

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi sekarang ini, mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan masyarakat. Informasi menyebar sangat cepat dan dengan mudah diakses dari berbagai media, semua itu bertujuan untuk memudahkan kegiatan manusia dalam bidang penyampaian informasi. Informasi yang disampaikan yaitu seperti memperkenalkan produk atau jasa, memasarkan dan memberikan sosialisasi. Promosi ataupun sosialisasi yang dilakukan merupakan suatu prosedur tentang tata cara memperoleh jasa yang berguna untuk mempromosikan suatu produk atau jasa serta tata caranya dengan menyisipkan unsur multimedia.

Memperkenalkan dan memasarkan sebuah penyedia layanan jasa dalam bidang pendidikan adalah hal yang sangat penting. Seorang tenaga pendidik atau pihak pemberi jasa tentu selalu menginginkan sosialisasi yang dilakukan dapat diterima masyarakat secara luas. Agar jasanya sampai ke konsumen maka diperlukan informasi yang jelas melalui simulasi media sosialisasi. Kejelasan informasi pada segmen pasar terhadap jasa yang disosialisasikan diharapkan akan menghasilkan tanggapan positif dari konsumen yang akan memberikan keuntungan bagi produsen.

Sosialisasi pada web dengan menerapkan aplikasi multimedia dipastikan dapat berpengaruh terhadap antusiasme masyarakat terhadap informasi yang disuguhkan. Sebab, informasi yang disampaikan dengan menerapkan teks, gambar, suara, video, dan animasi akan lebih mudah diterima oleh masyarakat. Oleh karena itu, mengapa media sosialisasi berbasis multimedia sangat diperlukan untuk meningkatkan kompetisi antar perusahaan.

Salah satu sosialisasi yang dilakukan STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk menarik minat calon mahasiswa adalah dengan membuat simulasi pendaftaran mahasiswa baru dengan animasi 2D namun pembuatannya kurang menyerupai aslinya atau kurang *real*, sehingga beberapa calon mahasiswa kurang memahami simulasi tersebut. Oleh karena itu, simulasi yang dianalisis dan dirancang akan dibuat mendekati aslinya.

Dari ulasan diatas maka penulis akan menganalisis dan merancang animasi 2 dimensi dalam simulasi prosedur pendaftaran mahasiswa baru pada objek STMIK AMIKOM Yogyakarta yang diharapkan dapat membantu menjelaskan kepada calon mahasiswa dalam proses pendaftaran. Perkembangan teknologi multimedia yang digunakan saat ini, akan dilanjutkan untuk pembuatan skripsi yang diberi judul Analisis dan Perancangan Video Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi Prosedur Pendaftaran Mahasiswa Baru di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana cara merancang visualisasi pendaftaran mahasiswa baru di STMIK AMIKOM Yogyakarta menggunakan animasi 2 dimensi dengan Adobe Flash CS3 Professional?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan dan lebih terperinci serta sesuai dengan teknik pembuatan maka penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penjabaran mengenai rancangan konsep dan *storyboard* sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan.
2. Analisis dan video yang dibuat hanya pendaftaran mahasiswa reguler saja, hanya menjelaskan alurnya tanpa penjelasan syarat-syarat pendaftaran.
3. Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS3, Adobe Soundbooth CS3, Adobe After Effect CS3, Adobe Premier Pro CS3.
4. Video diproduksi sesuai dengan prosedur pendaftaran mahasiswa baru yang ada di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Analisis yang digunakan adalah Analisis *Pieces*.

6. Kuesioner yang dibagikan hanya untuk mengetahui berapa persentase video ini bisa diterima masyarakat, tanpa menghitung secara statistik.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah terciptanya media sosialisasi bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan mengaplikasikan teknologi multimedia khususnya perancangan animasi 2 dimensi. Tujuan lainnya adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata I Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Merancang animasi 2 dimensi sebagai media sosialisasi untuk STMIK AMIKOM Yogyakarta yang diharapkan dapat memudahkan calon mahasiswa dalam proses pendaftaran.
3. Didapatkannya tahapan-tahapan pembuatan dengan konsep animasi sebagai bekal di dunia kerjadalarn bidang multimedia.
4. Membantu STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya *Customer Service* dalam menjelaskan prosedur pendaftaran mahasiswa baru.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penyusunan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pihak-pihak berikut :

1. Bagi penulis

Dengan penyusunan skripsi ini berarti penulis menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yaitu penerapan teknik animasi dalam suatu sosialisasi.

## 2. Bagi kalangan pembaca

Berdasarkan penyusunan skripsi ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi masyarakat dan calon mahasiswa tentang prosedur pendaftaran mahasiswa baru. Diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat visualisasi menggunakan teknik animasi 2 dimensi.

### 1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

#### 1. Pengamatan (*Observasi*)

Selain penulis mengalami sendiri pendaftaran mahasiswa baru, penulis juga melakukan mengumpulkan data dengan cara mengamati serta mencatat secara langsung langsung terhadap obyek dengan cara melihat proses pendaftaran mahasiswa baru.

#### 2. Wawancara (*Interview*)

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan *customer service* bagian penerimaan

mahasiswa baru, dalam hal ini pihak Humas STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### **3. Penelitian Perpustakaan (*Library Research*)**

Penelitian perpustakaan adalah penelitian dengan sumber-sumber perpustakaan. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan landasan teori yang memadai dalam penyusunan tugas akhir ini, dalam hal ini, data dan keterangan bahan referensi dikumpulkan dari sumber-sumber seperti buku teks, bacaan-bacaan, bahan-bahan materi perkuliahan serta materi-materi lainnya yang berhubungan dengan masalah yang ditinjau dalam tugas akhir ini.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyusunan laporan lebih terarah pada permasalahan dan terstruktur, maka dibuat dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yang diuraikan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

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

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan teori konsep dasar multimedia, pengertian animasi, pengertian animasi 2 dimensi, pengertian media sosialisasi, flowchart, dan *software* yang digunakan.



### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI**

Pada bab ini berisi tentang analisis *pieces, hardware* dan software yang digunakan untuk memproduksi video animasi ini, serta hasil perancangan dari tahapan pra produksi.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan dan hasil rancangan video sosialisasi prosedur pendaftaran mahasiswa baru di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Menjelaskan tentang tahapan produksi dan tahapan pasca produksi.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil perbandingan sistem yang telah ada dengan pembuatan video animasi 2D menggunakan Adobe Flash CS3 Profesional, serta beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

