

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ke tahun semakin pesat. Dengan perkembangan ilmu teknologi ini membantu manusia memasuki era global yang tak terbatas dengan berbagai macam bidang teknologi. Teknologi juga memiliki peran besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan pada sekolah-sekolah. Salah satu teknologi yang memberikan informasi dan sangat marak sekali digunakan khalayak umum adalah teknologi multimedia di bidang animasi 2 dimensi (2D).

Teknologi multimedia di bidang animasi 2 dimensi (2D) merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempercepat dan mempermudah suatu penyampaian suatu informasi dalam bentuk visual maupun audiovisual. Aplikasi berbasis multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, audio (suara), animasi, dan video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain kemudian membentuk sebuah informasi.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat SMPN 1 Curup Utara mengalami kesulitan dalam mempublikasikan sekolah tersebut yang selama ini hanya menggunakan brosur sebagai sarana publikasi. Karena hanya dengan menggunakan brosur sebagai sarana publikasi belum maksimal dan belum tepat sasaran, maka peneliti menyarankan untuk membuat sebuah animasi promosi iklan sekolah 2 dimensi sebagai sarana untuk mempublikasikan sekolah. Agar

pembublikasian lebih menarik dan dapat tepat sasaran dalam memberikan informasi kepada calon siswa, wali murid dan para tamu undangan sekolah.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas, dapat diambil rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan citra serta publikasi SMPN 1 CURUP UTARA pada masyarakat luas dengan menggunakan animasi promosi iklan sekolah berbentuk 2 dimensi
2. Bagaimana menganalisis kelayakan iklan animasi ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Skripsi ini lebih fokus secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan – batasan masalah dalam merancang iklan animasi ini yaitu pembuatan iklan menggunakan gambar atau tokoh animasi 2 dimensi dan menyajikan gambaran secara visual dan suara tentang animasi promosi iklan sekolah SMP N 1 Curup utara.

Software yang digunakan dalam pembuatan animasi promosi iklan ini yaitu :

1. Macromedia flash 8 pro
2. Adobe premiere Pro
3. Adobe After Effect Cs3

### **1.4 Tujuan Penelltian**

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Menghasilkan animasi promosi iklan berbentuk 2 dimensi.
2. Memperkenalkan animasi 2D sebagai sarana publikasi.

3. Menerapkan disiplin ilmu yang di dapat dari bangku kuliah sehingga bisa diterapkan di lapangan.
4. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan program studi S1 sistem informasipada Sekolah Tinggi Sistem Informatika dan Komputer “ STMIK AMIKOM” Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai sarana publikasi agar lebih tepat sasaran dan lebih menarik dalam penyampaian informasi.
2. Meningkatkan minat dan pengetahuan dibidang animasi 2 dimensi kepada siswa.
3. Menambah wawasan diluar bidang akademis yang berhubungan dengan program studi yang dipilih sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalm bidang animasi.
4. Untuk memperoleh gelar sarjana komputer di “ STMIK AMIKOM “ Yogyakarta.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, yakni :

- a. Metode Wawancara (*interview*)

Pengumpulan bahan dengan bertanya dan berkonsultasi langsung kepada narasumber yang bersangkutan.metode ini dilaksanakan dengan mengadakan tanya jawab kepada guru dan kepala sekolah SMP N 1 Curup Utara. Data yang di dapat dari wawancara ini adalah mengenai visi dan misi sekolah, tujuan, dan prestasi sekolah. Wawancara juga dilakukan jg kepada orang yang ahli dibidang

multimedia khususnya di bidang animasi 2D untuk mempermudah dalam mengerjakan dan menyelesaikan iklan animasi.

b. Metode Observasi (*observation*)

Pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif, yaitu dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan langsung di SMP N 1 Curup Utara .

c. Metode Kepustakaan (*library*)

Melakukan studi kepustakaan dengan mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca buku literature dan sumber informasi lain yang berhubungan dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika di dalam penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

#### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan tentang dasar teori yang digunakan dalam pengajuan penelitian terdiri dari , sejarah dan pengertian multimedia, objek – objek multimedia, Pengertian animasi, jenis – jenis animasi, pengertian iklan, perangkat lunak yang digunakan.

#### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan diuraikan tentang tinjauan umum, Perancangan yang terdiri dari idea,tema,menulis log line, sinopsis, pembentukan karakter, Denah tempat,

naskah, story board, analisis teknik dan kebutuhan perangkat.

#### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Penjelasan tentang pembahasan umum,produksi, pra produksi, editing dan finishing.

#### BAB V : PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran.

#### DAFTAR PUSTAKA

