

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas AMIKOM adalah salah satu perguruan tinggi terbesar dan paling dihormati di Indonesia dan memiliki lebih dari 11.000 siswa. Universitas AMIKOM Yogyakarta telah berkomitmen untuk unggul dalam bidang beasiswa, penelitian dan pelayanan. Universitas AMIKOM Yogyakarta juga menjadi perguruan tinggi kelas dunia dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis *entrepreneurship* (*private entrepreneur university*). Universitas AMIKOM Yogyakarta telah menjadi perguruan tinggi terbaik di Indonesia dibidang teknologi informasi dan komunikasi berbasis *entrepreneurship* pada 2013.

Banyaknya antrian calon mahasiswa yang akan mendaftar di Universitas AMIKOM Yogyakarta menjadi alasan utama dalam menyusun perancangan animasi berbasis 2D untuk menjelaskan alur pendaftaran mahasiswa baru, sehingga calon mahasiswa tidak kesulitan dalam melakukan proses pendaftaran. Penelitian ini berjudul "Perancangan Video Animasi 2D Infografis Simulasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Pada Universitas AMIKOM Yogyakarta" sebagai panduan bagi calon mahasiswa baru yang ingin mendaftar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis dari latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat animasi 2D untuk pendaftaran mahasiswa baru Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menjelaskan kepada calon mahasiswa tentang alur pendaftaran mahasiswa baru.
3. Bagaimana mengurai antrian calon mahasiswa baru di costumer service yang membutuhkan informasi tentang alur pendaftaran mahasiswa baru.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan maka penulis menerapkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Informasi ini diperuntuhkan bagi calon mahasiswa baru Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Durasi yang digunakan antara 1.5 menit.
3. Animasi 2D ini menampilkan pendaftaran secara online sampai dengan calon mahasiswa terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Software yang digunakan Adobe After Effect, Adobe Premier, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan CorelDraw.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan program studi strata 1 teknik informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Memberi panduan kepada calon mahasiswa baru.

3. Memberi usulan kepada pihak Universitas AMIKOM tentang panduan alur penerimaan mahasiswa baru dalam bentuk animasi 2D Agar antrian dapat berkurang.

1.5 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Metode Observasi (Pengamatan)

Dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung di Universitas AMIKOM Yogyakarta

2. Metode Interview (Wawancara)

Peneliti melakukan wawancara langsung kepada costumer service penerimaan mahasiswa baru, dalam hal ini Humas UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih terarah maka perlu dibuat sistematika penulisan yang dibagi dalam beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode analisis, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang tinjauan pustaka dan teori menurut para ahli yang selanjutnya digunakan dalam perancangan animasi meliputi konsep dasar multimedia, teori animasi, teori infografis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum, analisis sistem, analisis kebutuhan, dan tahap pra produksi yang meliputi ide, tema dan storyboard

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses hingga hasil dari pembuatan animasi. Terbagi menjadi 3 tahapan produksi, pasca produksi dan testing.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran dari perancangan video animasi 2D infografis simulasi pendaftaran mahasiswa baru Universitas AMIKOM Yogyakarta.

