

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang begitu pesat turut membantu manusia dalam segala aktivitas sehari-hari. Teknologi yang berkembang begitu pesat adalah teknologi dalam bidang informasi, khususnya teknologi informasi yang berbasis multimedia karna multimedia mempunyai peran penting untuk bersaing dan untuk meningkatkan dan mendorong kinerja masyarakat. untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang usaha yang dilakukan dengan metode-metode yang ada. Maka teknologi multimedia menjadi alat yang ampuh untuk meraih keunggulan dalam bersaing di segala bidang.

Membuat video animasi sebagai Media informasi Berbasis Multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi informasi yang saat ini banyak di gunakan di berbagai perusahaan. Multimedia mencakup berbagi media dalam satu perangkat lunak (software).

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, banyak perusahaan dalam memperkenalkan perusahaan menggunakan teknologi multimedia, namun BKR Project yang bergelut dalam bidang penjualan yang di khususkan untuk penjualan baju dan konveksi belum tersedia media informasi.

Dengan ini maka, penulis melihat adanya peluang untuk membuat video animasi sebagai Media informasi BKR Project. video sebagai media informasi

ini dapat membantu perusahaan tersebut dalam bidang informasi, pengenalan produk, dan pembuatannya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dan penelitian yaitu: "Bagaimana membuat video animasi 2D sebagai media informasi BKR B Project ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan penelitian ini hanya dibatasi pada :

1. Animasi BKR B Project ini di buat sebagai sarana informasi
2. Animasi hanya berisi tentang informasi BKR B Project
3. Pembuatan animasi ini menggunakan software Adobe Photoshop, Adobe After effect.
4. Video Animasi ini akan di upload akun youtube BKR B Project.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Membuat aplikasi multimedia sebagai alternatif baru dalam penyampaian informasi yang ada bertujuan membangun image perusahaan. Terhadap sistem yang ditawarkan dan mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media lain yang sudah lebih dahulu dikenal perusahaan. Disamping itu ada beberapa tujuan lainnya yaitu :

1. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.
2. Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada Masyarakat.
3. Mengenalkan ke publik tentang Informasi BKRB Project Selengkap-lengkapny.
4. Menambah pengalaman dalam ketrampilan sebagai modal dasar untuk memasuki kerja.

Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata I jurusan Sistem Informasi pada Universitas Amikom” Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam pembuatan karya ini,antara lain :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Penelitian dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti yaitu berupa kelebihan yang diajukan oleh manajer pemasaran dan beberapa angel kompisisi untuk kebutuhan pengambilan gambar untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang diteliti.

b. Metode Wawancara

Peneliti melakukan tanya jawab langsung kepada Pemilik BKRB Project dan lengkap sebagai bahan analisa penelitian.

c. Metode Perpustakaan

Cara dilakukan dengan membaca buku-buku, majalah-majalah dan lain-lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah pembuatan suatu media informasi.

1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats).

1.5.3 Metode Pengembangan

1. Produksi

Peneliti mulai melakukan pengambilan gambar di lokasi yang ditentukan hingga terkumpul semua scene yang dibutuhkan sesuai storyboard yang telah dibuat.

2. Pasca Produksi

Tahap dimana peneliti melakukan editing video, mulai dari penyusunan video, pembuatan Animasi, hingga mencapai tahap rendering video.

1.5.4 Metode Perancangan

Tahap ini merupakan gambaran bagaimana video dibentuk sesuai dengan rancangan yang telah dibuat meliputi ide konsep hingga pembuatan *storyboard*.

1.5.5 Metode Testing

Pada tahap Testing ini Penulis menggunakan metode Skala Likert.

1.6 Sistematika Penulisa

Agar mempermudah penulisan skripsi ini, pembuat menjabarkan skripsi ini menjadi 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Sejarah Animasi, Pengertian Animasi, Jenis-jenis Animasi, Prinsip Animasi hingga Pembuatan Animasi.

BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang perancangan Animasi, kemudian menggambarkan bentuk setiap karakter yang akan dimasukkan ke dalam proyek pembuatan animasi, serta menganalisa biaya pembuatan animasi.

BAB IV : Implementasi Sistem dan Pembahasan

Bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perencanaan film Animasi yang dibuat beserta proses renderingnya

BAB V : Penutup

Bab ini akan berisi kesimpulan dari tiap Analisa ,serta saran-saran.

