BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Diawali ketika masukkan “Starbuck” ke pasar Indonesia. Sekarang banyak sekali muncul coffee shop di kota Jakarta, Indonesia. Dari coffee shop kecil-kecilan sampai yang sudah memiliki kualitas yang profesional. Indonesia sendiri adalah produsen kopi ke- tiga terbesar di dunia. Kurang lebih selama 2 tahun belakangan ini konsumsi kopi meningkat. Oleh karena itu ada baiknya kita untuk mengetahui sejauh manakah perkembangan industri kopi Indonesia.

Dahulu minuman kopi identik untuk orang tua yang rasanya pahit. Sekarang semenjak varian rasa dan cara penyajian kopi semakin banyak membuat kopi di gemari dari kalangan muda hingga tua. Sehingga menikmati kopi di coffee shop menjadi salah satu gaya hidup bagi masyarakat kota Jakarta.

Tetapi tidak semua konsumen kopi di kota Jakarta mengetahui bahwa kopi adalah produk yang IKONIK, kaya nilai, merek, budaya dan sosial. Sehingga perlu adanya sebuah tayangan yang memberikan informasi tentang perkembangan industri kopi Indonesia. Sehingga memberikan inspirasi untuk menjadikan kopi asli Indonesia sebagai lahan bisnis dan menjadi kebanggaan rakya Indonesia, yang juga di gemari oleh masyarakat dunia.

Maka dipakailah metode animasi edukasi dengan teknik 2D animasi *motion graphic* berbentuk *infographic*, dimana pesan dapat dengan mudah disampaikan kepada penonton, dipahami dan dinikmati masyarakat Indonesia.

1.2 Ruang Lingkup

Untuk ruang lingkup proyek tugas akhir, penulis menggunakan pendekatan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual yang dibuat seluruhnya dengan gabungan 2D animasi *motion graphic* yang berbentuk *infographic* dengan narasi. Dengan pembagian materi sebagai berikut :

1. Sejarah kopi Indonesia.
2. Industri kopi Indonesia.
3. Perkembangan industri kopi Indonesia.
4. Masa depan industri kopi Indonesia.