

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi 2D adalah salah satu bidang informatika yang digunakan untuk mempromosikan sebuah produk. Contohnya adalah iklan Universitas Islam Indragiri yang berbasis animasi 2D. Iklan tersebut dibuat agar Universitas Islam Indragiri menjadi semakin terkenal. Masyarakat dapat memahami kelebihan yang dimiliki Universitas Islam Indragiri dengan iklan tersebut. Karena itu, animasi 2D juga bisa digunakan untuk mengiklankan produk bernama *Bioglass* [1].

Bioglass adalah sebuah produk kesehatan yang berbentuk lempeng kaca bundar. Produk ini, di Indonesia didistribusikan oleh klub bisnis bernama *Millionaire Club Indonesia* (MCI). MCI bergerak di bawah naungan *PT. Millionaire Group Indonesia* (MGI) untuk menjual produk kecantikan dan kesehatan. *Bioglass* adalah salah satu produk MCI yang mampu menyembuhkan berbagai jenis penyakit [13].

Dalam memasarkan produknya, kantor pusat MCI dibantu oleh pihak-pihak yang mendirikan kantor cabang. Pihak-pihak ini disebut stokis, dan mereka mendirikan tempat sendiri di daerah tertentu. Salah satunya adalah Stokis Resmi MCI Rizka Jogja. Kantor cabang dari MCI ini mengalami masalah yang juga dirasakan seluruh penjual *Bioglass*, yaitu produknya kurang dikenal masyarakat sehingga terdapat calon pembeli yang tidak percaya, merasa biayanya mahal, dan lain-lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis dapat merumuskan suatu masalah yaitu “*Bagaimana agar animasi 2D bisa diterapkan untuk mempromosikan produk MCI Bioglass?*”

1.3 Batasan Masalah

Penulis menjabarkan beberapa batasan masalah untuk penelitian ini agar lebih terfokus dan terarah, yaitu sebagai berikut:

1. Animasi yang digunakan adalah animasi 2D.
2. Teknik pembuatannya menggunakan teknik *frame by frame*, *rigging*, dan *morphing*.
3. Target durasi untuk film animasi ini sekitar 10 menit.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah pemenuhan kebutuhan teknik animasi, kecocokan animasi yang dibuat dengan prinsip animasi serta keberhasilan penerapan animasi untuk mengiklankan produk *Bioglass*.
5. Target iklan untuk film animasi tersebut adalah umur 17 tahun ke atas.
6. *Software* yang digunakan adalah *Adobe Flash*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Audition* dan *Adobe Premiere Pro*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud penulis untuk membuat penelitian ini yaitu:

1. Memenuhi syarat kelulusan dalam menempuh Pendidikan S1 di Universitas Amikom Yogyakarta

2. Menerapkan apa yang sudah dipelajari selama mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Penulis mempunyai beberapa tujuan dari pembuatan penelitian ini, yaitu:

1. Mengenalkan produk *Bioglass* secara lebih luas.
2. Meningkatkan penjualan produk *Bioglass* untuk Stokis Resmi MCI Rizka Jogja.
3. Menguji teknik animasi *frame by frame*, *rigging*, dan *morphing* pada pembuatan film pendek ini.

1.5 Metode Penelitian

Penulis mengambil beberapa metode agar penelitian ini lebih akurat, yaitu:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Tujuan dari metode ini adalah untuk memahami fenomena atau gejala sosial dalam masyarakat dengan mengumpulkan data-data yang lengkap dan akurat sehingga hasil penelitian tidak jauh dari realita. Pengumpulan data dibagi menjadi beberapa metode antara lain sebagai berikut:

1.5.1.1 Metode Observasi

Metode ini mengumpulkan data dengan mencari informasi terkait *Bioglass* dan MCI di Stokis Resmi MCI Rizka Jogja serta melihat berbagai film animasi 2D berdurasi pendek yang bisa dijadikan referensi.

1.5.1.2 Metode Studi Literatur

Metode ini pengumpulan datanya dengan mempelajari berbagai macam literatur yang berhubungan dengan produk *Bioglass*, multimedia dan animasi 2D.

1.5.1.3 Metode Wawancara

Metode ini digunakan untuk mewawancarai pengelola Stokis Resmi MCI Rizka Jogja yang menjadi objek penelitian ini. Topik wawancara terkait peran stokis dalam perusahaan MCI, jenis produk yang dijual, cara memasarkannya serta masalah yang biasa dihadapi.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis yang diterapkan adalah analisis *strengths*, *weaknesses*, *opportunities*, *threats* dan analisis kebutuhan sistem. Analisis *strengths*, *weaknesses*, *opportunities*, *threats* digunakan untuk menemukan kelebihan dan kekurangan dari film animasi yang dibuat serta peluang dan ancaman yang didapat setelah film animasinya disebarluaskan. Analisis kebutuhan sistem digunakan untuk menentukan kebutuhan fungsional dan non fungsional dalam pembuatan film animasinya.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode ini digunakan untuk membuat persiapan sebelum membuat film animasi seperti perencanaan konsep, pembuatan *storyboard* dan pembuatan desain karakter.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode ini digunakan untuk mengembangkan film animasi dari rancangan yang sudah dibuat dengan menerapkan proses produksi dan pasca produksi.

1.5.5 Metode Testing

Metode ini untuk menguji film animasi pendek yang penulis kerjakan dengan *alpha testing*. *Alpha testing* digunakan untuk menguji apakah animasinya sudah sesuai dengan prinsip animasi dan menggunakan teknik animasi yang dipilih untuk penelitian ini.

1.6 Sistem Penulisan

Agar penulisan penelitian menjadi lebih mudah dan terarah, penulis menguraikan isi penelitian ini menjadi 5 bab, antara lain:

1.6.1 BAB I: Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistem penulisan.

1.6.2 BAB II: Tinjauan Pustaka

Bab ini menjelaskan tentang studi literatur dan teori-teori yang dibutuhkan dalam penelitian ini seperti teori multimedia, teori animasi, teori promosi dan lain-lain.

1.6.3 **BAB III: Analisis dan Perancangan**

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis kebutuhan sistem dan analisis tahapan pra produksi meliputi pembuatan tema, *logline*, desain karakter, *background* dan *storyboard*.

1.6.4 **BAB IV: Hasil dan Pembahasan**

Bab ini menguraikan mengenai tahapan dalam pembuatan film animasi meliputi produksi, pasca produksi dan pengujiannya.

1.6.5 **BAB V: Penutup**

Pada bab ini akan dilampirkan tentang kesimpulan dan saran-saran.

