

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gendhong Cafe merupakan usaha yang bergerak di dalam bidang makanan dan minuman. Usaha ini yang di kelola oleh TDA Jaya Group lebih fokus dalam pembuatan kopi. Usaha yang sudah berdiri sejak tahun 2014 yang beralamat di Jalan Sorowajan Baru No.16 Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. Usaha penjualan di area Yogyakarta sudah tergolong baik karena dipercaya sebagai penyaji kopi di cafe dengan bidang serupa seperti Lagani Coffe dan Goeboex Coffe serta cafe kecil lainnya.

Selama ini Cafe Gendhong Kopi hanya menggunakan media promosi menggunakan brosur dan baner. Pesan yang disampaikan pada brosur dan baner sangat terbatas lembar kerja promosi yang memungkinkan konsumen tidak dapat menangkap maksud pesan promosinya. Jangkauan promosi lebih kecil yang berakibat minimnya konsumen yang tertarik untuk membeli produknya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diambil judul dalam penelitian ini yaitu Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Promosi Cafe Gendhong Kopi Menggunakan Teknik Motion Graphic dengan adanya iklan

promosi berbentuk video animasi ini diharapkan promosi lebih efektif dan menarik sehingga pesan yang diharapkan dapat tersampaikan dengan jelas dan

tidak membosankan yang dapat meyakinkan konsumen untuk melakukan pembelian produk. Cakupan pemasaran semakin luas karena iklan dapat ditayangkan di youtube dan media sosial sehingga calon pembeli lebih banyak yang dapat meningkatkan produktifitas perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji dan melihat latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu "bagaimana membuat animasi 2D sebagai media promosi Cafe Gendhong Kopi menggunakan teknik *motion graphic*?"

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih tetap sasaran yang dituju, maka diberikan batasan – batasan masalah dalam pembuatan animasi ini, yaitu:

- a. Ruang lingkup video animasi animasi ini adalah Gendhong Cafe Yogyakarta.
- b. Animasi berdurasi 30 detik.
- c. Video animasi ini menggunakan teknik *motion graphic*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini yaitu :

- 1) Membuat animasi 2D sebagai media promosi Cafe Gendhong Kopi menggunakan teknik motion graphic.
- 2) Menerapkan teori-teori yang selama ini dipelajari sewaktu mengikuti pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- 3) Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara tanya jawab langsung dengan pihak yang berkepentingan yang merupakan narasumber yaitu pemilik Cafe Gendhong Kopi Yogyakarta untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam.

b. Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian yaitu Cafe Gendhong Kopi Yogyakarta untuk memperoleh data yang objektif dan faktual.

c. Metode kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan menggunakan buku atau internet yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori agar dapat dijadikan acuan untuk merancang animasi 2D

1.5.2. Metode Analisis

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan terhadap Cafe Gendhong Kopi ditemukan masalah mengenai pengenalan identitas dan informasi perusahaan yang masih minim dan belum berkembang, selanjutnya penulis menawarkan pembuatan animasi 2D pada perusahaan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kebutuhan dan analisis kelayakan. Analisis kebutuhan terdiri dari kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Analisis kelayakan yang digunakan meliputi kelayakan hukum, operasional dan teknologi.

1.5.3. Metode Perancangan

Metode perancangan pembuatan *video profile* ini penulis melakukan beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap Concept
2. Tahap Design
3. Tahap Material Collecting
4. Tahap Assembly
5. Tahap Testing

1.5.4. Metode Testing

Setelah pembuatan video selesai, Penulis akan melakukan pengkajian dengan menggunakan metode *acceptance testing* atau biasa disebut *alpha test* dan *beta test*, proses ini merupakan tahap terakhir sebelum pengguna menyetujui dan menerima penerapan animasi 2D. Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi dari pihak Cafe Gendhong Kopi dan responden.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan tentang hal hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal pembuatan animasi yang berkaitan dengan ilmu, teknik, tahapan pembuatan video animasi serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : PERANCANGAN

Bab ini akan dijelaskan mulai pra produksi yang meliputi penentuan ide cerita, tema, menulis *logline*, *synopsis*, *diagram scene*, *screen play*, *charater development*, kemudian standar karakter, standar warna, standar properti, pembuatan *layout* dan *storyboard*.

BAB IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai proses pembuatan video animasi pada tahap produksi dan pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah dan diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

