

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia merupakan salah satu aspek yang patut kita perhatikan. Sejah ini perkembangan teknologi sangat pesat dalam berbagai hal, salah satunya multimedia. Multimedia dapat didefinisikan sebagai media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses kegiatan. Banyak kegiatan yang sekarang sudah menggunakan multimedia untuk membantu meningkatkan keunggulan bersaing. Animasi adalah urutan frame yang ketika diputar dalam rangka dengan kecepatan yang cukup, dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video. Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut atau frame.

Distro adalah singkatan dari *Distribution Store* maksudnya adalah toko yang mendistribusikan atau menjual produk dari pabrik atau penghasil produk tersebut. Distro merupakan outlet atau toko yang difungsikan sebagai jalur distribusi dari produk-produk *Clothing Company* dari suatu komunitas atau *brand* tertentu.

Distro Loryside beralamat Jln. Nangka3 no. 150 Karangnongko Maguwoharjo, Depok Sleman Yogyakarta, dan berdiri sejak 29 september 2013. Pada saat itu pemasaran Distro Loryside hanya dengan menggunakan brosur yang di tempel di dinding-dinding dan juga di tempel di setiap tiang-tiang perempatan lampu merah. Pada tahun 2015 Distro Loryside sempat terhenti dan kemudian

berjalan lagi di pertengahan tahun 2016, namun untuk media pemasaran Distro Loryside hanya dengan menggunakan foto sehingga proses penyablonan, detail bahan dan model jahitan yang digunakan untuk distro tidak tampak jelas. Untuk menampilkan proses penyablonan, detail bahan dan model jahitan yang digunakan maka dalam penelitian ini akan dibangun suatu animasi 2D dengan teknik *motion graphic*. Dengan animasi kita dapat membuat atau dapat memvisualkan gambar yang tidak hidup menjadi hidup atau bergerak sesuai apa yang kita inginkan.

Dari permasalahan yang telah di uraikan di atas maka skripsi ini mengambil judul "Perancangan Animasi 2D Motion Graphic pada Distro Loryside Sebagai Media Promosi"

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu "*bagaimana Perancangan Animasi 2D Motion Graphic pada Distro Loryside sebagai Media promosi?*"

1.3 Batasan Masalah

Dalam pelaksanaan skripsi ini, penulis membatasi masalah-masalah yang ada yaitu :

1. Video infografis ini menggunakan motion graphic
2. Batas penelitian hanya sampai pada pembuatan video Animasi 2D Motion Graphic sebagai media promosi
3. Yang diuji yaitu video Animasi 2D Motion Graphic pada Distro Loryside

4. Video infografis berisi tentang detail bahan, jahitan, penyablonan dan informasi dari Distro Loryside
5. Video Animasi 2D Motion Graphic nantinya akan diterbitkan di Media social
6. Target animasi berdurasi 1 menit
7. Video infografis hanya tertuju pada proses pembuatan produk belum jadi menjadi produk jadi
8. Video infografis pada proses penyablonan masih menggunakan sablon manual

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membuat animasi 2D sebagai media promosi Distro Loryside menggunakan teknik motion graphic
2. Animasi 2D Motion Graphic dapat dijadikan salah satu media promosi bagi Distro Loryside
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan S1 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Metode ini di maksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan

2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara langsung mengamati media promosi yang digunakan terhadap masalah yang ada

3. Wawancara

Mengadakan Tanya jawab kepada pemilik Distro berkaitan dengan Media Promosi untuk Distro itu sendiri

1.5.2 Metode Analisis

Adapun metode analisis penelitian yang digunakan adalah metode analisis SWOT, yaitu : *Strenght* (kekuatan), *Weaknes* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), *Thearts* (ancaman/kendala) dan perancangan multimedia untuk merancang animasi 2D Motion Grpahic yang akan dibuat.

1.5.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahap pra produksi. Pada tahap ini dibutuhkan untk membuat video infografis, meliputi ide, mengumpulkan data sampai pembuatan *storyboard*.

1.5.4 Implementasi Sistem

Membuat animasi 2D Motion Graphic dengan menggunakan software, Adobe Illustrator CC 2017, After Effect CC 2017 sesuai dengan perancangan.

1.5.5 Pengujian Sistem

Pengujian sistem didasarkan pada hasil dari animasi 2D Motion Graphic, pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari animasi media promosi yang dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan ini disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan topik secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas identifikasi masalah, analisis sistem, perancangan sistem, dan perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini di uraikan hasil-hasil dari tahap analis, desain serta hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan di uraikan tentang kesimpulan dan saran.

