

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, turut mempengaruhi dunia kesehatan. Dengan teknologi informasi yang semakin tinggi para dokter juga membutuhkan media untuk membantu dalam sosialisasi di bidang kesehatan, sehingga pesan yang di sampaikan lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satu cara untuk mencapai keefektivan sosialisasi tersebut adalah dengan media video animasi.[1]

Menggunakan media video animasi sebagai sarana sosialisasi, promosi atau marketing dapat dikatakan sebagai salah satu strategi marketing yang saat ini banyak difavoritkan oleh para pebisnis. Telah banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa otak manusia memang terbukti lebih cepat menangkap informasi dalam bentuk visual dibandingkan dengan informasi yang disampaikan melalui tulisan. Selain itu, menggunakan video animasi, akan dapat menyampaikan lebih banyak informasi dengan cara yang menarik ketimbang menggunakan konten artikel. Karena itu, dengan menggunakan video animasi menjadi salah satu cara paling efektif untuk sosialisasi, promise atau marketing. [2]

Samudera Optic adalah salah satu optik atau tempat periksa mata yang berada di Yogyakarta, yang melayani jasa periksa mata secara manual ataupun dengan cara modern, dan melakukan penjualan kacamata. yang berada di Yogyakarta. Dari awal terbentuknya optik ini belum ada media

sosialisasi dalam bentuk elektronik, semua media sosialisasi maupun promosi masih dari mulut ke mulut. Hal tersebut berdampak pada menurunnya konsumen setiap bulan karena informasi yang disampaikan terbatas. Dari masalah diatas yaitu yang belum adanya media sosialisasi maupun promosi dalam bentuk video animasi sebagai iklan yang dapat membantu promosi menjadi lebih efisien dan dapat meningkatkan penjualan karena dengan promosi video animasi menjadi lebih menarik. Oleh karena itu, hal ini yang melatar belakangi peneliti membuat media sosialisasi atau promosi dengan membuat video iklan dengan teknik *Motion Graphic*. Diharapkan melalui animasi ini produk dan jasa dari Samudera Optik dapat lebih dikenal di masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dibuat rumusan masalah , yaitu Bagaimana membuat animasi 2D untuk media promosi Samudera Optik menggunakan Teknik *Motion Graphic*?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Konsep pembuatan animasi ini menggunakan Teknik *Motion Graphic (frame by frame)*.
2. Format standart animasi yang digunakan adalah Mp4 dengan reslusi 1080p full HD.

3. Video animasi hanya membahas mengenai Samudera Optic.
Meliputi layanan Samudera Optic.
4. Video animasi hanya di tayangkan di youtube dan Instagram.
5. Durasi dari video Animasi 45 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat desain animasi 2D pada iklan Samudera Optic untuk media sosialisasi kesehatan mata.
2. Mengetahui proses pembuatan iklan menggunakan teknik *motion Graphic*.
3. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta, yaitu telah menempuh mata kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut dan Perancangan Film Kartun.
4. Memberikan referensi dan literatur baru bagi perkembangan desain animasi 2D.
5. Bagi Samudera Optic menjadikan media promosi 2D ini untuk member pengetahuan kepada masyarakat mengenai kesehatan mata.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan proposal ini adalah Metode Penelitian, yaitu :

1. Metode Observasi

Melakukan penelitian langsung pada objek Samudra Optic.

2. Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

Pertanyaan wawancara meliputi :

1. Melayani apa saja Samudra Optic?
2. Apa keunggulan dari Samudra Optic?
3. Selain melakukan pelayanan seputar mata, apa yang dilakukan oleh Samudra Optic?

1.5.1 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode pra produksi, produksi dan pasca produksi dalam penelitian ini.

1.5.2 Metode Implementasi

1. Concept

Tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. Design

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. Material Collecting

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan

tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

4. Assembly

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. Testing

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. Distribution

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian bertujuan untuk mempermudah dalam penulisan penyusunan skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini meliputi pembahasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang Tinjauan pustaka yang digunakan

berkaitan dengan pembuatan Video Animasi Motion Graphic serta beberapa landasan teori yang berkaitan dengan teknik pembuatan animasi motion graphic.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi analisis perancangan film kartun yang di buat oleh penulis meliputi tema, synopsis, design karakter dan pembuatan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang proses pembuatan animasi yaitu produksi dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan.

