

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Carijamu adalah sebuah *startup* yang berbasis di Bandar Lampung dan bergerak di bidang penjualan produk jamu alami serta konsultasi herbal secara online. *Startup* ini didirikan dengan tujuan untuk memfasilitasi masyarakat yang ingin mencari solusi alami untuk berbagai masalah kesehatan. Dengan produk jamu alami yang berkualitas tinggi, Carijamu berkomitmen untuk memberikan solusi kesehatan yang aman, efektif, dan terjangkau bagi masyarakat. Selain itu, Carijamu juga menyediakan konsultasi herbal secara online melalui *platform* digital. Hal ini memungkinkan masyarakat untuk berkonsultasi dengan ahli herbal tanpa harus keluar rumah. Ahli herbal yang bekerja di Carijamu sangat berpengalaman dan terpercaya dalam bidangnya sehingga dapat memberikan saran yang tepat dan solusi yang efektif untuk setiap masalah kesehatan yang dihadapi oleh pelanggan.

Carijamu juga memiliki misi untuk mengedukasi masyarakat tentang manfaat dan penggunaan jamu alami. Melalui program edukasi dan sosialisasi yang diselenggarakan secara rutin, Carijamu berupaya untuk memperkenalkan dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya mengonsumsi jamu alami sebagai alternatif pengobatan yang lebih aman dan efektif. Dengan visi dan misi yang jelas, Carijamu terus berupaya untuk meningkatkan kualitas produk dan layanan yang disediakan untuk memberikan solusi kesehatan yang terbaik bagi masyarakat.

Setelah melakukan wawancara dengan pihak dari *startup* carijamu, peneliti menemukan bahwa mereka membutuhkan sebuah video iklan animasi karakter dua dimensi dengan teknik *motion graphic* sebagai media utama untuk menyampaikan informasi kepada audiens atau masyarakat yang belum mengetahui bahwa *startup* Carijamu membuka program kelas untuk mengedukasi masyarakat tentang manfaat dan penggunaan jamu alami.

Animasi memiliki kemampuan untuk menarik perhatian dan efektif dalam menyampaikan pesan. Berdasarkan pandangan para ahli, animasi dapat dijelaskan sebagai serangkaian gambar yang tersusun secara berurutan. Jika urutan gambar tersebut diputar dengan kecepatan yang cukup tinggi, maka akan menciptakan ilusi Gerakan. Definisi "animasi" berasal dari bahasa Inggris yaitu "*animation*" yang memiliki arti "menghidupkan" atau memberikan kesan gerakan pada gambar diam (*still image*). Animasi terdiri dari serangkaian gambar yang diatur secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera. Dari pandangan beberapa ahli yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah kumpulan gambar yang diatur secara berurutan dan direkam dengan kamera untuk menciptakan kesan gerakan dari presentasi yang sebelumnya statis.

Animasi dua dimensi atau dwi-matra dikenal dengan nama *flat animation*. Perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Kartun berasal dari kata *Cartoon*, yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun kebanyakan film lucu. Seperti *Tom and Jerry*, *Scooby Doo*, *Doraemon*, dan lain sebagainya.

Motion graphic merujuk pada gabungan kata *motion* atau gerakan dan *graphic* yang berarti gambar. Biasanya, *motion graphic* adalah ilustrasi atau gambar yang memiliki efek gerak. Proses desain dan ilustrasi pada *motion graphic* seringkali dilakukan secara bersamaan, sehingga seorang *illustrator* juga dapat berperan sebagai desainer. *Motion graphic* umumnya menggabungkan elemen-elemen seperti teks, suara, ilustrasi, foto, dan video yang dianimasikan dengan teknik animasi. Kombinasi antara media *audio* dan *visual* dalam *motion graphic* membuatnya sangat unik dan membedakannya dari jenis grafis lainnya. Oleh karena itu, *motion graphic* sering digunakan dalam industri penyiaran dan pemasaran karena kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara singkat dan efektif, serta menggabungkan unsur *audio visual* untuk menarik perhatian.

Animasi merupakan representasi gambar yang bergerak, yang saat ini semakin banyak menggunakan teknologi komputer dalam proses penciptaannya. Animasi memiliki berbagai jenis variasi, meskipun demikian, semua jenis animasi tersebut bisa dimanfaatkan sebagai sarana promosi. Dalam dunia animasi, seorang

animator memiliki kesempatan besar untuk mengungkapkan kreativitas dan ciri khas unik pencipta melalui karyanya, yang membuat animasi ini lebih istimewa dibandingkan dengan media konvensional lainnya. Dalam era kemajuan internet saat ini, semua aspek menjadi lebih mudah, baik itu pencarian informasi, interaksi sosial tanpa terbatas oleh jarak, dan tentu saja, mempermudah kegiatan promosi produk atau jasa. Salah satu contoh situs web yang menggunakan potensi internet adalah Youtube.com, di mana pengguna dapat mengunggah dan membagikan video serta animasi untuk dinikmati oleh banyak orang. Dampak positif dari jumlah pengguna Youtube menjadi keuntungan besar dalam melakukan promosi melalui platform ini. Animasi promosi yang diadaptasi untuk Youtube semakin populer, karena banyaknya pengunjung dan kenyamanan yang ditawarkan oleh platform ini. Mayoritas animasi promosi cenderung memiliki tampilan visual yang simpel, informasi yang terpampang jelas dalam bentuk teks, serta karakter animasi seperti karikatur yang ditambahkan untuk memperkaya visual animasi tersebut dan menjadikannya lebih menarik.[35]

