

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan Animasi begitu pesat sehingga diminati oleh berbagai kalangan. Mulai dari kalangan dewasa, remaja terutama anak-anak lebih memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap animasi. Selain itu animasi juga sering dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, Animasi dapat dimanfaatkan sebagai media presentasi dan pengajaran, baik dalam kelas maupun secara otodidak. Kemudian di dunia bisnis, Animasi dapat dimanfaatkan sebagai media pengenalan profil organisasi, perusahaan atau periklanan sebagai media promosi produk perusahaan dan lain sebagainya.

Yayasan Pemberdayaan Perempuan (Ypp) Handayani adalah yayasan yang bergerak dalam bidang sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan sosial. Saat ini dalam mencari donatur dan menjalin kerjasama Yayasan masih menggunakan media pemasaran konvensional yaitu dengan menyebar brosur dalam promosinya dan mempresentasikan kegiatan-kegiatan yayasan untuk menarik para donatur. Sifat brosur sebagai *direct marketing* membuat jangkauannya tidak luas. Jika ingin lebih luas dalam mendistribusikannya maka harus mencetak brosur dalam jumlah yang lebih banyak juga.

Dari masalah diatas penulis tertarik membuat penelitian mengenai “Pembuatan Animasi Explainer 2D pada Yayasan Pemberdayaan Perempuan (Ypp) Handayani Lombok Barat-NTB” dimana Video Explainer berupa video yang secara umum berwujud penyajian informasi atau penjelasan tentang suatu produk, merek, perusahaan atau organisasi yang dijalankan. Penulis menentukan sebuah judul penelitian tersebut berdasarkan peluang, karena dengan adanya media informasi dalam bentuk video akan menunjukkan presentasi yang lebih menarik sehingga membuat masyarakat dan pemerintah lebih mudah dalam menyebarkannya dan ikut adil sebagai donatur.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan adanya uraian yang telah di kemukakan pada latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu : Bagaimana cara merancang dan membuat video Animasi Explainer untuk membantu memaksimalkan presentasi dan sekaligus sebagai media promosi.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Animasi yang dibuat hanya dalam bentuk animasi 2D dengan tema animasi explainer pada yayasan pemberdayaan perempuan (YPP) Handayani yang bertujuan sebagai media presentasi dan promosi yayasan.

2. Video Explainer disini bertujuan sebagai media presentasi dan mempromosikan profil Yayasan yang dapat dibagikan melalui media online atau media social seperti Youtube, WA, dan line
3. Software yang digunakan dalam pemembuat animasi 2D ini menggunakan Adobe After Effect CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Audition CS6.
4. Informasi yang disampaikan hanya mencakup tentang bantuan Yayasan Pemberdayaan Perempuan (YPP) Handayani kepada penyandang masalah kesejahteraan social secara umum.
5. Objek penelitian di Yayasan Pemberdayaan Perempuan (YPP) Handayani Gerung – Lombok Barat –NTB

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan animasi explainer 2D dapat memaksimalkan dan memudahkan Yayasan Pemberdayaan Perempuan (YPP) Handayani dalam menjelaskan informasi yayasan secara lebih baik dan menarik.
2. Dapat membantu penyebaran informasi mengenai Yayasan Pemberdayaan Perempuan (YPP) Handayani dengan menyebarkan video secara online maupun offline.
3. langkah upaya untuk implementasi IT dan pengabdian masyarakat dalam kehidupan bermasyarakat untuk membantu kesejahteraan sosial yang diperoleh selama kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

## 1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun langkah-langkah dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Wawancara

Merupakan pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Teknik yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab sambil bertatapmuka antara pewawancara dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara.

#### 2. Ovservasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang akan diteliti yaitu pada Yayasan Pemberdayaan Perempuan Handayani.

#### 3. Studi Pustaka

Menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Proses pengumpulan data melalui buku-buku atau tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses pembuatan animasi 2D ini yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun file-file dari internet.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan secara Kualitatif.

### 1.5.3 Metode Perancangan

#### 1. Pra-Produksi

yaitu membuat ide cerita, membuat *script*, membuat *storyboard* dan analisis kebutuhan *software* maupun *hardware*.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

#### 1. Produksi

Peneliti mulai membuat animasi sesuai dengan konsep yang telah di rancang.

#### 2. Pasca-Produksi

Dalam tahap ini peneliti melakukan editing animasi, mulai dari penyusunan animasi, penambahan audio kemudian editing hingga rendering.

### 1.5.5 Metode Testing

Pada metode ini akan dilakukan pengujian pada beberapa aspek kualitas video animasi kepada seorang ahli animasi dan *owner* atau ketua dari Yayasan Pemberdayaan Perempuan (YPP) Handayani, apakah video yang dibuat sudah layak untuk dapat di produksi atau belum.



## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi penelitian dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

### **BAB I – PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II – LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan penelitian ini. Berisi mengenai definisi-definisi dan teori-teori yang menjadi dasar dalam penulisan penelitian yang diambil dari berbagai sumber.

### **BAB III – ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan mulai dari gambaran umum, analisis kebutuhan, dan pra produksi, dalam hal ini meliputi ide cerita, tema cerita, naskah dan storyboard.

### **BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai proses pembuatan animasi 2D , kemudian tahap produksi, meliputi pembuatan karakter, background, Kemudian dalam tahap pasca produksi atau dubbing, editing, compositing dan testing.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah penulis lakukan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis penelitian, baik berupa literature dari internet, buku panduan, jurnal atau media lainnya

