

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sekarang ini semakin meningkat. Salah satu perkembangan dalam bidang multimedia, khususnya animasi. Animasi sendiri merupakan bagian dari grafika komputer yang menyajikan tampilan-tampilan yang atraktif dari sekumpulan gambar yang di tampilkan secara berurutan dengan cepat untuk mensimulasikan gerakan yang hidup.

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-perusahaan besar yang mulai menerapkan animasi sebagai media promosi dan iklan. Ini juga didasari dengan pengerjaan animasi yang semakin mudah dan informasi dan pesan-pesan yang disampaikan dalam suatu animasi dapat lebih mudah diterima oleh setiap kalangan masyarakat.

Kafe Banua Cokelat merupakan salah satu kafe yang berada di kota Palu, Sulawesi Tengah. Salah satu produk unggulan dari Kafe Banua Cokelat adalah cokelat marissa (cokelat cabe), cokelat dengan rasa pedas. Permasalahan yang terjadi adalah belum maksimalnya media promosi yang dimiliki oleh Kafe Banua Cokelat sehingga masih kurangnya masyarakat yang mengetahui tentang adanya kafe ini.

Dengan melihat keuntungan yang dimiliki oleh animasi diatas, penulis ingin membuat sebuah animasi promosi yang menarik dan mempunyai nilai komersil yang tinggi sehingga mampu menarik konsumen untuk membeli produk yang diiklankan melalui media elektronik seperti televisi, serta mampu menjadi meningkatkan daya saing untuk memenangkan persaingan dalam dunia bisnis. Maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **“Pembuatan Animasi Periklanan Sebagai Media Bantu Promosi Pada Kafe Banua Cokelat Di Palu.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu bagaimana membuat animasi yang mampu menarik dan mempromosikan produk-produk yang dimiliki oleh Kafe Banua Cokelat serta mampu meningkatkan daya saing dalam dunia bisnis saat ini.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi promosi ini , penulis member beberapa batasan-batasan sebagai berikut:

1.3.1 Batasan pada tiap proses, yaitu:

- a. Pra Produksi, meliputi pencarian ide, penulisan naskah, perancangan karakter, skenario, dan pembuatan storyboard.

- b. Produksi, meliputi pembauatan key, animasi In Beetween, perancangan background dan foreground, pewarnaan digital, editing, serta pemberian efek visual.
- c. Pasca Produksi, meliputi pengisian backsound, pemberian sound efek, hingga finishing berupa rendering.

1.3.2 Animasi yang dibuat berjenis 2 dimensi.

1.3.3 Software-software yang digunakan, yaitu :

- a. Adobe Photoshop CS5, digunakan untuk pemberian warna serta pengeditan gambar dan pembuatan background.
- b. Adobe After Effects Cs3, digunakan untuk membuat animasi dan juga menggabungkan video-video baik per scene atau per cut agar cerita urut dan tidak terputus-putus.
- c. Fruity Loops Studio 10, digunakan untuk membuat sound dan backsound.

1.4 Tujuan Pembuatan Animasi

1.4.1 Tujuan Internal

- a. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana dari STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Dapat membuat dan mengetahui tahapan-tahapan proses dalam pembuatan animasi berkualitas yang terdiri dari audio maupun videonya.

- c. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang dikuasai.
- d. Menerapkan ilmu yang didapatkan selama mengikuti pendidikan dan merealisasikan animasi nyata serta praktek guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu lingkungan nyata.

1.4.2 Tujuan Eksternal

- a. Menambah wawasan bagi seluruh Mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Agar mendapatkan gambaran secara nyata kepada masyarakat tentang cara membuat animasi yang mempunyai artikulasi yang baik.
- c. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan semangat animator lokal.
- d. Menjadi media promosi yang memiliki nilai promosi yang tinggi serta mampu meningkatkan daya saing pada Kafe Banua Cokelat.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

- a. Metode Wawancara, yaitu penulis bertanya langsung kepada pemilik Kafe Banua Cokelat.

- b. Metode Observasi, yaitu pengamatan langsung pada obyek untuk memperoleh informasi tambahan yang dapat dijadikan bahan penulisan skripsi ini.
- c. Metode Kepustakaan, yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi
- d. Metode Kuisisioner, yaitu proses mengumpulkan data yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh system yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, bab ini berisi tentang uraian latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembuatan, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.

Bab II Landasan Teori dan Tinjauan Umum, bab ini berisi tentang uraian teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

Bab III Pembuatan Animasi, bab ini berisi tentang tahapan-tahapan dalam pembuatan animasi seperti pembahasan masalah mulai dari pencarian ide, desain karakter, penulisan naskah, hingga pembuatan animasi.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan, bab ini berisi tentang pemaparan tentang hasil-hasil dari pembuatan animasi yang berupa pembahasan secara teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

Bab V Penutup, bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan dari isi skripsi serta saran-saran yang sifatnya member masukan dan perbaikan selanjutnya yang didasarkan pada kesimpulan yang telah di kemukakan.

