

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era modern seperti sekarang ini, pemanfaatan media sosial mulai bergeser dan berkembang, yang tadinya menurut (Profesor J.A Barnes, 1954 : 39) “Media sosial merupakan sebuah sistem struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Media sosial ini akan membuat mereka yang memiliki kesamaan sosialitas, mulai dari mereka mereka yang akan dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga bisa saling berhubungan”. Hal tersebut membuat media sosial dapat digunakan sebagai media pemasaran produk khususnya facebook. Facebook menyediakan fasilitas khusus untuk menawarkan produk dan jasa yaitu *fanspage* atau halaman facebook dapat digunakan untuk memasarkan produk, merek, dan komunitas berbagai berita dan artikel untuk orang lain. Fitur yang ditawarkan facebook cukup menarik yaitu dapat menambahkan aplikasi, mengadakan acara, membuat iklan berbayar, mengirim gambar maupun video dan lainnya. Halaman facebook membantu bisnis, komunitas, dan merek berbagi berita dan berhubungan dengan orang lain.<sup>1</sup>

Papabike indonesia adalah suatu perusahaan yang menjual produk sepeda dengan jenis balance bike. Selain menjual produk, papabike juga memiliki layanan

---

<sup>1</sup> <https://www.facebook.com/help/282489752085908>

pelatihan sepeda balance bike untuk anak. Papabike juga sudah membuat beberapa kejuaraan untuk mengembangkan komunitas balance bike di Indonesia. Papabike Indonesia sudah cukup dikenal oleh para anggota komunitas sepeda. Namun masih banyak yang belum tahu tentang Papabike Indonesia terutama masyarakat umum yang tidak mengikuti tentang sepeda. Dengan adanya pergeseran tren berolahraga saat ini, banyak orang yang memilih untuk berolahraga dengan cara bersepeda bersama keluarga. Masyarakat yang ingin bersepeda dengan anak mereka ini adalah pangsa pasar baru untuk papabike.

Untuk memperkenalkan produknya lebih baik menggunakan sosial media adalah salah satunya. Dengan adanya banyak video di sosial media maka produk ini perlu sesuatu yang unik untuk dapat ditonton. Maka dari masalah tersebut akan dibuat sebuah video produk untuk Papabike dengan gaya animasi flat desain. Yaitu Pembuatan Video Animasi Flat Desain Untuk Produk Papabike di Media Fanspage Facebook (CV Maimai Indonesia).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana membuat video animasi flat desain untuk produk Papabike di media fanspage facebook (CV Maimai Indonesia)”.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam menyusun laporan ini, agar pembatasannya tidak melebar dan untuk memudahkan dalam menyelesaikan nantinya pembuatan video ini hanya memfokuskan beberapa aspek di antaranya :

1. Video ini hanya dikhususkan untuk produk Papabike dari CV Maimai Indonesia.
2. Pengaplikasian video ini untuk media halaman facebook.
3. Menggunakan format file video .MP4.
4. Durasi video kurang lebih 1 menit.

### 1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah terciptanya video produk dari Papabike dengan gaya animasi flat desain serta diunggah pada halaman facebook, dengan tujuan lainnya adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan dan mempunyai gelar sarjana komputer dalam bidang informatika dan komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan video produk dengan gaya flat desain.
3. Menambah ketertarikan produk pada halaman facebook.

### 1.5 Manfaat penelitian

- a. Bagi penulis
  1. Menerapkan ilmu yang sudah didapat penulis baik teori maupun praktek di Universitas Amikom Yogyakarta, serta khususnya dalam bidang multimedia.

2. Untuk mengetahui sejauh mana ilmu yang telah dipelajari dapat di aplikasikan.
3. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan mengenai ilmu animasi flat desian dalam video.

b. Bagi pembaca

1. Berdasarkan penyusunan skripsi ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat video animasi flat desian.

c. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk skripsi dibidang multimedia.
2. Referensi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan karya ilmiah skripsi.

## **1.6 Metode Penellttian**

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat di perlukan dalam penyusunan skripsi, dalam pembuatan skripsi penyusunan menerapkan pengambilan data sebagai berikut:

1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini adalah pihak CV Maimai Indonesia.

## 2. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan video penawaran produk yang sudah ada dan mempunyai tema serupa.

### b. Perancangan

Tahapan perancangan dalam pembuatan animasi produk ini meliputi perencanaan ide awal konsep yang matang sampai eksekusi proses pra-produksi. Menentukan urutan scenario, desain gambar utama, *background* gambar, *background* suara dan *storyboard*.

### c. Implementasi rancangan

Tahap produksi dan pasca produksi dalam pembuatan video penawaran produk.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan menguraikan tentang teori dasar produksi animasi, video dan flat desain.

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

Dalam bab ini menguraikan tentang kebutuhan sistem dan tahap pra produksi berupa konsep ide, naskah, desain gambar, pewarnaan, desain background gambar, dan beckground suara.

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

Dalam bab ini akan menguraikan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

