

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

CV. Aikari Harvest merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pertanian khususnya dalam hal pengadaan obat pertanian dan benih pertanian. Benih pertanian yang dijual berupa benih tanaman padi dan hortikultura. Begitupula dengan obat pertaniannya. Untuk saat ini CV. Aikari Harvest sudah memiliki pasar di daerah Jawa Timur seperti kota Blitar, Banyuwangi, Jember dan sebagian kota yang ada di daerah Jawa Timur.

CV. Aikari Harvest mempromosikan produknya dengan Demoplot atau uji coba di lahan petani, penyuluhan ke kelompok tani yang sudah pakai atau farmer's meeting, dan temu lapang dengan petani di lahan yang sudah pakai dengan bukti di lahan atau farm field day. Pihak dari CV. Aikari Harvest menginginkan pasar yang lebih luas yaitu dengan mempromosikan perusahaanya melalui media promosi dalam bentuk animasi. Tentunya media animasi ini diharapkan mampu untuk mencakup masyarakat yang lebih luas, yaitu daerah Jawa Timur dan sekitarnya.

Animasi dalam bentuk motion grafis diharapkan sesuai dengan keinginan dari pihak CV. Aikari Harvest. *Motion Graphic* adalah tipe animasi yang menampilkan tulisan, grafik, data-data angka, diagram dan peta. Dalam penelitian ini unsur multimedia memiliki peran yang sangat penting yaitu sebagai sarana untuk menyampaikan informasi agar menjadi lebih menarik secara audio visual dan dikemas dalam bentuk animasi *motion graphic*. Penggunaan animasi *motion graphic* digunakan untuk memperkenalkan suatu produk dari CV. Aikari Harvest karena dalam animasi *motion graphic* elemen-elemen seperti text, suara, gambar, dan animasi dapat disatukan dalam penyajian. Khususnya menggunakan software adobe after effect dan adobe illustrator. Dikarenakan software ini terkenal kaya akan fitur desain grafisnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis melihat adanya peluang untuk membuat sebuah media promosi yang akan digunakan oleh CV. Aikari Harvest berupa animasi *motion graphic* 2D. Maka penulis melakukan penelitian ini dengan judul: "Perancangan Dan Pembuatan Animasi Sebagai Media Iklan Pada CV. Aikari Harvest Menggunakan Teknik Motion Graphic".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penyusun dapat mengambil rumusan masalah sebagai berikut: "Bagaimana merancang dan membuat animasi sebagai media promosi pada CV. Aikari Harvest dengan menggunakan Teknik motion graphic?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian, diperlukan suatu Batasan masalah agar penelitian tersebut tidak menyimpang dari sasaran yang telah ditentukan. Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini memfokuskan mengenai perancangan animasi iklan menggunakan Teknik *motion graphic*.
2. Pembuatan ilustrasi animasi media iklan di CV. Aikari Harvest (penjelasan profil perusahaan, produk perusahaan, manfaat dari produk dan cara pemesanan)
3. Target penyanggah hasil dari animasi ini di fokuskan untuk promosi di media online.
4. Pengujian hanya dilakukan pada pihak CV. Aikari Harvest
5. Pembuatan iklan animasi *motion graphic* pada CV. Aikari Harvest, selesai pada tahap penyerahan iklan animasi *motion graphic* kepada CV. Aikari Harvest

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah media promosi pada CV. Aikari Harvest dengan cara membuat animasi *motion graphic*.
2. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis adalah:

1. Terciptanya animasi motion graphic yang akan digunakan CV. Aikari Harvest sebagai media promosi dan menambah jangkauan pasar lebih luas.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan program Strata-1 Sistem informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin diperoleh dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

1. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang multimedia, dengan membuat profil perusahaan CV. Aikari Harvest yang berupa animasi *motion graphic*.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata dengan harapan bisa bermanfaat di dunia nyata dan kerja

1.5.2 Bagi Perusahaan

1. Sebagai alternative baru dalam penyampaian informasi khususnya dalam bidang pertanian dan penjualan produk yang digunakan untuk membantu usaha pertanian agar lebih meningkat sekaligus untuk memperluas jangkauan pasar CV. Aikari Harvest.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian animasi *motion graphic* adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada pihak objek penelitian yaitu CV Aikari Harvest untuk mendapatkan informasi yang akurat.

2. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung kegiatan yang dilakukan di kantor CV Aikari Harvest. Hasil data yang diperoleh dari observasi yang dilakukan akan dicatat dengan cermat dan teliti.

1.6.2 Metode Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mendapatkan berbagai informasi serta konsep-konsep teoritis menggunakan buku dan internet sebagai referensi

1.6.3 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis kebutuhan fungsional yang berisi informasi tentang proses-proses apa saja yang dilakukan dalam penelitian ini, dan kebutuhan non-fungsional yang berisi tentang *hardware* (perangkat lunak) dan *software* (perangkat keras) yang digunakan serta *brainware*(sumberdaya manusia).

1.6.4 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam penelitian ini berupa tahapan pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat animasi promosi mulai dari membuat naskah, menentukan ide, serta pembuatan *storyboard*.

1.6.5 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan dilakukan tahap produksi, tahap ini dilakukan berupa pembuatan aset-aset hingga pemberian efek *motion* berdasarkan rancangan *storyboard*, kemudian pada tahap pasca produksi dilakukan proses pemberian suara hingga rendering untuk melakukan packaging hasil akhir dalam format animasi sesuai dengan yang di butuhkan.

1.6.6 Metode Testing

Setelah pembuatan animasi selesai, maka dilakukan pengujian kepada pihak CV Aikari Harvest untuk mengetahui apakah animasi telah sesuai dengan yang diinginkan oleh pihak objek penelitian.

1.7 Metode Implementasi

Pada metode ini dilakukan penyerahan animasi ke pihak CV Aikari Harvest.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas tentang penulisan penelitian ini maka penulis membagi penulisan skripsi ini menjadi lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang ingin dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang tinjauan pustaka yang menjelaskan mengenai penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan tema yang sama guna dijadikan sebagai referensi penulis serta teori-teori dan konsep dasar yang berhubungan dengan permasalahan penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisikan tentang profil CV Aikari Harvest, analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional dan tahapan pra produksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang produksi dan pasca produksi pembuatan animasi *motion graphic*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diberikan oleh penulis dan saran berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dibuat.