

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bagi perusahaan mempromosikan sebuah produk sangat berpengaruh untuk mengenalkan produk ketika produk tersebut dipublikasikan, terutama dengan menggunakan media promosi [1]. Media promosi adalah wadah yang digunakan untuk memperkenalkan produk oleh perusahaan kepada konsumen. Adapun jenis-jenis media promosi seperti iklan televisi, iklan media promosi, banner, poster, radio, brosur, dan lain sebagainya [2]. Animasi merupakan gerakan ilusi yang terdiri dari gambar-gambar yang disusun secara berurutan. Sehingga. Menghasilkan gambar bergerak [3]. Salah satu teknik animasi yang juga digunakan dalam penelitian ini adalah *motion graphics*. Dipilihnya teknik *motion graphic*, sebab visualisasi menggunakan teknik *motion graphic* membuat animasi lebih efektif dan mudah dipahami untuk penyampaian isi dalam iklan.

PT Sebangku Jaya Abadi sebuah perusahaan pengembang *game* edukasi anak. Sebangku games merupakan *game* literasi anak pertama di Indonesia menghadirkan media pembelajaran anak menjadi lebih aman, nyaman, dan menyenangkan. Berdasarkan teknologi campuran yang diperkaya dengan *Augment Reality* dan *Virtual Reality*. PT Sebangku Jaya Abadi sudah dipercaya sebagai produsen *boardgame* untuk berbagai instansi dan telah menjalin Kerjasama dengan pemerintah pusat. Adapun produk yang telah dihadirkan seperti Sutasoma, ZamyZamy, ZamyZam2, Marica, dan Wortelmatika [4]. PT Sebangku Jaya Abadi sekarang tengah mengembangkan produk baru sebuah taman belajar anak dengan nama Istana Literasi. Untuk memperkenalkan produk kepada masyarakat umum maka dibutuhkannya sebuah media promosi.

Pada penelitian ini akan merancang sebuah animasi yang memperkenalkan taman belajar anak dengan nama "Istana Literasi". Animasi tersebut akan dibuat dalam bentuk *motion graphic*. Penerapan teknik *motion graphic* pada animasi dengan menggabungkan grafis, teks, musik, warna, dan gerakan [5]. Untuk jenis

motion graphic yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *puppet*, *looping*, dan tipografi kinetik. Animasi *motion graphic* ini akan menjelaskan sebuah taman belajar anak yaitu Istana Literasi, menjadi solusi dan sarana sebuah permasalahan yang dialami oleh orang tua yang memiliki anak dengan masalah pembelajaran disekolahnya. Dengan gambaran bagaimana orang tua yang gelisah dengan masalah pembelajaran sang anak, mencari solusi dari orang tua dengan masalah yang sama, dan direkomendasikannya Istana Literasi sebagai solusi tersebut. Konklusi animasi akan menjelaskan sistem pembelajaran seperti apa yang digunakan di Istana Literasi.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dibuatlah penelitian ini dengan judul "Pembuatan Animasi 2d Istana Literasi 1 Dengan Teknik *Motion graphics* Sebagai Media Promosi".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang diperoleh yaitu, mengimplementasikan teknik *motion graphics* sebagai media promosi pada animasi 2D "Istana Literasi 1".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian, meliputi :

1. Objek penelitian adalah PT Sebangku Jaya Abadi dengan subjek video iklan animasi taman belajar anak Istana Literasi.
2. Pembuatan animasi menggunakan teknik *motion graphics*.
3. Pembuatan animasi menggunakan software *Clip Studio Paint*, *Adobe Illustrator CC 2017*, *Adobe After Effects CC 2017*, dan *Adobe Premier Pro CC 2017*.
4. Target video animasi berdurasi ± 1 menit.
5. Video dibuat dengan format 1920x1080px, dengan *frame rate 30fps*, dan berformat *.mp4*.
6. Informasi animasi akan dievaluasi oleh pihak PT Sebangku Jaya Abadi dan teknik animasi akan dievaluasi oleh animator atau ahli multimedia.

1.4 Tujuan Penelitian

Penyusunan skripsi ini bertujuan :

1. Membantu memperkenalkan taman belajar anak Istana Literasi yang dikembangkan oleh PT Sebangku Jaya Abadi.
2. Menerapkan teknik *motion graphics* sebagai media promosi iklan pada sebuah produk taman belajar anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1.5.1 Untuk Peneliti :

1. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahandi Universitas Amikom Yogyakarta jurusan Teknologi Informasi.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Untuk PT Sebangku Jaya Abadi :

1. PT Sebangku Jaya Abadi mendapatkan media video iklan animasi sebagai media promosi.
2. Menjadi sarana contoh media video iklan animasi sebagai media promosi untuk produk lain kedepannya.

1.5.3 Untuk Masyarakat :

1. Memperkenalkan produk yang dibuat ke masyarakat.
2. Memberikan gambaran penerapan teknik *motion graphics* pada pembuatan animasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang di gunakan dalam penlitian dan perancangan animasi ini, meliputi :

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Mengumpulkan data yang diperlukan penelitian dengan melakukan observasi dan wawancara.

1.6.1.1. Wawancara

Mengumpulkan data yang dibutuhkan dengan mewawancarai narasumber terkait, seperti pihak dari instansi.

1.6.1.2. Observasi

Mengumpulkan data yang dibutuhkan terkait dengan pembuatan animasi 2D dengan teknik *motion graphics*.

1.6.2. Metode Analisis

Melakukan analisis dengan membandingkan pada video animasi yang dibuat dengan yang pernah ada. Dan analisis kebutuhan sistem secara fungsional dan non fungsional.

1.6.3. Metode Perancangan

Perancangan animasi menggunakan metode perancangan multimedia, meliputi PraProduksi(perancangan konsep cerita), Produksi(pembuatan aset dan penganimasian), dan PascaProduksi(proses *compositing*).

1.6.4. Metode Evaluasi

Melakukan evaluasi pada hasil penelitian dengan melakukan *alpha testing* oleh peneliti dan *beta testing* dengan pihak terkait.

1.7. Sistematika Penulisan

Penyusunan sistematika penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan perbandingan study literature animasi *motion graphic* serta membahas teori multimedia, pengertian animasi, prinsip animasi, jenis animasi, perancangan animasi *motion graphic*, jenis *motion graphic*, jenis iklan, proses produksi, *software*, evaluasi, dan skala *likert*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang objek penelitian, alur penelitian, pengumpulan data, analisis kebutuhan, analisis aspek penelitian, serta menjelaskan proses pra produksi (konsep, naskah, dan *storyboard*) pembuatan animasi “Istana Literasi 1”.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas terkait proses produksi (perancangan aset dan perancangan animasi) dilanjutkan proses pasca produksi (*compositing, editing, rendering*), serta membahas evaluasi *beta testing* dan *alpha testing* terkait animasi “Istana Literasi 1”.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang memuat kesimpulan dan saran dari penelitian yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

