

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi menyediakan cara baru yang ampuh bagi perusahaan untuk menjangkau dan melayani pelanggan. Kelebihan teknologi informasi adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antar pandangan, suara dan gerakan [1]. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi [2].

Kopi Indie merupakan usaha yang bergerak di dalam bidang makanan dan minuman. Usaha ini lebih fokus dalam pembuatan kopi. Usaha yang sudah berdiri sejak tahun 2017 yang beralamat di Jalan Pesanggrahan, Ngemplak, Sleman, Yogyakarta. Usaha penjualan di area Yogyakarta sudah tergolong baik karena dipercaya sebagai penyaji kopi di cafe dengan bidang serupa seperti Lagani Coffee dan Goeboex Coffee serta cafe kecil lainnya.

Selama ini Kopi Indie hanya menggunakan media promosi menggunakan media sosial yaitu instagram. Pesan yang disampaikan sangat terbatas lembar kerja promosi yang memungkinkan konsumen tidak dapat menangkap maksud pesan promosinya. Jangkauan promosi lebih kecil yang berakibat minimnya konsumen yang tertarik untuk membeli produknya.



**Gambar 1.1 Akun Instagram Kopi Indie.**

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diambil judul dalam penelitian ini yaitu Pembuatan Video Animasi 2D Sebagai Media Promosi Kopi Indie Menggunakan Teknik *Motion Graphic*. *Motion Graphics* terdiri dari dua kata, *Motion* yang berarti Gerak dan *Graphics* atau yang sering kita kenal dengan istilah Grafis[3]. Dengan adanya iklan promosi berbentuk video animasi ini diharapkan promosi lebih efektif dan menarik sehingga pesan yang diharapkan dapat tersampaikan dengan jelas dan tidak membosankan yang dapat meyakinkan konsumen untuk melakukan pembelian produk. Cakupan pemasaran semakin luas karena iklan dapat ditayangkan di Instagram dan media sosial lainnya sehingga calon pembeli lebih banyak yang dapat meningkatkan produktivitas perusahaan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji dan melihat latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu "*Bagaimana membuat animasi 2D sebagai media promosi Kopi Indie menggunakan teknik motion graphic ?*"

## 1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih tetap sasaran yang dituju, maka diberikan batasan-batasan masalah dalam pembuatan animasi ini, yaitu:

1. Penelitian dilakukan di Kopi Indie.
2. Pembuatan video iklan ini menggunakan teknik *Motion Graphic*.
3. Durasi video iklan ini adalah 60 detik, Format *720 Pixel: 1280 x 720 (16 : 9)*, *Video Codec H264*.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan iklan ini adalah *Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro*.
5. Hasil dari pembuatan video iklan tersebut akan ditayangkan di *Youtube*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini yaitu :

- 1) Membuat animasi 2D sebagai media promosi Kopi Indie menggunakan teknik *motion graphic*.
- 2) Menerapkan teori-teori yang selama ini dipelajari sewaktu mengikuti pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

- 3) Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata I jurusan Teknik Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Peneliti**

1. Menerapkan wawasan mengenai penerapan teknik *Motion Graphic* untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai bidang multimedia dengan membuat video iklan.
3. Menjadi pembelajaran bagi peneliti agar kedepannya dapat menerapkan teknik serupa lebih baik dari sebelumnya.

### **1.5.2 Bagi Kopi Indie**

1. Memperkenalkan Kopi Indie melalui video media iklan kepada masyarakat.
2. Sebagai video media iklan yang menarik.
3. Meningkatkan jumlah konsumen Kopi Indie.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Wawancara**

Wawancara atau *interview* dapat diartikan teknik pengumpulan data dengan menggunakan bahasa lisan baik setara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu. Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data non

tes dengan betuk sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi yang dimiliki responden/narasumber. Peneliti menggunakan jenis wawancara *semi-struktural*, dimana pertanyaan sudah ditentukan sesuai tujuan yang akan dicapai[4].

## **2. Metode Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain[5].

### **1.6.2 Metode Rancangan**

Dalam proses pembuatan *Motion Graphic* ada beberapa tahap yang harus penulis lakukan dari PraProduksi hingga Pasca Produksi[6].

#### **1. Tahap Praproduksi**

Tahap praproduksi adalah tahap semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi sebelum multimedia komersial diproduksi secara nyata. Perencanaan secara baik sebelum diproduksi dapat menghemat biaya yang dikeluarkan pemesan multimedia komersial. Hal inilah manfaat utama tahap praproduksi.

#### **2. Tahap Produksi**

Tahap produksi adalah periode selama multimedia diproduksi secara komersial.



### 3. Tahap Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi periode semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi secara nyata untuk komersial.

#### 1.6.3 Metode Testing

Setelah pembuatan video selesai, Penulis akan melakukan pengkajian dengan menggunakan metode *acceptance testing* atau biasa disebut *alpha test* dan *beta test*, proses ini merupakan tahap terakhir sebelum pengguna menyetujui dan menerima penerapan animasi 2D. Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi dari pihak Cafe Kopi Indie dan responden[7].

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan tentang hal hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal pembuatan animasi yang berkaitan dengan ilmu, tehnik, tahapan pembuatan video animasi serta perangkat lunak yang digunakan.

#### **BAB III PERANCANGAN**

Bab ini akan dijelaskan mulai pra produksi yang meliputi penentuan ide cerita, tema, menulis *logline*, *synopsis*, *diagram scene*, *screen play*, *charater development*, kemudian standar karakter, standar warna, standar properti, pembuatan *layout* dan *storyboard*.

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai proses pembuatan video animasi pada tahap produksi dan pasca produksi.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah dan diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisikan sumber dan referensi yang digunakan dalam penyusunan dan keperluan penelitian.

