

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat di semua sektor masyarakat dapat membantu kinerja dalam mencapai hasil yang maksimal. Sebagian besar pekerjaan bisa dilakukan dengan teknologi, sehingga dapat mendorong kemajuan di berbagai bidang. Salah satunya adalah kemajuan teknologi dalam mensosialisasikan suatu organisasi atau lembaga menggunakan sistem komputer berbasis multimedia. Kemajuan teknologi saat ini lebih berkembang terutama komputerisasi berbasis teknologi multimedia. teknologi komputerisasi yang mampu menghasilkan informasi dengan tampilan yang lebih menarik.

Dalam mensosialisasikan suatu hal yang sangat penting adalah untuk pengenalan suatu kegiatan agar masyarakat menjadi lebih mengenal atau mengetahui tentang isi, visi maupun misi dari pada suatu kegiatan tersebut. Selama ini dalam hal mensosialisasikan suatu kegiatan masih banyak organisasi maupun lembaga lainya yang menggunakan cara-cara yang kurang efektif, misalnya mensosialisasikan kegiatan ke instansi tertentu dengan cara berinteraksi langsung. Hal ini sangatlah tidak efektif dikarenakan ruang lingkup yang terbatas. Oleh karena itu saya sebagai penulis terdorong untuk melakukan pembaharuan dengan cara membuat suatu sistem sosialisasi yang lebih efektif khususnya di bidang sosial kemanusiaan. Dengan mengadakan penelitian di PMI CABANG KABUPATEN SLEMAN. Sama halnya dengan kebanyakan organisasi yang lain

PMI dalam hal mensosialisasikan kegiatan terutama donor darah masih saja menggunakan cara ataupun metode interaksi langsung, sehingga kurangnya minat atau kesadaran masyarakat untuk melakukan pendonoran darah.

Dengan pemanfaatan menggunakan sistem komputerisasi berbasis multimedia khususnya dengan cara mensosialisasikan proses kegiatan donor darah menggunakan video animasi dua dimensi, dimaksudkan agar masyarakat mempunyai kesadaran bahwa pentingnya melakukan pendonoran darah. Keunggulan dari pembuatan video animasi ini sesungguhnya terdapat pada teknik pembuatannya. Menggunakan teknik Motion Tweened Keyframe menjadikan objek gambar lebih hidup dan lebih menarik. Diharapkan hasil dari pembuatan video animasi ini mampu memberikan suatu inovasi dalam upaya mensosialisasikan suatu kegiatan. Setelah melihat berbagai masalah-masalah tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul **"Pembuatan Video Animasi Kartun 2D Sebagai Media Sosialisasi Donor Darah PMI Cabang Kabupaten Sleman"**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Setelah tahu akan semua permasalahan yang ada, dan dilihat dari uraian latar belakang seperti di atas, maka laporan ini akan direncanakan untuk membuat suatu komputerisasi berbasis multimedia untuk membantu memberikan informasi khususnya dalam hal mensosialisasikan kegiatan donor darah PMI Cabang Kabupaten Sleman. Permasalahan yang dihadapi adalah *"Bagaimana membuat video animasi 2D yang dapat membantu PMI Cabang Kabupaten Sleman dalam hal mensosialisasikan donor darah kepada masyarakat"*.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah tersebut di atas, agar hasilnya lebih maksimal, maka penulis membatasi permasalahan yang ada pada pembuatan video animasi tersebut. Adapun software yang digunakan penulis untuk mendesain aplikasi multimedia ini adalah Macromedia Flash Profesional 8, Adobe Photoshop CS 3, Adobe After Effects CS3, Adobe Premiere Pro CS3 Dan Adobe Soundbooth CS3 yang merupakan media untuk penyampaian informasi tentang sosialisasi donor darah PMI Cabang Kabupaten Sleman.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelesaikan pendidikan Program D3 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Dalam pembahasan yang hendak dilakukan dalam penyusunan Tugas Akhir ini penyusun harapkan dapat mencapai tujuan yang akan dicapai. Adapun tujuannya sebagai berikut:

