

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini tidak dapat dihindari lagi. Dalam kehidupan sehari-hari, kita selalu berhubungan dengan yang namanya teknologi. Salah satu teknologi yang dapat dijumpai setiap hari adalah teknologi multimedia khususnya animasi 2D, perkembangan animasi 2D sampai saat ini berkembang sangat baik. Di dalam dunia perfilman sendiri penggunaan karakter animasi sudah berkembang sejak tahun 1906. Animasi 2D Penggunaanya dalam media promosi juga sering kita jumpai di televisi, videotron, dan iklan di media sosial karena ruang lingkup penikmatnya yang luas, khususnya kaum muda yang suka melihat film animasi 2D yang ringan dan menarik.

Jogja Kursi Lesehan merupakan sebuah usaha yang dijalankan oleh anak muda sekaligus mahasiswa yang memiliki semangat dan kreatifitas. Berdiri pada 18 Maret 2017 Jogja Kursi Lesehan menjual kursi lesehan dan juga meja lipat lesehan. Kursi lesehan dan meja lipat lesehan ini sangat identik dengan anak kos, sehingga pelanggan yang membeli kebanyakan berasal dari kalangan mahasiswa yang tinggal di kos.

Selama ini Jogja Kursi Lesehan hanya menggunakan media sosial dan kartu nama sebagai tempat promosi dan cara tersebut masih terbilang belum sukses menjangkau calon pembeli atau pelanggan yang lebih luas. Adanya peluang diatas, maka akan dibuat sebuah video promosi

menggunakan animasi 2D dengan *motion graphic* untuk Jogja Kursi Lesehan yang bertujuan sebagai media promosi produk dari Jogja Kursi Lesehan.

Dengan seperti itu, video promosi akan melalui pengemasan visualisasi informasi dalam bentuk video animasi 2D dengan menggunakan *motion graphic* yang akan menampilkan informasi tentang produk dari Jogja Kursi Lesehan yakni Kursi Lesehan dan Meja Lipat lesehan secara jelas seperti bahan yang digunakan dan pilihan warna. Selain itu video animasi 2D juga mudah dalam pengaplikasian pada media yang dapat dijadikan sebagai sasaran dalam publikasi dan tujuan promosi. Dari permasalahan yang ada diatas, maka akan dibuat sebuah penelitian skripsi dengan judul **“Perancangan Animasi 2D Dengan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi Pada Jogja Kursi Lesehan”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di sampaikan diatas, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan di selesaikan pada penelitian ini, yaitu *“Bagaimana merancang dan membuat animasi 2D pada Jogja Kursi Lesehan menggunakan motion graphic untuk mempromosikan produk ?”*

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, perlu adanya batasan masalah dalam pembuatan iklan animasi 2D ini agar tujuan dan pembahasannya jelas. Adapun batasan masalah pada Perancangan animasi 2D dengan Motion Graphic pada Jogja Kursi Lesehan sebagai berikut :

1. Perancangan video promosi ini berupa animasi 2D dengan motion graphic
2. Video promosi animasi 2D ini berdurasi 60 detik
3. Video promosi mencakup tentang produk dari Jogja Kursi Lesehan
4. Perangkat lunak yang di gunakan adalah adobe Illustrator, Photoshop, After Effect, dan Audition versi CC 2018
5. Tahap penelitian ini ini hanya sampai pada tahap produksi dan hasil video tersebut akan diberikan kepada *owner* Jogja Kursi Lesehan

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam pembuatan penelitian ini, adapun maksud dan tujuannya sebagai berikut :

#### 1. Maksud Penelitian

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 2. Tujuan Penelitian

Mengenalkan Jogja Kursi Lesehan secara luas, agar produk yang dijual seperti kursi lesehan dan meja lipat lesehan dapat terjual lebih banyak.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Penulis

- a. Menambah pengalaman dalam pembuatan video promosi
- b. Menerapkan ilmu yang telah di dapat selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta sehingga dapat bermanfaat
- c. Melatih agar penulis selalu membuat karya-karya nyata dan berguna untuk orang banyak

### 2. Bagi Jogja Kursi Lesehan

- a. Sebagai promosi Jogja kursi Lesehan
- b. Memperkenalkan Jogja Kursi Lesehan kepada masyarakat luas
- c. Memperkenalkan produk-produk dari Jogja Kursi Lesehan
- d. Dengan mempromosikan Jogja Kursi lesehan biasa meningkatkan jumlah penjualan produknya

### 3. Bagi Masyarakat Luas

- a. Memberikan informasi tentang keberadaan Jogja Kursi Lesehan
- b. Dapat mengetahui produk apa saja yang dijual di Jogja Kursi Lesehan

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk membuat iklan promosi ini di butuhkan sebuah data penelitian dan perlu metode yang tepat untuk hasil terbaik. Adapun metode yang di gunakan sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Metode observasi ini adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek yang dituju, yaitu Jogja Kursi Lesehan. Agar mendapatkan gambaran dan point-point penting yang akan di sampaikan dalam video promosi

#### 2. Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara bertanya secara langsung dan bertatap muka kepada responden. Wawancara merupakan bagaian terpenting dalam dari setiap survei, oleh karena itu akan dilakukan wawancara langsung kepada owner Jogja Kursi Lesehan.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisi kebutuhan fungsional yang berisi informasi tentang proses-proses apa saja yang dilakukan dalam pembuatan video animasi 2D sebagai media promosi dalam penelitian ini. Dan kebutuhan non fungsional yang berisi tentang *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) yang digunakan, serta kebutuhan *brainware* (sumber daya manusia).

### 1.6.3 Metode Perancangan

Merupakan tahap awal dalam pembuatan iklan animasi *motion graphic*. Pada tahap ini dilakukan persiapan yang dilakukan dalam pembuatan iklan, meliputi pembuatan naskah, hingga pembuatan *storyboard*.

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahap ini berisi tentang produksi dan pasca produksi. Pada tahap produksi dilakukan implementasi pada tahap produksi berupa pembuatan *background*, karakter, hingga penganimasian. Kemudian pada tahap pasca produksi dilakukan pemberian suara hingga proses *rendering*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan skripsi disusun dengan sistematika penulisan laporan penelitian, yang dibagi tiap susunan bab dan keterangan penjelasan dalam tiap bab yang ditulis. Berikut adalah penyusunan bab dan keterangan singkatnya :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang pengetahuan dasar dari teknologi apasaja yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D, salah satunya konsep dasar dan teknik untuk menunjang pembuatan video promosi.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan video promosi animasi 2D secara umum dan menjelaskan kelebihan dan kekurangan video promosi menggunakan metode SWOT.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hal-hal apa saja yang telah dicapai dalam pembuatan video promosi. Diantaranya adalah langkah-langkah pembuatan video promosi animasi 2D, editing animasi dan rendering.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan hal-hal yang berisi kesimpulan dari proses pembuatan skripsi dan berisi saran untuk perbaikan video promosi dimasa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

Di daftar pustaka akan berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi

