penting didalamnya, seperti metode berikut ini yang digunakan:

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode yang dimana harus melakukan pengamatan sebuah film animasi untuk diterapkan pada objek yang dituju, yaitu Tuang Candu Coffee. Agar mendapatkan point point penting yang nantinya akan disampaikan pada iklan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara pada pihak yang berkepentingan di Tuang Candu Coffee dengan tujuan memperoleh informasi dan data yang jelas dan benar tentang Tuang Candu Coffee

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Metode dimana pengumpulan data dengan melakukan kajian teori melalui buku-buku yang relevan dan sumber lainnya dari situs-situs internet.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam metode analisis penulis menggunakan analisis SWOT sebagai tolak ukur untuk mengetahui kekurangan maupun kelebihan dalam membuat sebuah iklan animasi. Sehingga animasi ini bisa bermanfaat.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode yang merupakan tahapan awal untuk membuat sebuah iklan maupun film animasi 2 dimensi, mulai dari konsep, alur cerita, dan desain karakter maupun background.

1.6.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi menggunakan skala likert untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang pengujian dan pembahasan pada pembuatan animasi dengan teknik frame by frame yang diterapkan pada pembuatan video iklan Tuang Candu Coffee dalam memvisualisasikan informasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini memuat uraian secara garis besar isi dari skripsi yang terdiri dari 5 Bab atau sub pokok pembahasan sebagai berikut:

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 : ANALISA 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 Tuang Candu Coffee dengan teknik frame by farme 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.