

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film animasi 2D cocok digunakan sebagai media persuasif, mengingat film animasi 2D memuat konten cerita fiktif cenderung konyol, sehingga pengembangan alur cerita lebih bebas. Penggunaannya dalam media promosi juga menarik karena ruang lingkup penikmatnya yang luas, khususnya pemuda/mahasiswa yang lebih suka melihat film animasi 2D yang ringan dan menarik.[1]

Strategi promosi sering digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan permintaan atau penjualan barang dan jasa yang ditawarkan, sehingga dapat meningkatkan laba yang diperoleh. Kegiatan Promosi juga memberikan kemudahan dalam merencanakan strategi pemasaran selanjutnya karena biasanya kegiatan promosi dijadikan sebagai cara berkomunikasi langsung dengan calon pembeli.[2]

Wingsin.id adalah sebuah restoran yang berada di Yogyakarta, tepatnya di jalan Mangga 3CT 8 no. D-30, Kocoran, Caturtunggal, Depok, Sleman. Keberadaan Wingsin.id yang berada di Caturtunggal ini belum banyak diketahui oleh masyarakat Yogyakarta, karena baru berdiri pada tanggal 01 Agustus tahun 2018 sampai sekarang ini. Promosi yang dilakukan Wingsin.id baru melalui Instagram, Grab, dan Gojek, kemudian memberikan *voucher* potongan pembelian

makanan atau minuman di restoran Wingsin.id pada saat mengadakan promo. Melihat kondisi Wingsin.id yang sudah berumur dua tahunan ini dan masih belum dikenal, maka perlunya merancang media promosi yang menarik dan tepat sasaran untuk mempromosikan produk makanan Wingsin.id kepada masyarakat, dengan membuat media promosi yang menarik dan sesuai dengan penerapannya.

Wingsin.id memiliki akun media sosial sebagai media promosi mereka. Dari data yang di dapat terakhir dari Wingsin.id memiliki pengunjung Instagram 80 pengunjung per minggunya, *Followers*/pengikut yang di miliki 514 *Followers*/pengikut, dan di setiap Wingsin.id meng-*upload* foto atau promo Like yang lagi mereka adakan hanya memiliki *like*/suka kurang lebih di angka 20-30 jumlah *like*. Dan dari Youtube Wingsin.id, restoran ini belum memiliki akun Youtube.

Melalui pengemasan visualisasi informasi dalam bentuk Video Animasi 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame* akan menyampaikan informasi tentang Restoran Wingsin.id secara jelas seperti halnya dalam menjelaskan tentang produk-produk yang dijual di Wingsin.id. Maka dari keterangan di atas penulis tertarik untuk mengajukan judul skripsi **"Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Promosi Pada Restoran Wingsin.id"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yaitu "Bagaimana cara membuat video Animasi 2D Sebagai Media Promosi Pada Restoran Wingsin.id"

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini:

1. Media informasi yang dibuat adalah animasi 2D.
2. Video promosi ini berupa animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*.
3. Target video promosi animasi 2D berdurasi 1 menit 59 detik.
4. Video promosi animasi 2D mencakup tentang, lokasi di mana letaknya Wingsin.id, dan produk-produk yang ada di Wingsin.id.
5. Target tayang Youtube berperan sebagai media promosi.
6. Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi strata 1 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah membuat animasi 2D sebagai media promosi.

3. Mengenalkan produk Restoran kepada masyarakat berupa video animasi 2D melalui Youtube.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Amikom

1. Sebagai bahan evaluasi untuk mahasiswa.
2. Menjadi karya ilmiah yang berguna nantinya bagi Amikom dan mahasiswa yang akan mengerjakan karya ilmiah dengan pengambilan tema yang sama.

1.5.2 Bagi Penulis

1. Menyampaikan ide penulis ke dalam animasi 2D dan meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam berkeaktivitas.
2. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat di bangku kuliah sehingga dapat diterapkan di lapangan.

1.5.3 Bagi Pembaca

Peneliti ini dapat memberikan referensi dalam pembuatan karya animasi 2D media promosi.

1.5.4 Bagi Objek Penelitian

1. Animasi 2D ini sebagai media bantu untuk promosi restoran agar masyarakat mengetahui.
2. Meningkatkan penjualan restoran

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, metode kualitatif adalah sebuah metode riset yang sifatnya deskriptif, menggunakan analisis, mengacu pada data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan pendukung, serta menghasilkan suatu teori. Dan beberapa metode penelitian lainnya, seperti:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film kartun ini dan teknik dari cara pembuatannya.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan mengamati secara langsung di Wingsin.id pada Agustus 2020.

3. Metode wawancara

Melakukan wawancara langsung pada Agustus 2020, kepada Bpk. Jazzy selaku manajer Wingsin.id untuk mendapatkan informasi dan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan analisis yang di dalamnya menganalisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan sebuah video promosi animasi 2D menggunakan standar produksi animasi yang terdapat beberapa langkah, yakni:

1. Tahap Praproduksi

Pada tahapan Praproduksi ini merupakan tahapan paling penting di dalam pembuatan video animasi karena cerita dan karakter yang matang atau kuat pada proses Praproduksi akan mempengaruhi proses produksi dan proses Praproduksi.

- a. Konsep.
- b. Cerita dan Skenario.
- c. Desain Karakter.
- d. *Color node*.
- e. *Storyboard*.

2. Tahap Produksi

Pekerjaan ini merupakan pekerjaan utama dalam pembuatan animasi 2D yaitu tahap produksi.

- a. *Key Animation*.
- b. *In Between*.
- c. *Background*.

d. *Coloring.*

3. Tahap Pasca Produksi

Tahap Pasca Produksi adalah tahap penyelesaian produksi film animasi yang menjadi hasil akhir.

a. *Compositing.*

b. *Editing.*

c. *Rendering.*

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam menyusun laporan penelitian ini maka peneliti menggunakan *sistematika penulisan* secara sederhana yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori sebagai dasar serta pembuatan media promosi, konsep dasar pembuatan video animasi 2D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang teori-teori sebagai dasar penulisan yang mendasari perancangan serta pembuatan media promosi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan perancangan, pembuatan serta implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab – bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok permasalahan dari rumusan masalah. Dan saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan laporan skripsi ini sebagai acuan yang mendukung.

