

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin berkembang dengan berbagai macam media yang ada, pemanfaatan animasi pada video terkadang memberikan daya tarik sendiri. Kemajuan dunia animasi 2D maupun 3D yang berimbas pada munculnya banyak teknik baru maupun kombinasi pembuatan animasi. Salah satunya adalah animasi 2D dengan menggabungkan teknik *motion graphic* dan memberikan efek didalamnya. *Motion Graphic* merupakan gabungan dari potongan desain yang dikomunikasikan melalui gerakan. Dan dukungan dari spesial efek memberikan kesan visual pada animasi agar terlihat hidup. Keunggulan dari animasi *motion graphic* ini adalah memvisualisasikan yang tidak bisa divisualisasikan oleh video *live shoot*.

Program Studi Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta merupakan salah satu jurusan pertama sejak berdirinya kampus Amikom di Yogyakarta. Karena peminat jurusan tersebut bukan hanya berasal dari daerah pulau Jawa, maka tidak semua calon mahasiswa bisa mendapatkan informasi langsung ke kampus Amikom Yogyakarta, meskipun Universitas AMIKOM Yogyakarta rutin melakukan kunjungan untuk promosi ke sekolah-sekolah.

Berdasarkan data dari *Inovation Center (IC)* Universitas AMIKOM Yogyakarta peminat Program Studi Manajemen Informatika mengalami penurunan yang signifikan dari tahun 2015 hingga 2017. Media promosi yang ada sekarang hanya kunjungan ke sekolah, membagikan brosur, dan menggunggah Video di

Youtube, tetapi penyampaian informasi tersebut kurang interaktif karena tidak menggunakan visualisasi yang cukup menarik tentang Program Studi tersebut. Sehingga calon mahasiswa dan orang tua tidak mendapatkan informasi yang cukup jelas melalui visualisasi yang telah tersedia saat ini untuk perencanaan studi dan tujuan jurusan tersebut dengan baik.

Dengan melalui visualisasi informasi dalam bentuk video *motion graphic* diharapkan mampu menyampaikan informasi penting berkaitan dengan visualisasi dan grafik. Video akan dilengkapi dengan narasi yang menjelaskan informasi tentang Program studi.

Dari keterangan diatas maka penulis akan membuat sebuah penelitian, penelitian tersebut berjudul *Pengembangan Video Animasi 2D Sebagai Media Promosi Program Studi Manajemen Informatika Universitas Yogyakarta Menggunakan Teknik Motion Graphic*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas maka dapat diambil rumusan yaitu "*Bagaimana Cara Membuat Video Animasi Motion Graphic 2D Sebagai Media Promosi Program Studi Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta*".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibuat dalam perancangan video motion graphic ini yaitu:

1. Video *motion graphic* ini tidak untuk di komersialkan.

2. Video *motion graphic* ini hanya membahas tentang program studi Manajemen Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Video *motion graphic* ini akan di tayangkan menggunakan media langsung atau presentasi program studi Manajemen Informatika kepada calon mahasiswa dan para orangtua.
4. Hasil akhir video *motion graphic* ini akan diberikan pada pihak program studi Manajemen Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program strata 1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat video animasi 2D *motion graphic* "Sebagai Media promosi program studi Manajemen Informatika" pada Universitas Amikom Yogyakarta dapat memberikan informasi efektif kepada calon mahasiswa dan orang tua nya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Informasi berupa visual kepada calon mahasiswa dan orang tua.
2. Memaksimalkan penggunaan Animasi 2D sebagai sarana penyampaian informasi.
3. Salah satu media promosi yang dapat digunakan oleh program studi Manajemen Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan menyelesaikan skripsi ini sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan oleh penulis kepada Prodi Manajemen Informatika

2. Metode Observasi

Mengumpulkan data media promosi sebelumnya, membaca buku, artikel, atau melihat video animasi *motion graphic*.

3. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan menggunakan buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi.

1.6.2 Analisa Produksi

1. Tahap Pra Produksi

Tahap Pra produksi adalah tahapan perencanaan, design, dan riset tentang project animasi yang akan dibuat. Tahapan ini merupakan tahapan yang sangat penting karena pada tahapan ini ide atau gagasan tentang animasi yang akan diproduksi atau dibuat akan direncanakan untuk membantu mengatur perencanaan produksi.

2. Tahap Produksi

Pada tahap ini, apa yang telah di buat pada tahap pra produksi akan direalisasikan dalam bentuk desain grafis.

3. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap ini akan dilakukan pengkomposisian file hasil produksi, animasi, dan proses editing dengan sound yang kemudian akan dijadikan file video sehingga dapat dimaikan pada software video player.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi serta pembuatan animasi motion graphic. Pada bab ini juga berisi tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab analisis dan perancangan menguraikan tentang gambaran umum animasi motion graphic, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan pembuatan animasi yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada animasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

