

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada umumnya animasi 2D memiliki kecenderungan daya Tarik tersendiri dalam penyajiannya. Tanpa disadari, pesan yang disampaikan berpengaruh pada pandangan penonton. Dengan mengaplikasikan *motion graphic* sebagai media penyampaian informasi dinilai efisien.

Penggunaan *motion graphic* yang umumnya adalah sebagai *tittle sequence* (adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di sebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web, dan lainnya. Maka dari itulah *motion graphic* bagus di gunakan sebagai salah satu cara penyampaian informasi yang dinilai efektif untuk menyampaikan dan mempromosikan produk dari Dasi Bana

Dasi Bana merupakan sebuah usaha yang didirikan oleh anak muda sekaligus mahasiswa yang memiliki semangat dan kreativitas yang tinggi untuk membuka usaha. Berdiri pada 20 juli 2015 Dasi Bana menjual dan melayani pembelian dan pembuatan Dasi dan juga Sarung, tapi penjualan lebih di fokuskan ke Dasi, Dasi sendiri sangat identik dengan anak sekolah, kantor, dan mahasiswa, jadi kebanyakan pelanggan berasal karyawan dan pelajar.

Selama ini Dasi Bana sendiri hanya melakukan promosi produk menggunakan kartu nama dan media sosial saja, dimana cara tersebut kurang *efektif*, dan belum sukses menjangkau secara luas calon pembeli. Dengan adanya peluang di atas maka penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “

**Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D menggunakan Teknik *Motion Graphic*** “ agar memudahkan Dasi Bana untuk mempromosikan produknya secara lebih luas.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diuraikan perumusan masalah yang terjadi adalah “ **Bagaimana merancang dan membuat animasi 2D pada Dasi Bana menggunakan teknik *motion graphic* untuk mempromosikan produk ?** “

### 1.3. Maksud dan Tujuan

Dalam melakukan penelitian ini, adapun maksud dan tujuan sebagai berikut :

#### 1. Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membuat animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic* untuk media promosi Dasi Bana

#### 2. Tujuan

Tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini adalah untuk memperkenalkan produk yang dapat digunakan melalui media yaitu berupa video animasi

### 1.4. Batasan Masalah

Agar penyusunan skripsi ini tidak keluar dari pokok permasalahan yang dirumuskan, maka ruang lingkup pembahasan diberi beberapa batasan masalah, yaitu :

1. Perancangan video promosi ini berupa animasi 2D menggunakan teknik motion graphic
2. Durasi dari video promosi 2D ini adalah 60 detik
3. Video promosi ini mencakup tentang produk dari Dasi Bana
4. Perangkat lunak yang di gunakan adalah Adobe After Effect cc 2018, Premier Pro cc 2018,illustrator cc 2018, audio city
5. Hasil akhir akan di serahkan kepada owner Dasi Bana

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

##### **1. Bagi Penulis**

- a. Mampu membuat iklan animasi motion graphic dengan kemampuan sendiri
- b. Mampu menerapkan apa yang telah di dapat dari kuliah di universitas amikom Yogyakarta

##### **2. Bagi Dasi Bana**

- a. Sebagai media promosi untuk Dasi Bana
- b. Memperkenalkan Produk yang ada di Dasi Bana ke masyarakat luas
- c. Membuat iklan produk yang lebih menarik, dan membuat banyak konsumen lebih tertarik

##### **3. Bagi Masyarakat**

- a. Memberikan pandangan, agar konsumen tertarik membeli produk dari dasi bana

## 1.6. Metode Penelitian

Ada beberapa metode dalam melakukan penelitian pembuatan iklan ini.

Beberapa metode penelitian tersebut antara lain :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Metode Observasi

Dalam metode ini dilakukan dengan mengamati secara langsung apa saja yang Dasi Bana berikan untuk memberikan point-point penting yang akan di sampaikan dalam iklan yang akan di buat nanti.

#### 2. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan untuk mencari dan melihat beberapa referensi teori baik itu dalam buku atau internet yang bersangkutan tentang iklan dan animasi motion graphic.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode yang di gunakan untuk menguraikan suatu permasalahan yang ada pada kasus yang di teliti, meliputi analisis terhadap masalah iklan yang dibuat dan analisis kebutuhan iklan, seperti merk dasi, data perusahaan dan lain-lain. Dan metode yang di gunakan adalah metode analisis SWOT

### 1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap perancangan kegiatan yang dilakukan adalah membuat narasi dan melakukan evaluasi narasi yang sudah di buat. Kemudian membuat *storyboard* untuk menggambar alur video animasi yang akan di buat.

#### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Pada tahap ini berisi tentang produksi dan pasca produksi. Pada tahap produksi dilakukan pengimpletasian, pada tahap produksi berupa pembuatan gambar (pengumpulan aset) hingga penganimasian gambar. Kemudian pada tahap pasca produksi dilakukan pemberian sound 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**

Bab ini merupakan bagian dari pengantar pokok yang berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Landasan teori yang ada di bab ini berisikan tentang beberapa teori yang di gunakan sebagai landasan untuk penelitian penulisan skripsi, yaitu teori dasar multimedia yang berhubungan dengan pembuatan video animasi 2D, elemen yang dibutuhkan salah satunya konsep dasar dan teknik untuk menunjang pembuatan video promosi.

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

Bab ini berisi penjelasan mengenai tinjauan umum tentang objek penelitian serta analisis dan perancangan video animasi 2D Dasi Bana

secara umum dan menjelaskan kelebihan dan kekurangan video promosi. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan analisis SWOT.

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

Bab ini berisi penjelasan mengenai tahapan pembuatan video animasi dan pembahasan evaluasi video animasi yang dihasilkan, di antaranya, langkah-langkah pembuatan video promosi animasi 2D, editing dan rendering.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi penjelasan mengenai kesimpulan dan saran yang di peroleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Memuat keterangan yang didapat dari beberapa buku dan internet sebagai referensi dan panduan untuk membantu dalam pembuatan dan sebagai penulisan skripsi.