

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Organisasi, sebutan baku untuk peristilahan yang merujuk pada perkumpulan orang – orang yang bergabung dalam sebuah wadah yang bertujuan untuk menciptakan sebuah perubahan. Penjelasan tersebut tak lepas dari defeni secara etimologi organisasi yakni berasal dari Bahasa Yunani; Organon, dimana pengertiannya merujuk pada elemen – elemen yang tergabung menjadi satu.

Organisasi dipandang penting bagi kaum mahasiswa saat ini, karena organisasi memberikan pengalaman dalam sistem manajerial, politik dan beberapa aspek penting yang tidak didapat dalam pendidikan formal.

PERMATA adalah organisasi yang menaungi mahasiswa/i Universitas Amikom Yogyakarta yang berasal dari Indonesia bagian Timur. Yang terdiri dari NTT, NTB, Sulawesi, Maluku, Maluku Utara, dan Papua. Organisasi ini pertama dicetuskan oleh mahasiswa/i STMIK Amikom Yogyakarta angkatan 2012 dan diresmikan pada tanggal 28-29 Januari 2014 dengan diketuai oleh Sua Ozan Fataruba dan dibimbing oleh bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng.

PERMATA memiliki tujuan mengumpulkan semua mahasiswa/i yang berasal dari Indonesia bagian Timur agar dapat menjadi wadah belajar dan menjaga silaturahmi antar sesama mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Namun saat ini masih belum dapat mengumpulkan seluruh mahasiswa/I yang berasal dari Indonesia bagian Timur. Karena sosialisasi dan promosi yang menampilkan informasi yang kurang lengkap.

Saat ini cara menyampaikan informasi sudah banyak berkembang. Terlihat dari banyaknya media yang dapat menampung informasi dan pembacanya yang bahkan lebih banyak dari sumber informasinya. Tapi belum tentu semua media informasi yang ada dapat diterima dengan baik oleh yang menerimanya. Salah satu cara yang baik untuk menyampaikan informasi tentang sebuah organisasi yaitu dengan membuat video *profile*.

Dari permasalahan diatas, penulis memutuskan untuk membuatnya agar membantu PERMATA memenuhi tujuannya tersebut.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka secara garis besar dapat dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan adalah "Bagaimana membuat Video Profile pada PERMATA (PERSATUAN MAHASISWA TIMUR AMIKOM) YOGYAKARTA dengan teknik Motion Graphic sebagai media informasi yang baik dan ramah".

1.3 Batasan Masalah

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

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video ini menggunakan *motion graphic*.
2. Animasi *motion graphic* berdurasi 3 menit.

3. Ekstensi file video nantinya akan berekstensi Mp4.
4. Resolusi animasi berukuran 1280px720p berkualitas HD.
5. Perancangan animasi ini dibuat dengan menggunakan bantuan *software* AdobeIllustrator, Adobe Audition, Adobe After Effect.
6. Materi dalam animasi *motion graphic* berisi informasi tentang pengenalan organisasi, visi misi dan struktur organisasi PERMATA.
7. Animasi *motion graphic* nantinya akan ditayangkan di Youtube PERMATA AMIKOM Yogyakarta.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat video profile sebagai media informasi yang memperkenalkan PERMATA ke mahasiswa baru di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan ilmu yang saya dapatkan selama belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai syarat kelulusan dan mempunyai gelar sarjana komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan penulis mengharapkan manfaat yang didapat sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

Melatih mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah didapat selama mengenyam Pendidikan di kampus untuk kebutuhan persaingan ekonomi guna memajukan bangsa.

2. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pengetahuan sebagai salah satu sumber referensi.

3. Bagi Objek Penelitian

Animasi *motion graphic* ini diharapkan dapat membantu semua konsumen dalam informasi PERMATA.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam proses perancangan dan pembuatan animasi *motion graphic* ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan masalah yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan adalah :

a. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian yaitu PERMATA (Persatuan Mahasiswa Timur AMIKOM) Yogyakarta.

b. Metode Wawancara

Metode yang akan digunakan adalah wawancara yang bertujuan untuk mendapatkan data yang ada pada PERMATA.

c. Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mendefinisikan kebutuhan terkait informasi apa saja yang akan dimuat dan ditampilkan pada video *profile* PERMATA dan teknik *motion graphic* berdasarkan data-data yang dikumpulkan. Selain itu, juga dibutuhkan analisis kebutuhan, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

d. Metode Perancangan

Metode perancangan adalah tahap-tahap bagaimana video ini dibuat dengan standar produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah sebagai berikut :

- Pra Produksi
- Produksi
- Pasca Produksi

e. Metode Testing

Metode *testing* adalah hasil pembuatan video *profile* untuk menentukan kelayakan penayangan kepada objek.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran skripsi secara keseluruhan dan kemudahan dalam menelaah serta memahaminya, maka sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan Pustaka serta dasar teori yang digunakan dalam proses perancangan sebuah video profile berbasis multimedia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang diberikan, analisis kebutuhan, dan rancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan merupakan tahapan mengenai apa yang penulis lakukan, dalam pengembangan aplikasi.

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pembahasan mengenai pembuatan animasi *motion graphic*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil yang diperoleh dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi mengenai referensi, baik buku maupun sumber internet yang digunakan dalam karya tulis.

LAMPIRAN