

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rocket Chiken adalah Perusahaan Wiralaba/*Franchise* yang bergerak di Bidang *FastFood Restaurant*, dengan produk unggulan seperti : *Friedchicken Burger, steak, dan Chinese food*, dengan konsep menyajikan makanan yang sehat, berkualitas, halal, dengan cita rasa yang khas, harga terjangkau bagi semua kalangan masyarakat yang diolah dengan bumbu pilihan. Rocket Chiken berdiri pada 21 Februari 2010, sesuai perkembangan dan mulai di *franchise*-kan dengan pola kemitraan ini dapat mendorong pengusaha-pengusaha baru dengan modal yang terjangkau untuk memiliki suatu usaha bidang makanan yang dapat dikelola oleh perorangan atau berbadan hukum. dan melalui tahapan proses yang panjang akhirnya berdirilah gerai-gerai *FastFood Restaurant* dengan brand ROCKET CHIKEN salah satunya Rocket Chiken Pleret, Jl. Pleret No.18, Potorono, Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55196.

Tujuan kami mengambil judul tentang "*Hybrid Animation of Rocket Chiken Pleret*" agar dikenal lebih luas ,memberi kesan yang berbeda dari *company profile* produk lainnya dan meningkatkan pendapatan. selain itu kami akan menampilkan lokasi Rocket Chiken Pleret dalam pembuatan *company profile* agar pelanggan lebih mudah untuk mengunjungi dan merasakan enak nya produk unggulan dari Rocket Chiken Pleret.

Multimedia mempunyai beberapa bentuk dan jenis sebagai media penyampaian, diantaranya : *Multimedia* berbasis *Web* interaktif, *Multimedia*

berbasis *Movie*, dan Multimedia berbasis CD Interaktif. Multimedia termasuk media yang mudah dimengerti oleh setiap kalangan karena multimedia merupakan gabungan/ kombinasi dari gambar, suara, teks, animasi dan video.

Animasi adalah jenis film yang tentunya sudah tidak asing lagi di mata para penikmat film. Film yang merupakan hasil pengolahan gambar buatan tangan atau komputer yang bergerak ini telah memikat banyak kalangan.

Perkembangan animasi seiring dengan perkembangan pertelevisian, pada awalnya diciptakanlah animasi berbasis dua dimensi (2D Animation) yakni objek yang dianimasi mempunyai ukuran panjang (X-azis) dan (Y-axis). Realisasi nyata dalam perkembangan dua dimensi yang cukup *revolutioner* yakni film - film kartun. Salah satu contoh yang paling teknis yakni gambar yang dapat bergerak atau objek dari benda tersebut.

Teknologi informasi berbasis *multimedia* khususnya Animasi sangat berperan penting dalam bidang pemasaran, dari pengenalan sebuah produk sampai pembelian produk tersebut. Pada penelitian ini dikembangkan suatu teknik membuat animasi film kartun menggunakan metode 2D *Hybrid animation*, yaitu penggabungan antara gambar manual di atas kertas, di scan dan ditransfer ke komputer kemudian di konversi menjadi gambar digital. Disebut *Hybrid* karena menggabungkan kemampuan gambar manual di kertas dengan menggunakan aplikasi *Flash*, *Photoshop*, dan *Adobe Audition*.

Berdasarkan latar belakang di atas maka akan dilakukan penelitian yang berjudul, “**Hybrid Animation of Rocket Chiken Pleret**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka pokok masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana mengimplemen tasikan sebuah Video iklan ke dalam *Teknik Hybrid Animation* sehingga dapat dikembangkan di rumah makan tersebut dapat menambah minat klien dan meningkatkan citra serta mempromosikan kepada masyarakat luas pada Rocket Chicken Pleret.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyajian informasi pada *Teknik Hybrid Animation di Rocket Chicken Pleret* diperlukan beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus dan terarah, maka penulis memberikan batasan-batasan pembahasan masalah sebagai berikut :

1. Proses pembuatan *Hybrid Animation* menggunakan aplikasi *Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro CC* dan *Corel Draw*.
2. Proses pembuatan *Hybrid Animation* menggunakan *Adobe Premiere Pro CC* untuk menampilkan animasi.
3. Pada laporan ini hanya membahas tentang *Teknik Hybrid Animation* pada Rocket Chicken Pleret.
4. Pada laporan ini hanya menjelaskan bagaimana pengimplementasian dari *After Effects* ke *Adobe Premiere Pro CC*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian yang ingin dicapai pada pembuatan Video iklan ini adalah :

1. Mengimplementasikan *Hybrid Animation* di Rocket Chicken Pleret

2. Mengenalkan *Hybrid Animation* dengan objek Rocket Chicken Pleret masyarakat umum, baik orang dewasa maupun anak-anak.
3. Pengabdian ilmu kepada bidang pendidikan terutama bidang teknologi dan informasi.
4. Mengembangkan *Hybrid Animation* di dalam Video iklan Rocket Chicken Pleret.
5. Memudahkan orang lain untuk memahami suatu video iklan dengan *Hybrid Animation*.
6. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Diploma 3 di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Penulis

Metode yang digunakan ialah metode deskriptif kualitatif. Yakni meneliti suatu objek melalui proses observasi dan wawancara, baik secara terbuka maupun tertutup dengan tujuan untuk membuat suatu deskripsi yang mendetail dan informatif untuk mendukung perancangan *video company profile* Delapan Koffie. Serta mencari berbagai referensi terkait teknik *motion tracking* baik berupa buku tercetak maupun elektronik.

2. Pembaca

Hasil pembuatan video iklan ini diharapkan dapat berguna sebagai sarana informasi yang dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian baru dimasa yang akan datang.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1.6.1 Metode Observasi

Merupakan metode pengambilan data dengan melakukan obseravasi untuk mengetahui Minat masyarakat terhadap iklan yang sudah ada. Sehingga dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari iklan tersebut dengan membuat iklan yang sesuai dengan masyarakat inginkan.

1.6.2 Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan *Hybrid Animation*.

1.6.3 Metode Kepustakaan

Metode menggunakan konsep *teoritis* yang ada dalam buku-buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

1.6.4 Metode Perancangan

Menentukan Objek

Dalam tahap ini, pencarian dimulai dengan menentukan objek yang akan dibuat *Hybrid Animation* Sehingga objek dapat dibuat secara kompleks.

Story Board

Fungsi *Story Board* adalah untuk membantu seorang videografer untuk membuat alur cerita sementara untuk memudahkan dalam pembuatan video.

Sketsa

Fungsi sketsa adalah untuk membantu seorang desain/gambaran sementara untuk memudahkan dalam pembuatan desain Animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan pembuatan aplikasi ini terdiri dari beberapa bab pembahasan setiap babnya akan saling berkaitan antara bab satu dengan bab yang lainnya. Adapun sistematika penulisan ini adalah:

a. **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

b. **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan tentang konsep dasar dan acuan dalam pembuatan Teknik *Hybrid Animation* of Rocket Chicken Pleret. Dan juga membahas perangkat lunak dalam pembuatan *Hybrid Animation* kedalam penerapan Video Iklan..

c. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana cara perancangan dan pembuatan *Hybrid Animation*.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan proses dan hasil pembuatan *Hybrid Animation* dan proses pengimplementasian ke dalam Video Iklan.

e. BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir dan berisikan tentang kesimpulan dan saran.

f. BAB VI DAFTAR PUSTAKA

Berisikan tentang *literature-literatur* yang telah digunakan dalam pembuatan *Hybrid Animation*