

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Citra Gama Sakti Deresan Sleman Yogyakarta Merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang Sistem Informasi Geografis, kegiatan yang dilakukan antara lain sebagai Konsultan Pemetaan, *trainer* dan melakukan penelitian geografis. PT. Citra Gama Sakti sudah banyak melakukan *riset* untuk kebutuhan perusahaan maupun klien.

Perusahaan yang telah melakukan penelitian di Pulau-pulau Indonesia, salah satunya meneliti Daerah Aliran Sungai. Peneletian yang dihasilkan terkait dengan informasi Geografis, pada awalnya hasil penelitian di kemas dalam bentuk powerpoint yang digunakan untuk sarana presentasi dan promosi yang biasanya di sampaikan pada saat melakukan *training* atau saat sedang bernegosiasi dengan klien perusahaan, hasil *riset* yang telah dihasilkan belum dapat dikemas dengan baik. Sistem informasi yang ada di PT. Citra Gama Sakti juga belum dimanfaatkan dengan baik, seperti website dan *wide screen* yang ada di perusahaan tersebut belum dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hal tersebut mendorong penulis untuk mengatasi masalah dengan mengembangkan dan memanfaatkan sarana prasarana yang ada di PT. Citra Gama Sakti agar dapat digunakan lebih efektif sebagai sarana presentasi dan promosi. Terkait dengan hal tersebut hasil penelitian akan dikemas dalam

bentuk Animasi 2D yang digunakan sebagai media konten yang dapat dimuat dalam website dan *wide screen* perusahaan. Yang mana dalam media konten tersebut di dalamnya terdapat informasi geografis mengenai Daerah Aliran Sungai Kapuas berupa video animasi 2D dengan menggunakan konsep *motion graphic*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: Bagaimana merancang animasi 2D sebagai media konten pada PT. Citra Gama Sakti dengan konsep *motion graphic* ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan di PT. Citra Gama Sakti Deresan Sleman Yogyakarta.
2. Media konten pada judul berarti suatu konten yang dapat digunakan diberbagai keperluan media seperti website dan *wide screen* perusahaan.
3. Media konten terdiri dari rangkuman hasil riset perusahaan mengenai Daerah Aliran Sungai dalam bentuk animasi 2D.
4. Media konten tersebut digunakan sebagai konsumsi perusahaan, klien dan masyarakat umum.

5. Software yang digunakan dalam pembuatan media konten ini adalah Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere CS6 dan Corel Draw X5.
6. Hasil implementasi video animasi menggunakan teknik motion graphic dan visual efek ini akan berbentuk video media konten berdurasi 2 menit 15 detik dan akan menjadi kewenangan perusahaan dalam penayangannya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki sistem informasi perusahaan dan memanfaatkan sarana yang ada di perusahaan tersebut dengan merancang media konten dalam bentuk animasi 2D untuk merangkum hasil riset perusahaan. Sehingga sistem informasi yang ada tidak terabaikan dan dapat memberi manfaat yang baik bagi perusahaan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Memperbaiki sistem informasi pada PT. Citra Gama Sakti.
2. Memberi daya guna pada sarana yang ada pada perusahaan seperti website dan wide screen.
3. Media konten sebagai media promosi perusahaan.
4. Media konten sebagai pengenalan produk kepada masyarakat umum.
5. Media konten dapat digunakan untuk demo produk kepada klien.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan software apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan media konten PT. Citra Gama Sakti.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Berisi mengenai gambaran umum objek penelitian, metode yang digunakan, sumber data, data yang diperlukan, teknik pengumpulan data, teknis analisis data dan jadwal penelitian.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan dan hasil perancangan media konten PT. Citra Gama Sakti.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan yang penulis ambil.

DAFTAR PUSTAKA

1.7 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

NO	KEGIATAN	SEPTEMBER				OCTOBER				NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI				
		2015				2015				2015				2015				2016				
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	
1	Pengumpulan Data																					
2	Identifikasi Masalah																					
3	Pencarian teori dan permasalahan konsep																					
4	Analisis Kelembutan Sistem																					
5	Pencarian konsep awal ke forum																					
6	Pembuatan alat tesnya dan uji coba awal																					
7	Validasi awal ke ahli pembuat alat dan device prota																					
8	Validasi awal ke ahli pembuat kode sistem TD																					
9	Pembua awal hasil dari perbaikan di bagian uji eksperimen																					
10	Pencarian hasil dalam forum																					
11	Mengajukan hasil penelitian, evaluasi dan pembahasan																					
12	Pertemuan dengan ahli																					
13	Pembahasan dengan ahli di kelas TA																					
14	Pembuatan akhir laporan																					

