

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini membuat banyak pilihan bagi suatu industri untuk mempromosikan produknya dalam bentuk multimedia. Multimedia merupakan perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi dan video bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Peranan multimedia dalam mempromosikan suatu produk dapat dibilang penting untuk menarik minat dari suatu target pasar terhadap produk tertentu [1].

Promosi merupakan kegiatan komunikasi dari suatu perusahaan untuk mengenalkan produk / jasa kepada masyarakat luas. Media yang digunakan untuk promosi sebagai contoh seperti brosur, *leaflet*, spanduk, televisi, koran, media sosial, *flyer* dan animasi [2]. Berdasarkan keterangan dari pemilik, *Atsbi* membutuhkan sebuah media untuk menambah kegiatan promosi melalui sosial media sehingga bisa meningkatkan penjualan. Penggunaan animasi 2 dimensi merupakan pilihan tepat untuk mempromosikan *Atsbi*.

*Atsbi* merupakan salah satu *brand* kerajinan yang memproduksi dan menjual produk aksesoris dan alat tulis. Produk yang dijual yaitu *totebag*, *tumbler*, *notebook journal*, dan *sticker* yang produknya memiliki kekhasan. Multimedia terdiri dari beberapa elemen yang masing-masing memiliki fasilitas bagi penggunanya salah satunya animasi, animasi merupakan gambar-gambar yang dirangkai secara bergantian, sehingga ditangkap oleh mata menjadi sebuah pergerakan. Animasi mampu mengekspresikan suatu unsur menonjol karakteristiknya dari pada film [3].

Seiring dengan perkembangan waktu *brand* kerajinan semakin bertambah. Oleh karena itu, *Atsbi* harus mampu bersaing dengan kompetitor lainnya. Saat ini *Atsbi* merasa kesulitan dalam memperkenalkan produknya secara luas disebabkan kurangnya promosi. Animasi 2 dimensi ini dapat efektif untuk meningkatkan perhatian masyarakat terhadap *Atsbi*. Perancangan animasi 2 dimensi ini

diharapkan dapat meningkatkan minat beli produk *Atsbi*. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti membuat animasi berjudul: Perancangan Animasi 2 Dimensi Sebagai Media Promosi *Atsbi*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang animasi 2 dimensi sebagai media promosi *Atsbi*?
2. Bagaimana memperkenalkan produk *Atsbi* melalui media sosial *Instagram* dan kanal *Youtube*?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah penelitian supaya lebih sistematis dalam pembahasan sesuai judul yang terkait. Adapun batasan-batasan masalah yang diterapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi.
2. Proses pembuatan animasi yang digunakan adalah animasi digital dengan metode *frame by frame*.
3. Sasaran video animasi 2 dimensi adalah perempuan yang berusia 17 – 35 tahun.
4. Animasi yang dihasilkan berdurasi 1 menit.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dari disusunnya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah animasi 2 dimensi sebagai media promosi *Atsbi*.
2. Sebagai media promosi dengan animasi 2 dimensi yang dapat memperkenalkan produk *Atsbi* melalui media sosial *Instagram* dan kanal *Youtube*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman bagi peneliti pada proses pembuatan video animasi 2 dimensi.
2. Dengan adanya perancangan animasi 2 dimensi diharapkan dapat membantu mempromosikan *Atsbi*.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan perbandingan bagi pembaca untuk penelitian selanjutnya.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka serta dasar teori. Tinjauan pustaka merupakan uraian secara sistematis dari hasil dan penelitian orang lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini didalamnya terdapat tinjauan umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam perancangan animasi 2 dimensi.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan video animasi 2 dimensi dengan teknik *frame by frame*. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan

*background*), pasca produksi (*compositing, rendering, publikasi*) dan tahap pembahasan.

## **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan penelitian.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

