

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi merupakan hal yang sangat penting di era globalisasi saat ini, setiap orang mengharapkan informasi dapat diperoleh dengan cepat dan akurat. Begitu pula adanya kebutuhan informasi terhadap instansi atau organisasi. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas dari penyajian informasi. Penyajian informasi melalui media gambar, teks, *audio*, video dan animasi informasi lebih jelas dan memiliki daya tarik merupakan suatu sarana untuk memberikan informasi yang optimal. Misalnya, menyajikan informasi dengan video Animasi.

Stadion Maguwoharjo (Maguwoharjo International Stadium) merupakan stadion sepak bola di kabupaten Sleman sekaligus markas *club* sepak bola PSS (Persatuan Sepakbola Sleman) yang di kelola oleh PT Putra Sleman Sembada. Stadion Maguwoharjo memiliki kapasitas 400.000 tempat duduk untuk empat tribun. Selama ini pengelola Stadion maguwoharjo melayani pembelian tiket untuk pertandingan PSS (Persatuan Sepakbola Sleman) menggunakan sistem lama yaitu pembelian tiket di layani jika pembeli datang langsung ke stadion maguwoharjo. Pada pertengahan tahun 2017 pengelola Stadion Maguwoharjo bekerja sama dengan go-jek (go-tix) untuk menerapkan sistem baru yaitu pemesanan *e-ticket*. Pemesanan *e-ticket* ini di terapkan untuk tiga tribun.

Permasalahan dari pengelola stadion maguwoharjo yaitu belum memiliki cara menginformasikan pemesanan *e-ticket* PSS (Persatuan Sepakbola Sleman) kepada masyarakat sehingga masyarakat masih banyak yang belum paham dan mengerti bagaimana cara pemesanan *e-ticket*.

Oleh karena permasalahan tersebut penulis bermaksud untuk membuat video animasi 2D dan *motion graphic* pemesanan *e-ticket* PSS (Persatuan Sepakbola Sleman). Hal tersebut menjadi latar belakang penulis yang disajikan dalam skripsi dengan judul "Penerapan Video Animasi *Motion Graphic* 2D Sebagai Media Informasi Pemesanan *E-Ticket* PSS Pada Stadion Maguwoharjo".

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "bagaimana menginformasikan pemesanan *e-ticket* PSS (Persatuan Sepakbola Sleman) dengan penerapan video animasi *motion graphic* 2D pada Stadion Maguwoharjo?".

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menginformasikan berkaitan dengan pemesanan *e-ticket* PSS (Persatuan Sepakbola Sleman).
2. Video ini diperuntukan pemesanan *e-ticket* melalui aplikasi go-jek (go-tix).
3. Video yang dibuat dalam bentuk animasi 2D.

4. Video dibuat dengan menggunakan *software adobe After Effect CS6, Adobe Premiere CS6, Adobe Photoshop dan Adobe Audition CS6 dan CoewIDRAW x7.*
5. Dikemas dengan menggunakan format *.mp4* dan resolusi HD 1920 x 1080 *pixels.*
6. Penulis hanya sebatas membuat sesuai dengan kebutuhan pihak PT. Putra Sleman Sembada dalam pemesanan *e-ticket* PSS (Persatuan Sepakbola Sleman).

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Maksud dari penelitian ini adalah membuat video animasi 2D pemesanan *e-ticket* PSS (Persatuan Sepakbola Sleman) pada Stadion Maguwoharjo.
2. Menerapkan *motion graphic* video animasi 2D sebagai media informasi pemesanan *e-ticket* PSS (Persatuan Sepakbola Sleman) pada Stadion Maguwoharjo.

##### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

1. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang video animasi *motion graphic* 2D pemesanan *e-ticket* PSS (Persatuan Sepakbola Sleman).
2. Membantu PSS (Persatuan Sepakbola Sleman) dalam publikasi sistem *e-ticket.*

3. Sebagai salah satu syarat wajib untuk meraih gelar S1 yang ditempuh di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

## **1.5 Metode Penelitian**

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Adapun pengumpulan data sebagai berikut:

#### **1. Metode Observasi**

Digunakan untuk turun langsung ke PSS (Persatuan Sepakbola Sleman) guna mengumpulkan poin – poin penting yang dijadikan objek penelitian.

#### **2. Metode Wawancara**

Metode ini digunakan untuk tanya jawab dengan pihak terkait guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan mengenai pemesanan *e-ticket* dan permasalahan yang akan diteliti.

#### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang mana dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen yang terkait, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

#### **4. Studi Literatur**

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui media internet, jurnal, maupun skripsi dan buku sebagai bahan referensi dan panduan untuk merancang video animasi.

### 1.5.2 Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan analisis SWOT yaitu *Strength, Weakness, Opportunities* dan *Threats*.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan tahapan pertama untuk perancangan video animasi *motion graphic* 2D pemesanan *e-ticket* PSS (Persatuan Sepakbola Sleman), yaitu tahapan pra produksi yang meliputi penentuan ide, merancang konsep, merancang naskah, pembuatan karakter dan merancang *storyboard*.

### 1.5.4 Metode Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap video animasi 2D pemesanan *e-ticket* PSS (Persatuan Sepakbola Sleman) yang telah dibuat. Pengujian menggunakan skala likert dengan cara kuisioner yang di berikan kepada penonton yang akan menggunakan *e-ticket*.

### 1.5.5 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan penulis melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan gambar hingga menganimasikan gambar. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi, *compositing, editing, dan rendering*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam laporan pembuatan skripsi disusun dengan sistematika penulisan laporan penelitian. Yang dibagi tiap susunan bab dan keterangan untuk penjelasan dalam tiap bab yang di tulis. Berikut adalah penyusunan bab dan keterangan singkatnya:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Menguraikan tentang landasan teori yang berhubungan dengan penelitian, pengenalan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian video Animasi *motion graphic* 2D pemesanan *e-ticket* PSS (Persatuan Sepakbola Sleman).

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menguraikan tentang deskripsi singkat PSS (Persatuan Sepakbola Sleman), metode analisis yang digunakan, *storyboard* yang dibuat, serta tahap perancangan video Animasi *motion graphic* 2D pemesanan *e-ticket* PSS (Persatuan Sepakbola Sleman).

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Menjelaskan tahap dan proses pembuatan video Animasi *motion graphic* 2D pemesanan *e-ticket* PSS (Persatuan Sepakbola Sleman). menggunakan teknik *motion graphic*.

**BAB V      PENUTUP**

Menjelaskan kesimpulan dan saran yang penulis rangkum selama penelitian.

**DAFTAR PUSTAKA**

Memuat keterangan yang didapatkan dari beberapa sumber seperti buku dan internet sebagai referensi dan panduan untuk membantu dalam pembuatan dan sebagai penulisan skripsi.

