

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peranan media promosi dalam menyajikan informasi lengkap sangat dibutuhkan di era teknologi industri sekarang. Dalam bidang usaha, instansi, organisasi, atau individu, semuanya membutuhkan adanya media promosi guna memberikan info terbaru terkait suatu produk jasa atau barang yang akan ditawarkan.

Saat ini *social media* menjadi merupakan salah satu wadah dalam memberikan informasi. Iklan yang dikemas dengan secara singkat dan menarik akan memudahkan masyarakat dalam menerima penjelasan yang terkait. Iklan yang menggunakan animasi menjadikan salah satu *alternative* dalam memberikan informasi yang cepat dan akurat sehingga dapat menarik perhatian masyarakat.

Permasalahan yang sering terjadi di Prodi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, yaitu dalam melakukan promosi ke masyarakat kurangnya memanfaatkan media untuk melakukan promosi sehingga banyak calon mahasiswa kebingungan apa saja yang akan di dapatkan selama kuliah ketika mengambil konsentrasi. Di sisi lain banyak pertanyaan yang terus bermunculan dari mahasiswa ke Prodi D3 Teknik Informatika baik yang bertanya langsung atau secara personal maupun di media sosial prodi sehingga membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan kepada setiap mahasiswa yang bertanya, hal tersebut tentu saja tidak efektif dan efisien dalam melakukan kegiatan promosi.

Dari permasalahan yang sudah di paparkan maka penelitian ini akan membuat sebuah media interaktif berbasis multimedia berbentuk video animasi *motion graphic* 2D untuk menyampaikan informasi seputar Prodi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Video animasi menggunakan *motion graphic* 2D untuk mempermudah penyampaian informasi dan promosi terhadap siapapun yang melihatnya. Berdasarkan proses yang telah dikemas secara sederhana dengan penyampaian yang jelas dan menerapkan audio serta visual sehingga animasi tersebut mudah untuk dipahami.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang dapat ditarik adalah Bagaimana membuat media interaktif dengan memanfaatkan *motion graphic* animasi 2D sebagai media promosi Prodi D3 Teknik Informatika?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempersempit pembahasan pada tugas akhir ini, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Pembuatan animasi ini menggunakan media *editing* dan *adobe familys*, seperti: Adobe Illustrator, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere.
- b. Video animasi yang dibuat berbasis animasi *motion graphic* 2D.
- c. Dibuat dengan gaya bahasa yang mudah dipahami.
- d. Alur video dibuat dengan singkat dan grafik yang nyaman untuk dilihat serta

- dubbing* untuk memperjelas informasi.
- e. Video animasi ditujukan untuk memberikan informasi pada setiap orang yang melihat informasi atau iklan promosi Prodi D3 Teknik Informatika.
 - f. Video berisi informasi konsentrasi Prodi D3 Teknik Informatika, informasi prospek kerja, alamat kampus, dan link website pendaftaran

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat Video animasi berbasis *motion graphic* 2D.
- b. Memberikan informasi terkait konsentrasi Prodi D3 Teknik Informatika dan informasi profesi kerja setelah lulus dari perguruan tinggi.
- c. Mengembangkan penelitian pada bidang *motion graphic* 2D agar mempermudah penyampaian informasi kepada masyarakat.
- d. Menjadi referensi untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif yang bersifat deskriptif agar mempermudah penulis dalam melakukan penelitian, berikut ialah:

1.5.1 Metode Pengambilan Data

Pada penelitian ini dalam mengumpulkan data penelitian melalui diskusi dan observasi

a. **Diskusi**

Tahapan awal yang dilakukan ialah diskusi untuk mengumpulkan informasi apa saja yang diperlukan, untuk mempermudah interaksi user.

b. **Observasi**

Tahapan kedua melakukan observasi atau pengamatan secara langsung agar mempermudah peneliti dalam membuat video animasi 2D yang sesuai dengan kebutuhan Prodi D3 Teknik Informatika.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis data adalah proses pencarian makna dan data yang sudah diperoleh dan menemukan jawaban dari permasalahan penelitian. Berikut metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

1.6 Analisis Kualitatif

Penelitian ini menjabarkan data yang lebih subyektif dengan memanfaatkan data-data yang berhasil dikumpulkan dan diuraikan dengan kalimat tertulis atau lisan dari responden.

1.6.1 Metode Pengembangan

Adapun beberapa alur dalam pelaksanaan pembuatan video berbasis *motion graphic* 2D yaitu:

1. Perencanaan

Tahap awal ini selalu dilakukan dalam membuat sebuah konsep video. Pada tahap ini dilakukan langkah perencanaan yang diperlukan seperti mendefinisikan masalah dan solusi dalam video animasi.

2. Analisis

Tahap penelitian pada masalah yang dihadapi oleh target dengan tujuan pembuatan video animasi *motion graphic* 2D. Adapun hal yang harus dilakukan secara berlanjut dalam mengidentifikasi masalah yaitu, menyusun tim untuk membuat video animasi dan mendefinisikan kebutuhan informasi yang akan ditampilkan.

3. Desain

Pada tahapan ini melakukan proses dan langkah perencanaan pembuatan video animasi *motion graphic* 2D. Mulai dari desain *storyboard* hingga perencanaan susunana alur video animasi *motion graphic* 2D.

4. Implementasi

Video animasi *motion graphic* 2D direalisasikan dengan melalui proses perancangan, desain, *dubbing*, kemudian *editing*, dan proses *rendering*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan penyajian laporan agar mudah di pahami dan tertata dengan rapi, berikut adalah sistematika penulisan laporan yang digunakan:

Bab I Pendahuluan, berisi: Latar belakang, Perumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, berisi: teori penunjang, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan tugas akhir.

Bab III Tinjauan Umum, berisi: penjelasan mengenai obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek.

Bab IV Perancangan dan Pembahasan, berisi: Perancangan proyek, implementasi Motion graphic dan desain, serta evaluasi rancangan dan pengerjaan proyek.

Bab V Penutup, berisi kesimpulan dari hasil akhir penilaian proyek.