

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kopi merupakan tanaman yang banyak tumbuh di daerah beriklim tropis. Triyanti (2016) menyebutkan kopi adalah komoditas tropis utama yang banyak di perdagangkan di seluruh dunia. Setengah dari total ekspor komoditas tropis merupakan biji kopi. Popularitas dan daya tarik dunia terhadap kopi utamanya disebabkan karena rasa dari kopi itu sendiri. Hasil data dari *Food and Agriculture Organization* di tahun 2013, Indonesia berada di peringkat ketiga sebagai produsen kopi terbesar di dunia setelah Brasil dan Vietnam. Risnandar (2019) mengatakan data dari Gabungan Eksportir Kopi Indonesia (GAEKI) kopi yang dihasilkan oleh Indonesia 83% adalah jenis robusta dan 17% arabica.

Minuman kopi merupakan sebuah minuman yang berbahan dasar ekstrak biji kopi. Minuman ini sedang banyak diminati kalangan mulai dari remaja sampai dewasa. Minuman ini juga bisa di beri variasi rasa dengan tambahan *syrup* seperti *caramel*, *hazelnut*, gula aren, dan lainnya. Menurut Auliya (2017) minuman kaya kafein dan memiliki aroma yang enak ini sudah menjadi bagian dari masyarakat Indonesia. Karena minuman tersebut mudah sekali ditemukan mulai dari warung hingga restoran setidaknya menyuguhkan minuman berbahan dasar biji kopi tersebut. Berkat kepopulerannya, usaha kedai kopi sekarang banyak diminati oleh pengusaha muda yang ini memulai bisnisnya.

Dulu jika mendengar kata “kedai kopi” atau “*coffee shop*” mungkin hanya ada *Starbucks* salah satu usaha kedai kopi milik negara asing. Namun saat ini sudah banyak nama nama kedai kopi bermunculan mulai dari kopi Tuku, Animo, Janji Jiwa, Kenangan dan lainnya. Kedai tersebut menjajakan kopi dalam wadah *cup* dan di jual dengan harga yang bisa dibilang cukup untuk kantong pelajar. Namun di awal tahun 2020 saat ada berita mengenai virus COVID-19 dan di berlakukan PSBB. Kedai kopi mulai mengeluarkan botol berukuran 1 liter untuk di nikmati beberapa hari. Tapi banyak juga masyarakat yang mulai mengulik cara membuat minuman kopi kekinian. Oleh karena itu banyak *tutorial* yang diberikan lewat media sosial bagaimana cara membuat minuman kopi tersebut.

Motion graphic dapat menjadi salah satu alternatif cara menyampaikan bagaimana proses membuat kopi tersebut. Selain banyak digunakan untuk menyampaikan informasi, *motion graphic* juga dapat digunakan untuk media pembelajaran. Lewat *motion graphic*, kreator dapat berkreasi dengan menggunakan *style* yang ingin digunakan.

Dalam tugas akhir ini, pembahasan akan difokuskan kepada bagaimana perancangan *flat design style* dalam pembuatan *motion graphic* instruksional “Ngopi Yuk!”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara penerapan visual asset *flat design* dalam pembuatan *motion graphic* instruksional berjudul “Ngopi Yuk!” ?

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah yang diberikan, batasan masalah yang akan dibahas adalah :

1. Simplifikasi asset *flat design* pada *instructional motion graphic*.
2. Aset yang akan dibahas yaitu; kotak susu, kopi, *palm sugar*, dan krimer bubuk.
3. Fokus pada visualisasi instruksional cara pembuatan kopi kekinian

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini adalah untuk menciptakan asset dengan menggunakan *flat design style* pada *motion graphic* instruksional berjudul “Ngopi Yuk!”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapat dari skripsi ini adalah :

- a. Untuk penulis ini menjadi acuan jika di masa yang akan datang nanti, penulis ingin membuat kembali asset menggunakan *flat design* dalam pengerjaan *motion graphic*.
- b. Untuk orang lain sebagai salah satu referensi jika ingin membuat desain menggunakan *flat design style*.
- c. Untuk universitas dapat menjadi rujukan akademis bila ada perancangan yang sejenis.