

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi sangat cepat, baik media cetak maupun digital. Teknologi informasi saat ini sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dalam kehidupan sehari-hari, kita selalu berhubungan dengan yang namanya teknologi, berbagai bidang mulai menggunakan teknologi sebagai media informasi. Salah satu teknologi yang sedang berkembang dan dijumpai setiap hari adalah media informasi berbentuk animasi 2D. Dalam terapanannya, animasi tidak hanya dikembangkan menjadi sebuah film, tetapi bisa ke dalam sebuah media informasi maupun media promosi yang memiliki daya tarik tersendiri untuk memikat konsumen atau masyarakat. Dalam media digital, pemanfaatan animasi pada sebuah video akan memberikan nuansa dan nilai lebih pada sebuah produk atau jasa. Perkembangan animasi 2D sampai saat ini berkembang sangat baik. Di dalam dunia perfilman sendiri penggunaan karakter animasi sudah berkembang sejak tahun 1906. Animasi 2D penggunaannya dalam media informasi juga sering kita jumpai di televisi, videotron, dan di media sosial karena ruang lingkup penikmatnya yang luas, khususnya kaum muda yang suka melihat film animasi 2D yang ringan dan menarik ^{[1][5]}.

Gifood adalah sebuah aplikasi daring yang dapat menjadi penghubung antara orang yang memiliki makanan berlebih dengan orang lain yang membutuhkannya. Gifood memiliki dua tujuan utama, yaitu menjadi solusi atas permasalahan limbah makanan dan menurunkan angka kelaparan di Indonesia.

Selama ini Gifood hanya menggunakan media informasi berupa Official Account Line dan Instagram sebagai tempat menginformasikan makanan berlebih ke publik. Selain itu Gifood juga membuat beberapa acara diluar untuk memperkenalkan Gifood sekaligus mengedukasi para pengunjung atau masyarakat yang hadir untuk memberi tahu mengenai permasalahan di Indonesia khususnya *food waste* sekaligus menawarkan solusi jika tidak sanggup menghabiskan bisa

lewat Gifood dengan diberikan sebuah *flyer*. Disisi lain Gifood belum memaksimalkan media informasi berupa video pada saat acara atau pun kampanye, hanya bermodal berbicara dan tulisan mengakibatkan kurangnya pemahaman dan kesadaran masyarakat mengenai permasalahan yang ada saat ini dan cara tersebut masih terbilang belum sukses. Dengan adanya media informasi berupa video animasi 2d menjadi solusi yang bagus, karena solusi dari Gifood bisa disampaikan lebih mudah kepada publik maupun masyarakat, ternyata masalah makanan terbuang, masalah krusial bisa diatasi karena mengandung unsur teks, gambar, video, Animasi dan juga suara.

Dari permasalahan yang ada diatas, maka dibuat sebuah penelitian skripsi dengan judul **“Analisis dan Pembuatan Video Animasi 2D untuk Gifood Yogyakarta Sebagai Media Informasi Berbagi Makanan”** dengan adanya media informasi ini, diharapkan masyarakat dan publik dapat ikut berperan dalam meminimalisir jumlah orang-orang kelaparan dan orang-orang yang membutuhkan makanan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah di sampaikan di atas, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan di selesaikan pada penelitian ini, yaitu Bagaimana menganalisis dan membuat video animasi 2D untuk Gifood Yogyakarta Sebagai Media Informasi Berbagi Makanan?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan terhadap permasalahan dari penelitian, maka perlu adanya batasan masalah dalam pembuatan video animasi 2d ini agar tujuan dan pembahasannya jelas. Adapun batasan masalah pada analisis dan pembuatan video animasi 2d untuk Gifood Yogyakarta sebagai media informasi berbagi makanan sebagai berikut :

1. Video Animasi berbentuk 2D untuk Gifood Yogyakarta Sebagai Media Informasi Berbagi Makanan.
2. Animasi akan memuat informasi Gifood dari *problem* hingga *solution*.
3. Hanya menampilkan informasi yang berhubungan dengan Gifood meliputi, visi misi, sistem kerja dan akun sosial media.
4. Dibuat menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Audition CS6 dan Adobe Premiere Pro CS6.
5. Proses pembuatan video animasi 2d mengikuti alur pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
6. Mengunggah ke akun media sosial yaitu youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membantu promosi Gifood baik di sekitar kampus ataupun luar kampus dengan cara pembuatan video animasi 2d berbasis *motion graphic*.

2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat video animasi 2d untuk Gifood Yogyakarta sebagai media informasi berbagi makanan kepada publik.
2. Menghasilkan video animasi 2d untuk Gifood yang dapat digunakan sebagai pelengkap presentasi atau profil.

3. Untuk memperkenalkan Gifood kepada publik yang ingin bergabung.
4. Implementasi *Motion Graphic* pada perusahaan.
5. Menambah ilmu baru bagi perusahaan tentang penerapan media informasi berbasis *Motion Graphic Animation 2D*.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat di perlukan dalam penyusunan skripsi ini. Dalam metode pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain.

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan langsung kepada Ceo Gifood oleh peneliti untuk mendapatkan data secara tepat dan akurat, serta melakukan pengamatan beberapa video profil perusahaan berbasis *Motion Graphic* baik Indonesia maupun luar negeri dan menjadi referensi dalam pembuatan video animasi 2d pada Gifood.

2. Metode Wawancara

Data diperoleh dari jawaban atas pertanyaan – pertanyaan yang dilakukan peneliti kepada Ceo Gifood untuk mendapatkan data-data berupa informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan dan penelitian video animasi 2d berbasis *Motion Graphic* pada Gifood.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mendefinisikan terkait informasi masalah, solusi dan kebutuhan terkait informasi apa saja yang akan dimuat dan ditampilkan pada video animasi 2d untuk Gifood dengan memanfaatkan data-data yang dikumpulkan berdasarkan faktor *internal* (dalam) dan faktor *external* (luar) yaitu *Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats*. Selain itu, juga dibutuhkan analisis kebutuhan, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

1.5.3 Metode Perancangan/Pembuatan Video

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan video animasi yaitu tahap pra produksi yang nantinya dapat memperlancar proses pembuatan video animasi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video animasi meliputi penentuan ide cerita, tema video, pengumpulan data, rancangan narasi hingga rancangan *storyboard*, untuk menggambarkan alur video animasi yang akan diproduksi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan *design, coloring, Dubbing, Sound Editing* hingga menganimasikan gambar. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi compositing dan editing, Animation, penambahan sound effect, penggabungan kedua project dan rendering.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk membuat penyajian dalam penelitian ini menjadi terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang berhubungan dengan analisis dan pembuatan video animasi 2d Gifood berbasis *motion graphic* sebagai media informasi yang mampu meningkatkan daya Tarik dan kesadaran kepada masyarakat yang ingin bergabung menjadi bagian dari Gifood.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang profil Gifood hingga proses bisnisnya, analisis masalah, analisis informasi dan analisis kebutuhan sistem serta tahap pra produksi meliputi ide cerita, tema video, rancangan narasi, rancangan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai proses tahapan produksi dan pasca produksi hingga pengujian, dimana tahap produksi membahas tentang pembuatan bahan-bahan animasi dan pasca produksi membahas bagaimana mengimplementasikan bahan-bahan animasi menjadi animasi utuh, yaitu video animasi 2d, dan kemudian dilakukan pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua sumber yang dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan skripsi.