

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi penyampaian informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini menyebabkan penyampaian informasi harus lebih kreatif dan inovatif. Mulai dari tulisan dan gambar yang hanya diam menjadi bergerak disertai dengan visual dan suara agar informasi tersebut menjadi lebih mudah dipahami dan dimengerti.

Animasi merupakan suatu teknologi yang menyebabkan gambar kelihatan seolah-olah hidup, dapat bergerak, beraksi dan bersuara. Animasi akan sangat menarik perhatian dan menghilangkan kejenuhan penonton. Dalam pembuatan animasi terdapat beberapa teknik yang digunakan salah satunya yaitu *Motion Graphic*. *Motion Graphic* merupakan salah satu teknik animasi 2D yang membuat informasi atau pesan menjadi lebih hidup dan bergerak untuk mempermudah penonton memahami informasi yang diberikan.

Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta ingin memberikan informasi mengenai jenjang karir mata kuliah konsentrasi web kepada mahasiswa. Namun, dalam penyampaian informasi tersebut Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta masih menggunakan media cetak yang hanya berupa gambar dan teks. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis membuat video animasi ilustrasi yang berisikan informasi mengenai jenjang karir mata kuliah konsentrasi web agar lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh mahasiswa.

Berdasarkan uraian diatas penulis mengambil judul “Pembuatan Video Animasi 2D *Career Path* Mata Kuliah Konsentrasi Web Prodi D3TI Universitas AMIKOM Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang di atas, maka diambil rumusan masalah bagaimana membuat animasi *career path* bagi mahasiswa Universitas AMIKOM.

1.3 Batasan masalah

Agar dalam penulisan Tugas Akhir ini tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka diperlukan batasan masalah. Batasan masalah “Pembuatan Video Animasi 2D *Career Path* Mata Kuliah Konsentrasi Web Prodi D3TI Universitas AMIKOM Yogyakarta” meliputi:

1. Pembuatan video animasi hanya terbatas pada mata kuliah konsentrasi web program studi D3TI Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Pembuatan animasi ini terbatas pada penggunaan *Adobe After effect* dan *Adobe Premier* sebagai software editing, *Adobe Audition* sebagai perekam suara dan *Corel Draw* sebagai pembuatan karakter dan *background*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Pembuatan animasi ini bertujuan untuk memudahkan mahasiswa yang akan mengambil mata kuliah konsentrasi .
2. Mahasiswa mendapatkan informasi dan pemahaman lebih mengenai jenjang karir mata kuliah konsentrasi web.

3. Sebagai syarat kelulusan program studi D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat:

1. Manfaat bagi mahasiswa:

Melalui video animasi yang telah dibuat mahasiswa diharapkan dapat memahami informasi mengenai jenjang karir mata kuliah konsentrasi web yang disediakan oleh program studi D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Manfaat bagi peneliti:

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah menambah pengalaman, pengetahuan, dan wawasan mengenai pembuatan animasi dengan menggunakan teknik motion grafik serta menambah skil dalam menggunakan software Corel Draw, Adobe After Effect dan Adobe Premiere.

3. Manfaat bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta:

Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir dapat digunakan sebagai bahan referensi pembuatan video animasi dengan teknik motion grafik untuk peneliti selanjutnya dimasa yang akan datang.

1.6 Metode Penelitian

Dalam menyusun Tugas Akhir ini metode yang digunakan untuk memperoleh data-data antara lain:

1. Metode Wawancara

Peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada ketua dan sekretaris program studi D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Metode Observasi

Peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian untuk mendapatkan informasi yang belum didapat saat wawancara dengan ketua dan sekretaris program studi D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap penelitian ini, maka pembahasan dibagi menjadi menjadi beberapa bab sesuai dengan pokok pembahasan, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini memberikan penjelasan mengenai dasar teori yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama, guna dijadikan sebagai referensi penulis dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil

penulis. Teori – teori ini diambil dari literatur-literatur, dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini berisi gambaran umum, metode yang digunakan, data yang diperlukan, sumber data, dan teknik pengumpulan data.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini merupakan mengenai tahapan yang penulis lakukan, dalam pengembangan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di obyek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

