

BAB I

PENDAHULUAN

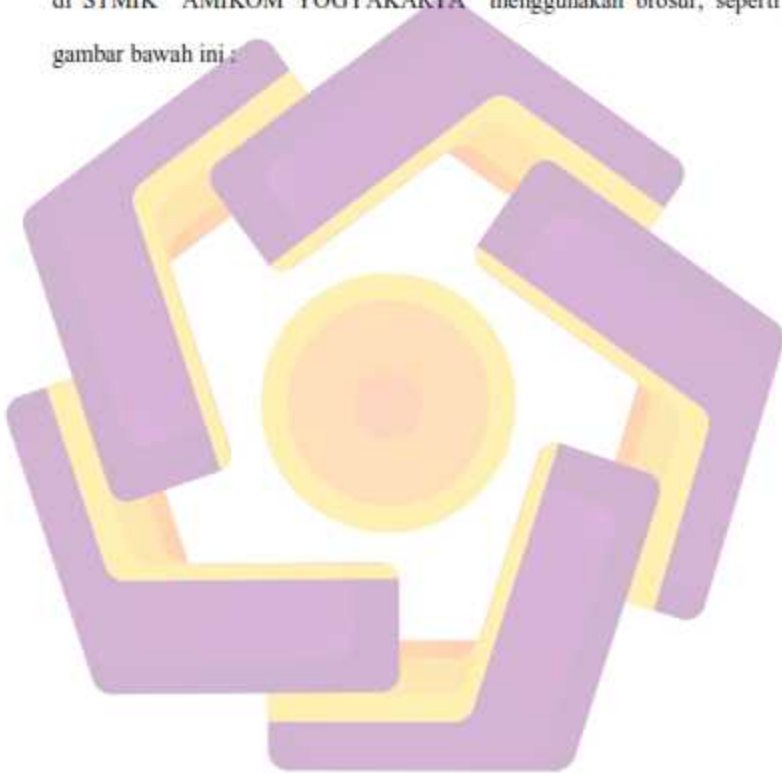
1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin meningkat pula kemudahan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Aplikasi multimedia merupakan alternatif yang semakin dikembangkan oleh pengembang software dalam dunia komputer. Teknologi software multimedia merupakan gabungan teks, audio, gambar, animasi dan visual dalam suatu program aplikasi, sehingga dari aplikasi ini dapat dihasilkan suatu tampilan yang menarik. Kecanggihan aplikasi ini yang dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang untuk dimanfaatkan dalam hal-hal yang positif sesuai dengan kepentingan masing-masing.

Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggunaan media teks, gambar, audio, video serta animasi. Seperti contohnya animasi kartun memberi banyak keuntungan dalam dunia hiburan. Kartun juga bisa digunakan untuk iklan produk dan iklan layanan masyarakat. Suatu informasi akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat

menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Dengan adanya multimedia manusia dapat mendapatkan informasi yang lebih efektif dalam penyajiannya.

Sistem penyampaian informasi tentang alur pendaftaran mahasiswa baru di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA menggunakan brosur, seperti pada gambar bawah ini :



Gambar 1.1 *Alur penerimaan mahasiswa baru.*

Penyampain informasi penerimaan mahasiswa baru menggunakan alur seperti gambar diatas terkadang masih sulit dipahami oleh calon mahasiswa baru. Sehingga diperlukan media pembantu sebagai pendamping Brosur diatas. Dari rumusan masalah di atas menjadi latar belakang penyusun untuk membuat aplikasi multimedia, yaitu “Perancangan Simulasi Penerimaan Mahasiswa Baru STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dengan Animasi 2D”. dengan adanya Aplikasi ini dapat menjelaskan tentang alur pendaftaran mahasiswa baru di kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA secara spesifik sehingga mudah untuk dipahami oleh calon mahasiswa baru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana merancang simulasi alur penerimaan mahasiswa baru di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dengan animasi 2D, dengan alur cerita yang mudah dipahami?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu menjelaskan tentang alur penerimaan mahasiswa baru dengan menambahkan sedikit cerita pembukaan dan dilanjutkan calon mahasiswa baru mengambil formulir pendaftaran di customer service sampai calon mahasiswa baru mengikuti kegiatan kegiatan yang diperuntukan bagi mahasiswa baru STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam pembuatan simulasi ini menggunakan software Macromedia flash 8 sebagai software utama, dan beberapa software pendukung seperti, adobe photohop Cs3, CoolEdit pro, Adobe Premiere. Untuk hasil akhir pada pembuatan perancangan simulasi ini akan di konversi dalam bentuk video

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dalam pembuatan Simulasi ini adalah :

1.4.1 Tujuan Internal

- Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan dan merealisasikan dalam aplikasi nyata serta praktek guna mendukung kemampuan dalam menerapkan ilmu ke lingkungan dunia nyata.
- Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.

- Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada Calon mahasiswa baru tentang alur pendaftaran.
- Menambah pengalaman dan ketrampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.
- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

1.4.1 Tujuan Eksternal

- Memberikan alternatif lain dalam penyampaian informasi alur pendaftaran untuk calon mahasiswa baru STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Memberikan gambaran kepada calon mahasiswa baru dalam melakukan pendaftaran.

1.5 Metode Pengambilan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Yaitu melakukan pengamatan secara langsung di lapangan guna untuk mendapat gambaran yang jelas dan nyata mengenai aplikasi yang akan dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut maka kami melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis, terhadap obyek yang kami teliti.

b. Metode Wawancara

Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

c. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku, literatur-literatur, serta tulisan ilmiah lain yang berhubungan dengan objek penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan tugas akhir disusun secara sistematika dalam 6 bab, Masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini meliputi latar belakang masalah yang telah diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori yang akan dibahas dalam bab II adalah tentang konsep dasar multimedia dan animasi, proses pembuatan animasi, peralatan dasar membuat animasi dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan menguraikan gambaran singkat tentang STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, persyaratan dan Alur pendaftaran calon mahasiswa baru.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan mendefinisikan masalah, merancang konsep, proses dalam penciptaan animasi meliputi scan, coloring, editing pengisian suara (dubbing voice), pemberian sound efek, backsound music, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, dan sentuhan efek visual. hingga finishing berupa rendering dalam bentuk Video.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini, penyusun akan memberikan kesimpulan dari pembahasan yang mungkin akan bermanfaat bagi pihak lain serta saran-saran untuk pengembangan.