

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motion Graphic merupakan salah satu teknik animasi dengan metode menjadikan animasi 2D menjadi lebih hidup dan bergerak. Namun lebih dari itu *motion graphic* seringkali digunakan untuk menggerakkan kata (*Typographic*) dan logo untuk tujuan pengiklanan. Keunggulan *motion graphic* dari media informasi lainnya yaitu bisa menyampaikan informasi secara grafis yang melalui proses ilustrasi yang divisualisasikan sehingga *motion graphic* lebih mudah dipahami dan juga diingat.

Direktorat Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta merupakan lembaga yang mengurus segala transaksi keuangan di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Metode pembayaran yang disediakan oleh Direktorat Perencanaan dan Keuangan antara lain yaitu, setor tunai melalui bank, *m-banking*, *internet banking*, dan *virtual account*. Mahasiswa bebas memilih metode pembayaran yang telah disediakan oleh pihak Direktorat Perencanaan dan Keuangan. Saat ini dalam mensosialisasikan *virtual account* pihak Direktorat Perencanaan Dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta masih menggunakan media cetak yang hanya berupa gambar dan teks. Media tersebut tidak dapat mengilustrasikan sebuah alur pembayaran *virtual account* dan informasi mengenai pembayaran kuliah.

Karena untuk membuat ilustrasi berupa proses maka penulis mengusulkan adanya penggunaan *motion graphic* pada ilustrasi sehingga dapat memberikan

informasi tentang *virtual account*. Konsep video yang diusulkan berupa karakter yang dapat mengekspresikan kondisi dalam video dan suara narasi yang akan menjelaskan berupa metode pembayaran kuliah, alur pembayaran kuliah dalam *virtual account*, dan informasi pengaduan tentang pembayaran kuliah guna membantu mahasiswa yang mengalami kendala dalam pembayaran kuliah.

Dari hal tersebut mendorong penulis untuk membuat sebuah video yang menjelaskan tentang alur pembayaran melalui *virtual account* dalam bentuk motion graphic dengan judul **“Pembuatan Video Motion Graphic Simulasi Pembayaran Kuliah melalui Virtual Account Direktorat Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: “Bagaimana membuat video motion graphic simulasi pembayaran kuliah melalui *virtual account* Direktorat Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta?”.

1.3 Batasan Masalah

Berapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di Direktorat Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Pembuatan dan perancangan video simulasi ini sebagai sarana untuk membantu pihak lembaga Direktorat Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Menginformasikan alternatif pembayaran kuliah yang terdapat di Direktorat Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Hasil implementasi video menggunakan motion graphics ini akan berbentuk video simulasi berdurasi 2 menit dan akan menjadi kewenangan pihak Direktorat Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta dalam penayangannya.
5. Video animasi 2D menggunakan motion graphic tersebut akan ditayangkan pada pandega di gedung unit IV Universitas AMIKOM Yogyakarta.
6. Menampilkan alur pembayaran melalui *virtual account* di atm berlogo atm bersama dan prima.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian yang ingin dicapai dalam penyusunan tugas akhir ini adalah:

1. Untuk membuat dan merancang video simulasi dalam bentuk motion graphic tentang pembayaran kuliah melalui *virtual account* di Direktorat Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Mahasiswa mendapatkan informasi pelayanan dan sebagai media sosialisasi pembayaran kuliah bagi Direktorat Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai salah satu media untuk sosialisasi lembaga Direktorat Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Media informasi mengenai alternatif pembayaran kuliah melalui *virtual account* di Direktorat Perencanaan dan Keuangan kepada mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Meningkatkan sarana sosialisasi pembayaran kuliah melalui *virtual account* dari Direktorat Perencanaan dan Keuangan kepada mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka diperlukan beberapa metode untuk mencapai tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian untuk mendapatkan informasi yang belum didapat saat wawancara dengan ketua Direktorat Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Metode Wawancara

Peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada ketua Direktorat Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Dokumentasi

Melakukan dokumentasi rencana kerja, dokumentasi kegiatan yang dikerjakan, dokumentasi hasil kerja, dokumentasi hasil akhir dalam bentuk laporan ataupun video yang siap digunakan. Tahapan ini membuat dokumentasi untuk Tugas Akhir dimulai dari studi pustaka, metode penelitian, implementasi sampai kesimpulan dan saran.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut;

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan penelitian

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menguraikan tentang analisa sistem yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini dengan teori-teori yang mendasari pembahasan

secara detail, beberapa definisi-definisi dan model yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

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

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil keseluruhan dari tahap penelitian, analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya

BAB V PENUTUP

Pada bab ini, berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan video tersebut yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

