

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi adalah suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Pengertian animasi adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis. Perkembangan teknologi animasi berkembang sangat pesat saat ini, animasi bisa dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu animasi dua dimensi (2D) dan animasi tiga dimensi (3D). Animasi 2D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan gambar atau frame, yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar berikutnya. Teknologi perkembangan animasi sangat pesat dengan berkembangnya animasi 3D, namun sebagian animator hebat dunia masih menggunakan teknik animasi 2D yang mereka anggap lebih memiliki ekspresi objek yang tegas pada seni gambarnya.

Gembira loka adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang pariwisata lebih tepatnya kebun binatang. Gembira loka memiliki karyawan dan staff dari berbagai divisi yang ada sebanyak 58 orang. Gembira loka merupakan satu-satunya kebun binatang yang ada di Yogyakarta, dari catatan data yang dimiliki kebun binatang gembira loka pada tahun 2014 memiliki 1180 satwa dari berbagai jenis hewan di dunia. Sedangkan dari data pengunjung wisatawan baik domestik maupun mancanegara ada 1.796.865 wisatawan yang berkunjung ke kebun binatang gembira loka tiap tahunnya dari data tahun 2014, hal ini menjadi

tolak ukur untuk meningkatkan jumlah pengunjung kebun binatang gembira loka di tahun 2015.

Media promosi yang digunakan oleh pihak gembira loka saat ini adalah media cetak dan media elektronik berupa iklan official promo. Untuk saat ini pihak gembira loka masih menggunakan iklan live shoot.

Masih banyak perusahaan menggunakan iklan live shoot sebagai media promosi. Akan tetapi ada beberapa bagian live shoot yang tidak bisa dilakukan seperti animasi 2D. Salah satu contohnya adalah, pengambilan adegan burung yang terbang secara dekat. Animasi 2D memberikan salah satu referensi jenis media promosi iklan selain live shoot dengan mempertimbangkan keleluasaan dimana ada segmen adegan yang tidak bisa diambil secara live shoot bisa di buat menggunakan animasi 2D.

Oleh karena itu, dalam menyusun Tugas Akhir ini penulis mengangkat judul "Perancangan Iklan Animasi 2D Pada Gembira Loka Zoo Berbasis Multimedia" dengan mempertimbangkan untuk memberikan salah satu referensi media promosi iklan di Kebun Binatang Gembira Loka yang nantinya bisa digunakan sebagai promosi dan diharapkan mampu meningkatkan kunjungan wisata di Kebun Binatang Gembira Loka.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana Merancang Iklan Animasi 2D Pada Gembira Loka Zoo Berbasis Multimedia?

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan keluar dari pokok bahasan, maka dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu sebagai berikut :

1. Pembuatan iklan 2D ini hanya untuk mempromosikan objek wisata kebun binatang Gembira Loka yang berada di Yogyakarta.
2. Iklan ini dibuat dengan durasi sekitar 2 menit.
3. Pembuatan iklan ini merupakan full animasi 2D yang didalamnya terdapat beberapa elemen multimedia seperti, gambar, audio, animasi dan teks.
4. Proses produksi iklan dari tahap pra produksi, produksi sampai pasca produksi.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

#### 1.4.1 Bagi penulis :

Merupakan persyaratan kelulusan untuk jenjang Diplomat 3 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### 1.4.2 Bagi Objek Penelitian :

Pembuatan iklan animasi 2D sebagai media promosi agar membantu menginfokan binatang apa saja yang ada di Gembira Loka Zoo.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi penulis :**

1. Mempraktikan ilmu yang telah dipelajari dan didapat selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mendapatkan title sebagai Ahli Madya (Amd) karena telah menyelesaikan kuliah jenjang Diplomat 3 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

### **1.5.2 Bagi Objek Penelitian :**

Pembuatan iklan animasi 2D sebagai media promosi agar membantu menginfokan binatang apa saja yang ada di Gembira Loka Zoo.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Dalam mendapatkan data-data yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode penelitian. Beberapa metode tersebut antara lain :

### **Metode Pustaka**

Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain: buku-buku yang relevan dan sumber-sumber internet, untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan iklan.

### **Metode Interview**

Melalui metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahan secara langsung dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

### Metode Observasi

Mengumpulkan data dengan cara mengunjungi lokasi pembuatan iklan, agar mendapatkan data tentang keadaan dan kondisi lokasi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan tugas akhir ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

### BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

### BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang konsep dasar animasi 2D, definisi dan gambaran umum tentang iklan, pengertian multimedia, pengertian animasi 2D, teknik perancangan animasi 2D, dan software yang digunakan untuk pembuatan iklan seperti Adobe Illustrator, Adobe Flash, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe Premier dan Adobe After Effect.

### BAB III. GAMBARAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum tentang perancangan iklan animasi 2D gembira loka zoo.

### BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang identifikasi masalah, merancang konsep, merancang naskah, merancang storyboard, desain karakter, pembuatan background dan produksi.

