

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Animasi merupakan gambar bergerak, yang saat ini sudah banyak memanfaatkan komputerisasi dalam proses penciptaanya. Perkembangan teknologi serta perkembangan zaman, meningkat pula cara untuk menciptakan sebuah animasi, baik secara konvensional maupun secara digital, dan jenis animasi yang ada juga semakin bertambah. Animasi memiliki beragam jenis, walaupun demikian, semua jenis dari animasi tersebut dapat digunakan sebagai media promosi. Dalam animasi sangat memungkinkan seorang animator untuk berekspresi menampilkan karya unik dengan menuangkan kreativitas dan ciri khas pencipta didalamnya, hal tersebutlah yang dapat membuat sebuah animasi menjadi lebih unik dibandingkan dengan media konvensional lainnya. Dengan adanya gerakan dalam sebuah media akan membuat sebuah promosi produk maupu jasa akan menjadi lebih menarik bila dibandingkan dengan media konvensional yang hanya menampilkan gambar diam.

Animasi yang dulunya hanya digunakan sebagai media hiburan kini berkembang menjadi media yang lebih luas, salah satunya sebagai media bantu untuk promosi. Ini dibuktikan dengan semakin banyaknya perusahaan-perusahaan besar yang mulai menerapkan animasi sebagai media promosi dan iklan.

Pada industri perdagangan tentunya promosi dilakukan untuk meningkatkan hasil penjualan produk. Namun pada instansi perdagangan, promosi diperlukan untuk menarik minat konsumen. Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk mengembangkan media promosi yang menarik di Himmalaya Trans, untuk membantu meningkatkan minat konsumen.

Himmalaya Trans merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa Travel, Saat ini pemilik Himmalaya Trans menggunakan media informasi secara verbal, dengan mengandalkan kenalan dekat dan membagikan kartu

nama perusahaan untuk memperkenalkan usahanya. Heri Firianto, selaku pemilik Himalaya Trans menyampaikan kepada penulis, bahwa perusahaanya menginginkan sebuah media promosi berupa video animasi bergerak yang memperkenalkan apa itu Himalaya Trans, disisi lain agar lebih menarik, bapak Heri Firianto meminta kepada penulis agar dibantu dalam pembuatan video yang berupa animasi 2D.

Berdasarkan uraian diatas penulis mengangkat judul tugas akhir yaitu "IMPLEMENTASI ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA HIMALAYA TRANS BANJARNEGARA".

1.1. Rumusan Masalah

Permasalahan yang ingin dipecahkan dalam Tugas Akhir ini adalah : bagaimana membuat sebuah animasi 2 Dimensi sebagai media promosi pada Himalaya Trans Banjarnegara.

1.2. Batasan Masalah

Dari permasalahan yang ada, penulis membatasi pada:

1. Pra Produksi, meliputi ide awal yang digunakan dalam pembuatan animasi 2 Dimensi.
2. Produksi, meliputi:
 - a. Pembuatan 2D karakter,
 - b. Pembuatan *background dan environment*,
 - c. Memberikan material pada karakter, *background dan environment*,
 - d. Perancangan tata letak gambar,
 - e. Pembuatan animasi.
3. Pasca Produksi, meliputi:
 - a. *Compositing*, menggabungkan elemen – elemen dalam satu media,
 - b. *Recording dan mixing sound*,
 - c. *Editing*, menyunting materi yang akan dibuat,
 - d. *Final rendering*.

1.3. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program D3 manajemen informatika pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi 2D.
3. Untuk membangun *implementasi* animasi 2D sebagai media promosi pada Himalaya Group Banjarnegara pada bidang Travel.

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Untuk menambah pengetahuan kepada mahasiswa mengenai animasi 2d sebagai media promosi tersebut.
2. Untuk menambah pengetahuan bagi pembaca yang bisa digunakan untuk sumber referensi.
3. Mengetahui media promosi pada Himalaya Trans dan permasalahan-permasalahan yang ada agar dapat ditemukan solusi yang terbaik untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.
4. Memudahkan Mahasiswa untuk bekerja dalam program yang sudah dibuat.

1.4. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini mengemukakan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat dan Metode Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Landasan Teori dalam Bab II ini terdiri dari kerangka teori yang mendukung dalam penulisan Tugas Akhir ini yang terdiri dari definisi : Pengertian Informasi, Pengertian Multimedia, Komponen media yang akan dipromosikan di Himalaya Trans, Jenis-Jenis Animasi 2D sebagai media promosi, Metode untuk mengontrol animasi, Komponen Animasi, Resolusi Video yang akan digunakan .

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan memuat pengertian dari multimedia, proses pembuatan animasi, dan kabupaten banjarnegara mulai dari pandangan umum.

serta berbagai definisi dari para ahli sebagai pengantar pada bab pembahasan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi berisi tentang proses pembuatan animasi 2D dengan menggunakan Adobe, Sedangkan pada pembahasan berisi tentang hasil – hasil dari tahapan pembuatan film animasi 2d sebagai media promosi pada Himalaya Trans Banjarnegara.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup, yang di dalamnya berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan skripsi, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan Himalaya Trans selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Diuraikan mengenai keterangan dari buku – buku dan literature lain yang menjadi acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.