

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekarang perkembangan dunia teknologi melaju pesat, salah satunya dalam bidang industri animasi. Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya gerakan atau *motion* pada gambar [1]. Pada awalnya, animasi hanya digunakan sebagai media hiburan berupa film animasi tetapi sekarang mulai dimanfaatkan untuk keperluan lain seperti media periklanan, pendidikan, sarana panduan pelayanan dan sebagainya. Kelebihan menggunakan animasi dapat menggambarkan suatu kejadian yang sulit untuk dilakukan melalui pengambilan gambar langsung atau *live shooting*. Dengan demikian kegunaan media animasi sebagai sarana penyampaian informasi dirasa dapat memenuhi kebutuhan dalam penyajian informasi.

Amikom *Resource Centre* merupakan unit yang dimiliki Universitas Amikom Yogyakarta yang memfasilitasi mahasiswa untuk menunjang proses perkuliahan yang menyediakan berbagai buku, literatur, diktat kuliah, majalah dan referensi lengkap mengenai ekonomi, manajemen, pemrograman hingga multimedia. Tercatat sampai 2019 ini Amikom *Resource Centre* memiliki koleksi berupa buku sejumlah 109667, CD 23894, *e-book* 180, dan naskah TA Skripsi mencapai 18887 [2]. Untuk mengatur serta mengakomodasi kebutuhan seluruh mahasiswa Amikom *Resource Centre* menerapkan aturan dan kebijakan kepada pengunjung guna memaksimalkan layanan. Namun tidak semua aturan dan kebijakan dapat diketahui

oleh pengunjung terutama pengunjung baru. Hal itu dikarenakan minimnya informasi yang ada, sehingga menyulitkan pihak Amikom *Resource Centre* dalam menerapkan kebijakan yang berlaku.

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi, peneliti mencoba untuk mencari solusi permasalahan tersebut dengan membuat sebuah penelitian berjudul “Desain dan Implementasi Layanan Informasi Amikom *Resource Centre* Dalam Bentuk Video *Motion Graphic*”. Luaran dari penelitian tersebut berupa video animasi yang mencakup aturan dan kebijakan berlaku pada saat menggunakan fasilitas Amikom *Resource Centre*. Berdasarkan penelitian dari lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, mengatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus [3].

Sesuai dengan masalah yang ada dan berdasarkan penguatan teori dari kutipan diatas, peneliti yakin dengan solusi yang akan diteliti dapat memenuhi kebutuhan dari masalah yang ada. Luaran dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam penegasan dalam penyampaian informasi dari pihak Amikom *Resource Centre* kepada pengunjung.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dirumuskan permasalahan yang dapat dijadikan dasar dalam penyusunan penelitian ini, yaitu,

“Bagaimana membuat media Informasi tentang teknis pelayanan kebutuhan Amikom *Resource Centre*?”

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Bentuk layanan informasi berupa video
2. Video berbentuk *motion graphic*
3. Isi layanan informasi berdasarkan kebutuhan Amikom *Resource Centre*

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk :

1. Membuat *motion graphic* sebagai media layanan informasi Amikom *Resource Centre* agar pengunjung mengetahui pelayanan atau informasi apa saja yang ada di Amikom *Resource Centre*.
2. Menerapkan teori dan praktikum yang telah diterima selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Sebagai persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang Program Diploma UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5. Manfaat Penelitian

Mempermudah pengunjung khususnya Mahasiswa untuk mengetahui Layanan dan Informasi di Amikom *Resource Centre*.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan untuk penyusunan Tugas Akhir ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui penelusuran web dan mengunjungi lokasi Amikom *Resource Centre* untuk mendapatkan sumber informasi yang diperlukan.

2. Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara tanya jawab langsung kepada Pengelola Amikom *Resource Centre* untuk mencari permasalahan yang sering terjadi.

3. Metode Kepustakaan

Peneliti mencari referensi baik itu buku yang berisi tentang teori animasi, serta pada naskah penelitian berkaitan yang telah dilakukan.

1.6.2. Metode Analisis

Metode analisis adalah metode yang dipakai untuk membahas kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang digunakan dalam penelitian

1.6.3. Metode Pengembangan *Motion Graphic*

Proses pengembangan *motion graphic* terdiri dari beberapa tahap (VM/Animation Studio/Visual Goodness, 2006) : [1]

- a. Pra Produksi, tahapan sebelum produksi meliputi membuat tim, membuat cerita, membuat naskah, membuat storyboard, perancangan karakter, menyiapkan asset yang diperlukan.
- b. Produksi, tahapan dimulainya membuat animasi, seperti menggambar *keyframe* dan *inbetwen*, *coloring*, *dubbing*, penganimasian.
- c. Pasca produksi, meliputi *editing* animasi, *editing* suara, *rendering* serta pendistribusian.

1.6.4. Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan yang membandingkan antara hasil implementasi dengan kriteria dan standar yang telah ditetapkan untuk melihat berhasil atau tidak video layanan informasi ini dibuat. Dari evaluasi kemudian tersedia informasi mengenai sejauh mana video ini telah dicapai sehingga bisa diketahui bila terdapat selisih antara standar yang telah ditetapkan oleh *Amikom Resource Centre* dengan hasil yang telah dicapai.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam laporan Tugas Akhir ini terdapat sistematika penulisan yang digunakan sebagai acuan pokok yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, menguraikan teori yang membahas secara rinci tentang pemecahan masalah yang sedang dihadapi serta berupa definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang Amikom *Resource Centre*, serta perancangan dan pembuatan *motion graphic* dimulai dari metode yang dipakai sampai tahap perancangan tampilan *motion graphic*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang proses dan hasil produksi yang telah dilakukan yaitu video layanan informasi Amikom *Resource Centre* menggunakan teknik *motion graphic*.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan serta saran. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan terhadap video ini, sedangkan saran berisi kekurangan atau kelemahan dari video ini serta kemungkinan pengembangan yang dapat dilakukan, selain itu bab ini juga mencakup daftar pustaka

yang berisi berbagai referensi yang telah digunakan sebagai penunjang pada penelitian ini.