1. Mampu memberikan informasi tentang kegiatan donor darah kepada masyarakat luas.
2. Membuat media sosialisasi yang lebih efektif dan menarik.
3. Menerapkan ilmu yang diperoleh di STMIK AMIKOM Yogyakarta dan menambah pengetahuan serta pengalaman penulis sebelum berada di dunia kerja.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Selain dari tujuan penelitian ini juga mempunyai manfaat, adapun beberapa manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Melatih pola pikir penulis agar mampu menganalisa masalah hingga menemukan solusi dan pemecahan masalahnya.
2. Mengenal lebih banyak lagi teknologi komputer khususnya Animasi 2D, sehingga dapat menambah wawasan dalam perancangan sebuah sistem.
3. Membantu PMI untuk melakukan penyampaian atau sosialisasi kegiatan donor darah yang lebih efektif
4. Menumbuhkan kesadaran masyarakat bahwa pentingnya donor darah.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Karena tanpa data yang lengkap sesuai data di lapangan, suatu laporan tugas akhir akan mengalami hambatan. Sebab data merupakan komponen penyusun laporan yang sangat penting. Untuk melaksanakan penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

#### 1. Metode Observasi

Metode ini secara langsung melihat, mengamati, dan mencermati proses maupun keadaan yang berlangsung pada objek penelitian yaitu PMI Cabang Kabupaten Sleman.

## 2. Metode Interview ( *Wawancara* )

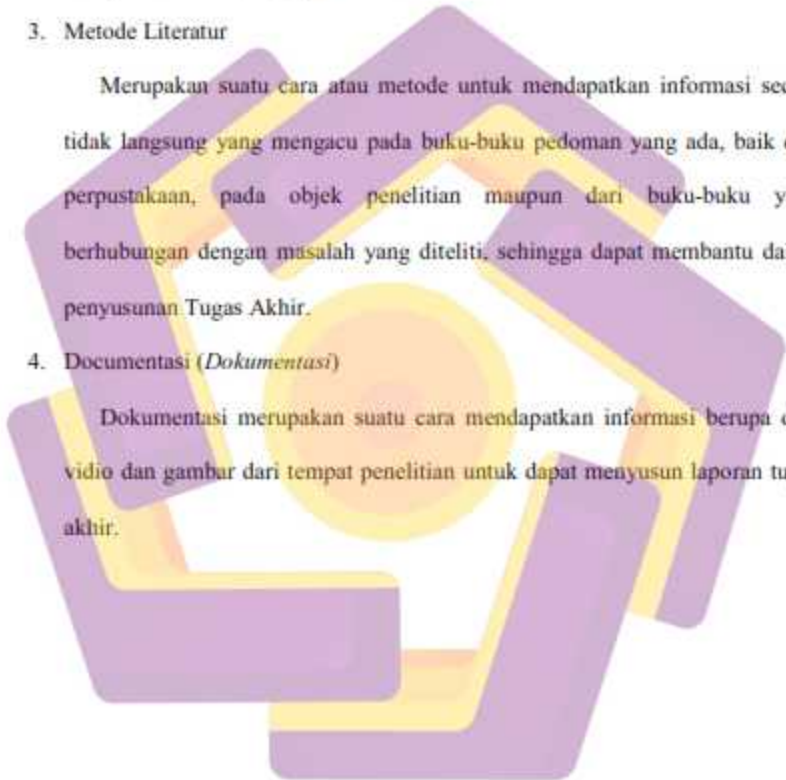
Dengan metode interview ( *Wawancara* ) penulis melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang bersangkutan/dibutuhkan, untuk memperoleh data yang diperlukan.

## 3. Metode Literatur

Merupakan suatu cara atau metode untuk mendapatkan informasi secara tidak langsung yang mengacu pada buku-buku pedoman yang ada, baik dari perpustakaan, pada objek penelitian maupun dari buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat membantu dalam penyusunan Tugas Akhir.

## 4. Dokumentasi ( *Dokumentasi* )

Dokumentasi merupakan suatu cara mendapatkan informasi berupa data video dan gambar dari tempat penelitian untuk dapat menyusun laporan tugas akhir.





## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang landasan teori dari aplikasi database dan software yang digunakan.

### BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini berisi tentang gambaran umum PMI Cabang Kabupaten Sleman.

### BAB IV ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang pembahasan hasil analisis penulis yang diajukan kepada PMI Cabang Kabupaten Sleman. Di dalamnya juga terdapat desain dari sistem aplikasi multimedia yang telah dibuat.

### BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan, saran dan kritik yang bersifat membangun dari pihak pembaca maupun penggunaan aplikasi tersebut.

Tabel 1.8 Rencana Kegiatan

	September 2011				November 2011				Desember 2011				Januari 2011				Febuari 2011			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Persiapan	■	■																		
2. Observasi dan Pengumpulan data			■	■	■	■	■	■												
3. Analisis Data									■	■	■	■								
4. Perancangan Sistem									■	■	■	■	■	■	■	■				
5. Desain Program													■	■	■	■	■	■	■	■
6. Uji coba Program																	■	■	■	■
7. Pembuatan Laporan													■	■	■	■	■	■	■	■