

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi mempermudah masyarakat dalam mendapatkan berbagai macam informasi salah satu contoh penyampaian informasi adalah dengan video animasi 2D. Animasi 2D didefinisikan sebagai karya seni untuk memanipulasikan gambar statis menjadi seolah – olah hidup dan bergerak.[1] Penerapan multimedia di perusahaan yang menonjol tertuju pada aktivitas pemasaran, khususnya aktivitas promosi. Aktivitas promosi meliputi periklanan, promosi penjualan, penjualan perseorangan, public relation, dan penjualan langsung termasuk penjualan lewat internet. Kelebihan multimedia dapat menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.[2]

Chang Chan Thai Tea merupakan perusahaan yang bergerak dibidang kuliner, menjual berbagai produk minuman berbasis Thai Tea, yang pertama kali dibuka pada tanggal 1 Februari 2018 dan baru berselang hampir satu tahun pada saat pertama kali didirikannya. Chang Chan Thai Tea dalam mempromosikan produknya selama ini dengan hanya menggunakan foto instagram, marketplace, brosur ,dan berbagai event kuliner makanan dan minuman. Foto dan brosur hanya mencakup informasi dalam bentuk teks dan foto saja sehingga membutuh media dalam menyampaikan media informasi yang ingin disampaikan yang tidak dapat tercover teks dan gambar saja .

Dengan menggunakan media visualisasi video kita dapat menyampaikan elemen – elemen apa aja yang ingin kita sampaikan supaya masyarakat tertarik untuk membeli dan mengingat produk yang kita promosikan tersebut.

Peneliti mengusulkan adanya penggunaan animasi 2D dengan teknik Motion Graphic sebagai media promosi iklan. Dengan menggunakan video animasi 2D dapat membuat para masyarakat tertarik dengan video yang ditayangkan dan berkeinginan untuk menelusuri produk – produk yang ditawarkan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dibuat lah iklan untuk Toko Chang Chan Thai Tea. Sekaligus melakukan penelitian dan penyusunan skripsi, yaitu “*Pembuatan Iklan 2D Chang Chan Thai Tea sebagai Media Promosi dengan Teknik Motion Graphic*”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang yang telah disampaikan di atas maka rumusan masalahnya adalah “*Bagaimana membuat Iklan 2D Chang Chan Thai Tea sebagai Media Promosi dengan Teknik Motion Graphic ?*”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang diatas, maka dapat diuraikan beberapa Batasan masalah yang didapatkan, yaitu:

1. Video Iklan dibuat dengan Teknik *motion graphic*.
2. Iklan ini akan di promosikan melalui media social (Youtube, Facebook ataupun Instagram).

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

1. Sebagai syarat kelulusan jenjang Pendidikan Strata 1 (S1) pada jurusan Teknologi Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat iklan sesuai dengan kebutuhan toko "Chang Thai Tea" untuk dijadikan media promosi.

#### **1.5 Metode Penelitian**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan data**

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi  
Yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung kepada objeknya.
2. Metode Wawancara  
Suatu pengumpulan data dengan cara berkomunikasi dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

### 3. Metode Quisioner

Metode pengumpulan dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada sejumlah objek yang representative, untuk mengetahui respon penonton terhadap film iklan yang akan dibuat.

#### 1.5.2 Metode Analisis

Analisis yang digunakan adalah metode analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, metode analisis ini berguna untuk mempermudah penganalisaan suatu kebutuhan iklan yang akan dibuat.

#### 1.5.3 Metode Pengembangan

Dalam pengembangan dalam pembuatan video iklan tersebut agar dapat menghasilkan video iklan yang sesuai dengan kebutuhan, maka disini peneliti akan menggunakan teori produksi yang dimana teori produksi tersebut meliputi:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

#### 1.5.4 Metode Evaluasi

Metode Evaluasi yang merupakan prosedur ilmiah yang sistematis yang dilakukan untuk mengukur hasil efektifitas suatu program sesuai dengan tujuan yang

direncanakan, dengan cara mengumpulkan, menganalisis, dan mengkaji pelaksanaan program yang dilakukan secara objektif.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Uraian singkat mengenai struktur penulisan pada masing – masing bab adalah sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada BAB I menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada BAB II berisikan tentang dasar teori yang menunjang dalam perancangan dan pembuatan animasi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada BAB III diperlukan mengenai analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, detail dari perancangan animasi yang akan dibuat mulai dari ide cerita, penentuan tema, pembuatan logline/plot cerita, synopsis, diagram scene, character, development, dan membuat storyboard.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada BAB IV akan menjelaskan bagaimana perancangan yang telah dirancang pada BAB III diimplementasikan, serta pembahasan dari pengujian yang telah dilakukan.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada BAB V ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari analisis dan pembuatan film animasi.

