

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Website* saat ini muncul karena adanya kebutuhan pasar serta aktifitas masyarakat yang semakin tinggi dibidang teknologi. *Website* saat ini tidak hanya menyediakan jasa atau sebagai *company profile* terhadap suatu perusahaan, tetapi juga menjadi tempat jual dan beli, hiburan, *forum*, dan berbagai kreativitas lainnya yang dapat menunjang dan memiliki daya tarik lebih untuk menarik pasar dan konsumennya agar memakai jasanya atau sekedar melihat.

*Website* merupakan keseluruhan halaman *web* yang mengandung informasi yang sangat besar yang terdapat dalam sebuah domain. Informasi tersebut dipresentasikan ke dalam sebuah *web* yang terbentuk dari sekumpulan *teks*, grafik, gambar, suara, dan *video*.

Di era digital ini telah mengubah cara pandang seseorang dalam menjalani kehidupan yang sangat canggih. Sebuah teknologi yang membuat perubahan besar kepada seluruh dunia, dari mulai membantu mempermudah segala urusan sampai membuat masalah karena tidak bisa menggunakan fasilitas digital yang semakin canggih ini (<http://id.wikipedia.org>).

Bukan hal yang mengejutkan lagi bahwa dunia saat ini sedang memasuki era industri 4.0. Industri ini mengarah pada penggunaan teknologi dalam proses aktivitas yang ada di perusahaan. Itu mengapa era Industri 4.0 juga sering disebut sebagai era digital ditandai dengan munculnya perusahaan *startup*. Demi menghadirkan produk yang dapat bersaing, sebuah perusahaan *strartup* tentu

mebutuhkan tim *developer*/programer dengan kualitas yang baik. Indonesia kekurangan jumlah SDM (Sumber Daya Manusia) dibidang Programer/*Developer*. Pernyataan ini dikuatkan oleh Menteri Komunikasi dan Informatika, Rudiantara. Menurutnya Indonesia masih kekurangan orang-orang yang ahli di bidang *coding*. Ini menjadi salah satu isu serius yang harus segera ditangani (<http://www.medium.com>).

Banyak sekali orang sukses yang muncul dari jurusan IT, seperti William Tanuwijaya, CEO Tokopedia lulusan Universitas Bina Nusantara, sebagai lulusan salah satu universitas terbaik Indonesia William sukses membuat *e-commerce* terbesar di Indonesia.

Menurut data dari *Bureau of Labor and Statistics* (BLS), bidang IT adalah salahsatu profesi yang banyak dibutuhkan di rentang tahun 2014-2024 dengan tingkat rata-rata peningkatan sebesar 12% (<http://www.maukuliah.id>).

Penyatuan beberapa jenis media menjadi satu wadah untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu informasi dan membuat materi menjadi lebih menarik merupakan konsep dari multimedia (Bhatti et al., 2017; Putra et al., 2020; ramli et al., 2017).

Tujuan dari penggunaan media animasi dalam pembelajaran untuk memberikan efek visual yang maksimal dan adanya interaksi berkelanjutan agar meningkatnya pemahaman dari materi pembelajaran serta memiliki kemampuan menjelaskan suatu hal yang kompleks dengan gambar dan kata (Calderon et al., 2014; Lestari et al., 2017).

Proses belajar menggunakan animasi ini berhasil karena mampu menggunakan 2 sensor indera pada manusia yaitu telinga dan mata (Apriansyah et al., 2020; Ramli et al., 2017). Pada proses pengalaman belajar 75% dapat diperoleh dari indera pengelihatan dan 13% diperoleh dari indera pendengaran serta seisanya melalui indera lain (Apriansyah., 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka untuk menyelesaikan permasalahan – permasalahan tersebut dibuatlah animasi *motion graphic* dengan judul “Pembuatan Video Animasi 2D Career Path Mata Kuliah Konsentrasi Web Prodi D3TI Universitas AMIKOM Yogyakarta” dengan tujuan untuk mempermudah mahasiswa mencari jenjang karir khusus mata kuliah konsentrasi *web development*.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang akan diselesaikan adalah

Bagaimana cara membuat animasi *career path* matakuliah konsentrasi web menggunakan *motion graphic*?

### **1.3 Batasan masalah**

Agar dalam penulisan Tugas Akhir ini tidak terlalu jauh dan menyimpang dari pokok permasalahan, maka diperlukan batasan masalah yang akan dibahas saat Pembuatan Video Animasi 2D Career Path Mata Kuliah Konsentrasi Web Prodi D3TI Universitas AMIKOM Yogyakarta yang meliputi:

1. Pembuatan Video Animasi 2D Career Path Mata Kuliah Konsentrasi Web Prodi D3TI Universitas AMIKOM Yogyakarta sebagai sarana penyampai

informasi dan hanya untuk Konsentrasi Web Prodi D3TI Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Pembuatan Animasi ini menggunakan Adobe After effect dan Adobe Premier sebagai software editing, Adobe Audition sebagai perekam suara, Corel Draw dan Adobe Photoshop sebagai pembuatan karakter dan background.

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat Penulis

Tujuan Penulis menulis Tugas Akhir untuk :

1. Membuat animasi 2D yang menarik dan mudah dipahami oleh mahasiswa yang mengambil matakuliah konsentrasi *web development*.
2. Sebagai syarat kelulusan program studi D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulisan Tugas Akhir ini memiliki beberapa manfaat :

1. 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 skill dalam menggunakan software Corel Draw, Adobe After Effect, Adobe Premier, dan Adobe Photoshop.

2. Manfaat bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta :

Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir.

Sebagai referensi pembuatan video animasi dengan teknik motion grafik.

#### 1.5 Metode Penelitian

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

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis memerlukan data yang lengkap dan benar. Penulis mengharapkan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu dalam penyusunan tugas akhir ini agar tercapai dengan hasil yang diinginkan.

Beberapa metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data, antara lain:

1. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur-literatur yang ada, seperti internet yaitu dengan mencari data yang dibutuhkan penulis dan memiliki kaitan langsung dengan pembuatan animasi motion graphics.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data menggunakan studi Pustaka ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang diperlukan dengan mengacu pada buku atau media yang ada, yang berisi informasi tentang motion graphics dan animasi dan hal-hal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas penulis dalam tugas akhir ini.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Menguraikan kebutuhan dalam pembuatan motion graphics jenjang karir matakuliah web development.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Merupakan tahapan perencanaan. Dalam pembuatan film animasi, hal ini meliputi perencanaan konsep, desain gambar dan hal – hal yang perlu untuk direncanakan.

## **1.6 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 : LANDASAN TEORI**

Bab ini memberikan penjelasan mengenai tinjauan pustaka 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 : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang alat dan bahan yang digunakan serta menguraikan pembuatan animasi motion graphic “Pembuatan Video Animasi 2D Career Path Mata Kuliah Konsentrasi Web Prodi D3TI Universitas AMIKOM Yogyakarta”.

### 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

