

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi pada era ini berkembang dengan cukup pesat. Dengan berkembangnya teknologi tersebut akan mempermudah manusia baik mengirim maupun menerima informasi. Dalam menyampaikan informasi dapat digunakan dengan berbagai cara salah satunya dengan multimedia. Multimedia mempermudah manusia karena didalamnya sudah mencakup banyak hal seperti gambar, animasi, video, teks, dan audio sehingga informasi dapat diterima secara jelas dan menarik. Video animasi 2D merupakan salah satu contoh media yang digunakan perusahaan untuk menyampaikan informasi.

LKP CMM Asmat Pro Yogyakarta adalah salah satu lembaga kursus yang bergerak dibidang entertainment khususnya modelling. Namun seiring berjalannya waktu Asmat Pro juga membuka kursus di bidang yang lain seperti MC, public speaking, tata rias pengantin, tata kecantikan kulit, make up personal, in house training, dan personality. Lembaga kursus modelling di Jogja juga berdiri cukup banyak dan menjadi competitor LKP CMM Asmat Pro. Dalam memperkenalkan LKP CMM Asmat Pro saat ini masih menggunakan cara dari mulut ke mulut antar relasi dan via chatting. Mempublikasikan profil dan portofolio merupakan hal penting bagi perusahaan karena akan berpengaruh kepada reputasi serta mampu dikenal oleh

masyarakat luas. Dengan berkembangnya jaman dan teknologi, maka LKP CMM Asmat Pro memiliki peluang besar untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas melalui video animasi 2D sebagai media informasi.

Dengan dikemas kedalam bentuk video animasi 2D maka informasi tentang LKP CMM Asmat Pro akan terpampang secara jelas dan dapat diaplikasikan secara fleksibel. Pengemasan informasi dalam bentuk video sangat berbeda jika dibandingkan dengan pengemasan dalam bentuk media cetak seperti baleho, banner, ataupun brosur. Video animasi 2D merupakan salah satu media informasi yang dapat diaplikasikan untuk menyajikan visualisasi data dengan menggunakan gambar atau grafik pada suatu informasi secara sederhana dan menarik tanpa mengurangi informasi yang ada didalamnya. Video animasi 2D juga dilengkapi dengan narasi dan *background* agar lebih mudah diterima oleh masyarakat.

Video animasi 2D dapat berupa animasi *frame by frame* atau animasi *keyframe*. Animasi *keyframe* dibuat dengan menerapkan teknik *pose to pose*, yaitu menentukan gambar – gambar kuncinya saja, kemudian komputer akan membuat gerakan secara otomatis. Kelebihan dengan cara tersebut akan lebih mempercepat dalam proses pembuatannya serta dapat menghasilkan gerakan yang benar.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian yang dilakukan diberi judul **“Penerapan Teknik Pose to Pose Pada Animasi 2D Sebagai Media Informasi LKP CMM Asmat Pro Yogyakarta”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka akan dirumuskan suatu masalah yang nantinya akan dipecahkan yaitu, *“Bagaimana menerapkan teknik pose to pose pada animasi 2D LKP CMM Asmat Pro sebagai media informasi?”*

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk lebih spesifik dan fokus dalam pembahasan, hal ini penulis akan membatasi ruang lingkup, yaitu :

1. Video ini merupakan animasi dua dimensi dengan menggunakan teknik pose to pose.
2. Video ini merupakan animasi 2D dengan konsep *key frame*.
3. Berdurasi 1 menit 30 detik
4. Dikemas dengan format file video .mp4 dengan kualitas Full HD 1080p resolusi 1920x1080p.
5. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 7, Adobe After Effect CS6, Corel Draw X6, dan Adobe Audition CS6.
6. Informasi yang disampaikan mencakup profil, kualitas dan portofolio LKP CMM Asmat Pro.
7. Video animasi 2D LKP CMM Asmat Pro akan diterapkan pada website LKP CMM Asmat Pro.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat serta menganalisa teknik *pose to pose* video animasi 2D LKP CMM Asmat Pro Yogyakarta sebagai media informasi yang dikemas berupa penjelasan tentang profile, kualitas, serta portofolio untuk mempublikasikan lembaga kepada masyarakat luas.
2. Membantu LKP CMM Asmat Pro Yogyakarta menciptakan *branding* perusahaan yang terpercaya dan mampu bersaing dengan kompetitor dimata klien dan masyarakat luas.
3. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya dilakukan penelitian ini antara lain:

1. Memperkenalkan profil dan portofolio LKP CMM Asmat Pro Yogyakarta kepada masyarakat luas.
2. Menciptakan *branding* LKP CMM Asmat Pro Yogyakarta yang terpercaya sehingga mampu bersaing dengan lembaga kursus lainnya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi yaitu dilakukan dengan cara peneliti melakukan pengamatan terhadap video-video animasi 2D yang menggunakan teknik pose to pose.

2. Metode Wawancara

Wawancara yaitu dilakukan dengan pihak direktur perusahaan sebagai narasumber untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk penelitian.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi yaitu dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar pada obyek dan dokumen terkait. Dokumentasi memiliki tujuan yaitu gambar hasil dokumentasi dapat digunakan sebagai acuan dan komponen untuk mendesain video animasi 2D.

4. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu dilakukan dengan membaca buku maupun mencari data melalui internet dari sumber yang terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor *internal* (dalam) dan faktor *eksternal* (luar) yaitu *Strengths*, *Weakness*, *Opportunities* dan *Threats*.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan video animasi 2D menggunakan standar produksi animasi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik *pose to pose* yang dapat diterapkan pada video animasi 2DLKP CMM Asmat Pro Yogyakarta sehingga visualisasi data yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti audien.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar multimedia, konsep dasar pembuatan video animasi menggunakan teknik *pose to pose*, serta software-software yang akan digunakan dalam perancangan video animasi 2D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang profil LKP CMM Asmat ProYogyakarta, analisis video yang akan dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video animasi 2D LKP CMM Asmat ProYogyakarta dengan teknik *pose to pose* serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.