

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi memiliki keunggulan dalam mempromosikan sebuah produk, salah satunya adalah animasi dapat membuat efek ataupun kejadian yang tidak dapat dilakukan melalui *live shoot*. Salah satu contohnya adalah membuat animasi pensil yang dapat berjalan dan melakukan hal - hal seperti yang dilakukan manusia. Animasi seperti ini tidak dapat dibuat dengan menggunakan teknik *live shoot*. Sehingga animasi tidak memiliki batasan dalam berimajinasi dan kreativitas. Animasi juga dianggap menjadi salah satu media yang tepat untuk menjadi media propaganda dalam mengajak generasi muda untuk menaruh cintanya kepada suatu hal seperti batik yang menjadi produk seni budaya Indonesia.[1]

Batik adalah sebuah warisan budaya Indonesia yang wajib dilestarikan. Dalam perkembangannya batik memiliki beberapa kendala, misalnya saja penurunan penjualan. Hal ini dipaparkan Harry Tanoesoedibjo di International Batik Center di Pekalongan. Beliau berkata bahwa sepiunya penjualan batik selain disebabkan oleh pelemahan ekonomi juga akibat terkendala pemasaran[2]. Selain masalah tersebut, regenerasi pengrajin batik juga menjadi masalah yang menghantui para pengusaha batik. Sulitnya regenerasi pengrajin batik ini dibuktikan dari pernyataan gubernur Jawa Tengah yang berbunyi "Sekarang generasi

yang tekun membatik juga berkurang”[3]. Oleh karena itu, perlu upaya mengatasi persoalan tersebut, salah satunya memberikan minat dan kecintaan terhadap batik. Untuk memperkenalkan kecintaan tersebut perlu sebuah iklan sebagai media promosi untuk menjangkau minat generasi baru. Salah satunya menggunakan media animasi.

Sembung Batik adalah sebuah industri batik rumahan yang berlokasi di desa Sembung kelurahan Gulurejo kecamatan Lendah kabupaten Kulonprogo. Sembung batik memiliki sekitar belasan karyawan yang kebanyakan adalah ibu rumah tangga. Sembung Batik juga memiliki permasalahan yang sama yakni menurunnya penjualan dan segmentasi pasar yang menyasar pada usia itu-itu saja yakni rentan usia 40 tahun keatas. Saat ini sembung batik hanya mengandalkan galeri yang bertempat tinggal di sembung batik sebagai tempat untuk memamerkan koleksi batiknya. Selain melalui galeri, sembung batik juga menggunakan media *online* untuk memasarkan produknya ke konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibuat diatas dapat ditarik masalah yakni :

1. Animasi apa yang akan dihasilkan sebagai media promosi “Sembung Batik”?
2. Bagaimana animasi tersebut memenuhi kebutuhan fungsional dan 12 prinsip animasi ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Pembuatan animasi yang dimaksud adalah animasi 2D
2. Animasi yang dibuat untuk media promosi sembung batik
3. Berbentuk film animasi pendek kurang lebih 2 menit
4. Pembuatan video animasi ini menggunakan software adobe photoshop, adobe after effect, adobe flash, coreldraw.
5. Sasaran iklan animasi tersebut untuk usia dibawah 30 tahun

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Membuat media promosi bagi pengrajin batik “Sembung Batik” yang sesuai dengan sekmen pasar yang diinginkan yakni usia dibawah 30 tahun sehingga meningkatkan penjualan dan menambah media promosi yang dimiliki “Sembung Batik”

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan

1. Dapat membantu dalam menentukan animasi yang sesuai dan cocok dalam mempromosikan “Sembung Batik” agar diterima dan dikenal lebih luas dalam masyarakat.
2. Meningkatkan promosi Batik khususnya di “Sembung Batik”

3. Sebagai pembelajaran bagi penulis untuk membuat animasi yang sesuai dengan keinginan pasar (eksternal) dan keinginan *client* (internal), sehingga diharapkan dapat membuat animasi yang lebih baik lagi kedepannya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan hasil dan nilai yang sesuai.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara mengobservasi batik yang terdapat di sentra batik sembung batik. Objek yang diobservasi meliputi sejarah batik, keunikan batik yang diproduksi, cara produksi batik dan lain – lain.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan mewawancarai pemilik sentra sembung batik yakni Bapak Sugirin (Kang Girin) yang beralamat di dusun Sembung kelurahan Gulurejo, kecamatan Lendah, Kabupaten Kulonprogo, Yogyakarta.

1.6.1.3 Metode Pustaka

Dalam penelitian ini penulis mendapatkan data melalui literasi dari berbagai buku, jurnal, maupun secara online melalui internet yang sesuai dengan topik penelitian penulis untuk mendukung data yang telah dilakukan sebelumnya.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui keuntungan dan kekurangan dalam membuat animasi. Dengan membandingkan antara unsur kelebihan, kekurangan, peluang dan ancaman. Sehingga animasi ini dapat berguna secara optimal.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan animasi 2D memiliki 3 tahapan yang umum dilakukan dalam pembuatan animasi yakni *Pre-Production*, *Production* dan *Post-Production* yang akan diuraikan pada bagian selanjutnya.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab 1 Pendahuluan ini penulis akan membahas mengenai latar belakang masalah yang ditemukan penulis, rumusan masalah, batasan – batasan

masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang akan dipergunakan sebagai landasan penelitian yang dilakukan penulis dan pembuatan animasi 2D untuk media promosi dan iklan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis menjelaskan analisis – analisis dan perancangan sistem yang berdasarkan penelitian – penelitian serta teori – teori yang telah dikemukakan sebelumnya.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai uraian – uraian dalam pembuatan animasi 2D untuk media promosi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab penutup adalah bab akhir dalam skripsi yang ditulis penulis. Berisi mengenai kesimpulan – kesimpulan yang didapat dari penelitian dan perancangan animasi 2D serta saran – saran agar dapat mengembangkan penelitian sehingga lebih baik lagi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Disini tertulis referensi – referensi yang penulis dapat sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam pembuatan skripsi.