

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media promosi telah di gunakan untuk menyampaikan informasi penjualan barang maupun suatu jasa yang telah digunakan selama berabad - abad. Di awal zaman dimana promosi dilakukan melalui pesan yang di pasang pada dinding di tengah masyarakat, hingga masuk ke zaman internet dimana promosi sudah dapat di lakukan dari lokasi yang jauh dengan media social networking sites [1].

Vimas toys and hobby berdiri pada tahun 2018 merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan produk. Produk yang dijual berupa mainan dan juga barang koleksi. Vimas toys and hobby memiliki keunikan sendiri dalam penjualan produk yaitu penjualan material atau spare part untuk mainan terutama model kit, pembeli untuk mencari kebutuhannya untuk melengkapi atau memodifikasi mainan tanpa harus membeli kembali mainan tersebut secara utuh. Sampai saat ini media yang di manfaatkan untuk media promosi melalui pembagian foto dan keterangan barang di komunitas dan juga media instagram. Menurut [11] instagram merupakan platform bisnis yang digunakan untuk berpromosi dan mampu menampilkan foto dan video produk serta dapat menambahkan caption yang dapat diisi dengan karakter yang cukup banyak. Vimas toys and hobby sendiri pun memiliki masalah dalam menjelaskan maksud penjualan material atau spare part untuk mainan, dikarenakan kurangnya informasi mengenai apa itu material atau spare untuk mainan.

Animasi adalah salah satu media untuk membagikan informasi. animasi sendiri dibagi menjadi 2 media, yaitu 2 dimensi dan juga 3 dimensi. Animasi dapat diartikan sebagai seni menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Dalam animasi terdapat berbagai teknik dalam pembuatannya salah satu nya frame by frame, yaitu animasi yang dibuat dengan menggambar satu persatu proses gerakan yang ingin dibuat.

Pemilihan animasi menggunakan teknik frame by frame, karena metode ini cukup tepat digunakan dalam pembuatan animasi 2D.

Penambahan animasi sebagai media promosi ke dalam vimas toys and hobby dapat menyampaikan informasi mengenai material atau spare part mainan yang di miliki oleh vimas toys and hobby shop. Sehingga dapat memberikan informasi dan daya tarik kepada konsumen, yang diharapkan dari munculnya animasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana menerapkan teknik frame by frame dan dalam pembuatan animasi 2D pada vimas toys and hobby untuk mengenalkan sparepart sebagai keuikan yang dimiliki.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi ini ada beberapa hal yang akan menjadi batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini, supaya mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, yaitu sebagai berikut :

- a. media promosi yang digunakan melalui media sosial yaitu instagram.
- b. menggunakan animadi 2d dengan mengimplementasi teknik frame by frame.

1.4 Maksud dan Tujuan Penellttan

Adapun tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Memperjelas keunikan dari vimas toys and hobby.
2. Menambah media promosi untuk vimas toys and hobby.

1.5 Metode penellttan

Secara garis besar alur penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Pengumpulan data

melakukan wawancara kepada pemilik vimas toys and hobby untuk mendapatkan informasi mengenai sparepart atau material mainan untuk keperluan pembuatan animasi.

1.5.2 Analisis data

Penulis menggunakan metode SWOT (Strenght, Weaknesses, Opportunities and Threat) [21].

1.5.3 Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan proses pra produksi dengan melakukan perancangan ide dan konsep, menentukan tema cerita, perancangan naskah dan storyboard.

1.5.4 Implementasi

Pada proses ini dari gambar-gambar yang telah dibuat berdasarkan analisis dari data yang di ambil baik berupa video maupun gambar, diterapkan teknik frame by frame untuk membuat animasi Bergerakannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini terdiri dari lima bab, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai tinjauan pustaka, dasar teori, serta dasar teori kutipan. Kajian pustaka berisi pustaka topik penelitian/perancangan terdahulu yang pernah ada. Dasar teori berisi teori-teori yang digunakan

sebagai dasar penelitian yang memiliki kaitan dengan, animasi dan teknik parallax. Dasar teori kutipan berisikan kutipan karya orang lain yang digunakan untuk dasar teori, sehingga diinformasikan darimana sumbernya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan langkah langkah yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian. Secara rinci bab ini berisi alat dan bahan penelitian dan alur penelitian selama proses penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil penelitian dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pengujian dan saran yang digunakan untuk pengembangan lebih lanjut yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya

