

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cafe Gubug Ngemil adalah cafe baru di Yogyakarta. Cafe ini berdiri pada bulan Januari 2018, cafe ini menyediakan berbagai macam makanan dan minuman yang bermutu tinggi, serta memiliki tempat strategis yaitu terletak di jalan Colombo yang berdekatan dengan kampus maupun tempat kerja. Cafe Gubug Ngemil ini terlahir dari kreatifitas usahawan yang bernama Razmaeda Sarastri. Dengan tempat yang bernuansa perdesaan karena seperti gubug di desa dan keramahan pelayanan pada cafe ini membuat tempat ini memberi kenikmatan tersendiri bagi pelangganya.

Terlepas dari pelayanan yang memuaskan, Tempat yang strategis, Metode penyampaian segala informasi terkait dalam bidang kuliner menjadi peran penting bagi cafe Gubug Ngemil. Seperti pembuatan brosur yang di pasang di sepanjang jalan colombo dan area kampus UNY. Karena penyebarannya hanya dengan di tempelkan di tembok dan tiang listrik, tidak menutup kemungkinan membuat brosur itu sendiri menjadi rusak dan informasi tidak tersampaikan dengan baik. Maka diperlukan sebuah inovasi agar penyampaian lebih efektif. Berdasarkan permasalahan tersebut pemilihan media yang tepat diharapkan menjadikan pertimbangan bagi cafe Gubug Ngemil dan mampu menarik minat konsumen untuk melihatnya. Salah satunya dengan dibuatnya teknologi informasi berbasis

multimedia, yaitu Animasi 2D sebagai media promosi yang di tunjukan kepada konsumen. Dimana informasi disajikan berbentuk iklan yang terlihat lebih variatif dan inovatif karena menggabungkan beberapa elemen seperti gambar, suara dan teks yang di animasikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dibuat penelitian berjudul **“Pembuatan Video Animasi 2D pada Cafe Gubug Ngemil Yogyakarta Sebagai Media Promosi Menggunakan Teknik Motion Graphic”** sehingga harapan nya nanti iklan akan lebih meningkatkan daya tarik konsumen untuk membeli produk yang telah dipromosikan.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut, maka menimbulkan suatu masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat media promosi dengan Video Animasi 2D pada Cafe Gubug Ngemil Menggunakan Teknik Motion Graphic?

1.3 Batasan Masalah

Melihat rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas maka membatasi kedalam beberapa masalah. Adapun batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di Cafe Gubug Ngemil Yogyakarta.
2. Video Cafe Gubug Ngemil Yogyakarta dibuat dengan animasi 2D.
3. Durasi Iklan yang ditampilkan adalah 59 detik.

4. Iklan ini akan dipublikasikan di sosial media Instagram.
5. Dalam pembuatan menggunakan Adobe Illustrator CC 2017, Adobe After Effect CC 2017, Adobe Premiere Pro CC 2017 dan Adobe Audition CC 2017.
6. Video ini hanya sebatas *prototype*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud kegiatan penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Strata-1 di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang media promosi untuk Cafe Gubug Ngemil Yogyakarta guna meningkatkan citra dan reputasi perusahaan.
2. Meningkatkan daya saing antar bidang usaha sejenis.
3. Membuat media yang dapat menyampaikan pesan secara lebih efektif dan mudah dipahami sehingga lebih dapat menjangkau calon konsumen.

1.5 Manfaat Penelitian

Pembuatan media promosi ini diharapkan memberi suatu manfaat yang berarti. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- a. Membantu Cafe Gubug Ngemil Yogyakarta dalam mempromosikan tempat dan produknya kepada masyarakat.
- b. Menjadi referensi atau inovasi dalam pengembangan media informasi di Cafe Gubug Ngemil Yogyakarta

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Melakukan pengamatan langsung ke tempat yang akan digunakan untuk objek penelitian guna mengumpulkan data yang akurat.

2. Interview

Melakukan wawancara langsung kepada Pemilik Cafe Gubug Ngemil Yogyakarta untuk mendapatkan kelengkapan data yang akan digunakan sebagai bahan penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Setelah melakukan penelitian semua data yang terkumpul dari objek penelitian dan studi pustaka akan di analisis guna mendapatkan pemecahan dari permasalahan yang timbul. Adapun metode yang

digunakan untuk menganalisis yaitu metode Analisis SWOT. Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu *Strengths, Weakness, Opportunities* dan *Threats*.

1.6.3 Metode Pengembangan

Adapun Metode Pengembangan yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Pra-Produksi

Pra-Produksi yaitu dilakukan dengan pengumpulan data dari narasumber. Dalam proses pra produksi juga dilakukan penyusunan konsep seperti apa yang akan dikerjakan.

2. Produksi

Proses Produksi dilakukan dengan cara mengimplementasikan semua konsep yang sudah disusun dalam proses pra-produksi.

3. Pasca-Produksi

Pada tahap Pasca-produksi hasil dari proses produksi sudah siap untuk dievaluasi, setelah dievaluasi dan di revisi produk sudah siap untuk dipublikasikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Supaya lebih mudah dipahami dalam pembuatan laporan, maka digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tinjauan pustaka, teori tentang multimedia, motion grafik dan teori-teori pendukung lainnya serta tahap-tahap dalam pembuatan video.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis perancangan, tinjauan umum pada objek yang akan dituju, analisis yang dibuat, identifikasi masalah-masalah dan kelayakan. Mulai dari tahapan pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, tahapan analisis hingga testing dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan, saran dan kritik terhadap peneliti guna menghasilkan media informasi yang lebih baik dimasa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi dalam penulisan laporan skripsi.