Pemanfaatan teknik *motion graphic* dalam video promosi memberi berbagai keunggulan kepada perusahaan. Pendekatan ini mampu meningkatkan efektivitas dalam menyampaikan informasi dan mempromosikan perusahaan. *Motion graphic* juga memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik visual dari video promosi, sehingga mampu memikat perhatian penonton dan menciptakan kesan positif terhadap citra perusahaan.[36]

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk menciptakan sebuah video animasi karakter dua dimensi menggunakan teknik *motion graphic* yang dapat secara efektif menyampaikan informasi kepada audiens dalam waktu singkat dan dengan cara yang menarik dan intens. Hal ini dimungkinkan oleh fitur-fitur *visual*, audio, dan interaktif yang lebih canggih yang dimiliki oleh media komunikasi digital dibandingkan dengan media konvensional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dihadapi oleh startup Carijamu yang membutuhkan video animasi karakter dua dimensi sebagai video iklan, fokus pembahasan akan difokuskan pada bagaimana cara meningkatkan

penjualan produk jamu alami pada *startup* Carijamu.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dibuatlah batasan masalah yang memiliki tujuan untuk menghindari kesalahpahaman dan tetap fokus pada topik pembahasan. Oleh karena itu, batasan masalah hanya terfokus pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini akan terfokus pada pembuatan video iklan animasi karakter dua dimensi yang menggunakan teknik *motion graphic* untuk mempromosikan produk perusahaan pada *startup* Carijamu.
2. Durasi video maksimal adalah 1 menit.
3. Setelah peneliti selesai membuat video iklan tersebut, maka video tersebut akan diserahkan kepada pihak *startup* Carijamu untuk digunakan sebagaimana mestinya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini terdiri dari tiga hal, yaitu:

1. Menerapkan teknik *motion graphic* untuk membuat iklan animasi karakter dua dimensi untuk *startup* Carijamu.
2. Mempromosikan produk di kalangan masyarakat, terutama di Bandar Lampung dan sekitarnya.
3. Memenuhi salah satu persyaratan kelulusan dalam menyelesaikan Program Studi Strata I di jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yang bisa di dapat yaitu :

1. Bagi Mahasiswa
2. Secara pribadi, penulis akan memperoleh manfaat berupa peningkatan pengetahuan dan pemahaman yang lebih luas. Penelitian ini juga akan memberikan informasi terbaru dan relevan dalam bidang ilmu pengetahuan yang menjadi fokus penelitian.
3. Bagi Universitas

Dengan hasil penelitian yang berdampak pada masyarakat secara luas, reputasi kampus dapat meningkat.

4. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang berguna dalam menentukan kebijakan dan program bagi sebuah kelompok masyarakat.

5. Bagi Objek Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu objek penelitian mengidentifikasi dan memahami masalah yang sedang terjadi.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami mengenai isi yang terdapat dalam skripsi ini, penulis akan menyajikan sistematika penulisan yang sederhana, yang terdiri dari 5 bab seperti yang dijelaskan di bawah ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab I membahas kerangka dasar penelitian yang terdiri dari beberapa elemen, seperti rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian, dan juga sistematika penulisan yang akan digunakan dalam menyusun skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II akan membahas landasan teori dan prinsip-prinsip dasar yang akan digunakan sebagai dasar dalam menyusun skripsi, serta literatur review dan referensi dari buku dan internet yang akan menjadi sumber referensi bagi penulis dalam pembuatan animasi karakter 2D menggunakan teknik *motion graphic*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi penjelasan mengenai alur dan metode pembuatan video animasi karakter 2D menggunakan teknik *motion graphic* berjudul "*Pembuatan Dan Implementasi Karakter 2D Pada Iklan Startup Carijamu Dengan Teknik Motion Graphic*". Video iklan tersebut akan dibuat dengan

menggunakan teknik *motion graphic* dan menampilkan karakter 2D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV akan membahas mengenai metodologi yang digunakan dalam pembuatan animasi karakter 2D menggunakan teknik *motion graphic*, termasuk tahapan pembuatannya, teknik-teknik yang diimplementasikan, teknologi yang digunakan, dan hasil yang dihasilkan dari proses pembuatan animasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan dari hasil penelitian, serta saran perbaikan dan pengembangan yang dapat dilakukan untuk memenuhi kekurangan dari penulisan yang telah dibuat.



