

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan kebutuhan masyarakat untuk mengakses informasi diperlukan inovasi dan kreasi untuk mendapatkan informasi dan kesempatan yang lebih banyak dalam memperoleh hasil yang maksimal. Inovasi informasi yang berupa animasi 2D (dua dimensi) merupakan bagian dalam rangka mempercepat proses penyampaian informasi. Menurut Siswati, M. Agus Salim (2013) Teknik animasi 2D adalah jenis animasi yang memiliki sifat flat secara visual. Bila dilihat dari teknis pembuatannya terdapat dua cara, yaitu manual dan komputer. Teknik animasi manual atau yang biasa disebut dengan *cell animation* adalah teknik animasi yang paling lama usianya. Teknik animasi ini memungkinkan animator untuk membuat gambar pada lembaran *celuloid* (lembar transparan) yang berlapis-lapis. Karena kemajuan teknologi sekarang animator tidak lagi membuat animasi tradisional ini dengan lembaran *celuloid*, tapi bisa dengan menggunakan kertas biasa yang nanti akan di pindai (*scan*) lalu diberi warna dengan menggunakan komputer. Teknik animasi 2D komputer adalah teknik animasi yang dibuat dengan menggunakan bantuan komputer (*software*) dan tetap mengandalkan kemampuan menggambar lembar demi lembar. Sehingga yang membedakan antara *traditional animation* dengan 2D *CGI (Computer Generated Imagery)* adalah medianya.

Berdasarkan informasi dan pengamatan pada mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta, terutama bagi mahasiswa tingkat akhir yang sedang/akan mengambil Tugas Akhir dan Skripsi merasa kesulitan pada pentahapan pengajuan proposal atau judul tugas akhir/ skripsi. Kurang pemahamannya terhadap informasi menyebabkan mahasiswa terlambat atau bahkan tidak tahu harus bagaimana memulai menyusun Tugas Akhir dan Skripsi tersebut. Pada dasarnya semua informasi harus mampu memberikan pemahaman kepada masyarakat pengguna(mahasiswa), sehingga mempermudah proses pelaksanaan. Informasi yang jelas dan sistematis sangat diperlukan. Oleh sebab itu diperlukan inovasi dan kreativitas untuk menyampaikan pesan kepada seluruh mahasiswa menggunakan Teknik animasi 2D (dua dimensi). Inovasi informasi menggunakan animasi 2D (dua dimensi) diharapkan mampu memperjelas informasi kepada mahasiswa tentang pentahapan pengajuan Skripsi atau pengajuan Tugas Akhir .

Hal tersebut mendorong penulis untuk membuat sebuah sarana informasi audiovisual yang menjelaskan tentang tahap-tahap pengajuan Tugas Akhir dan Skripsi dalam bentuk Animasi 2 dimensi yang berjudul **“Perancangan dan Pembuatan Prosedur Pengajuan Tugas Akhir dan Skripsi Berbasis Animasi 2D pada STMIK AMIKOM Yogyakarta”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

“Bagaimana cara membuat sarana komunikasi audiovisual dengan animasi 2D tentang prosedur pengajuan Tugas Akhir dan Skripsi untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami tahap apa saja yang harus dilakukan dalam mengajukan Tugas Akhir dan Skripsi di STMIK AMIKOM Yogyakarta?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar laporan penelitian ini lebih spesifik maka penulis perlu membatasi bahasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Video yang dirancang terbatas pada ruang lingkup tertentu yaitu prosedur pengajuan Tugas Akhir dan Skripsi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Pembuatan animasi berupa video animasi 2 dimensi.
3. Penerapan infografis ini hanya diterapkan pada mahasiswa khususnya mahasiswa tingkat akhir yang sedang/akan mengambil Tugas Akhir dan Skripsi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Video infografis dibuat menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Soundbooth CS6, Adobe After Effects CS6, dan Adobe Premiere Pro CS6.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media informasi bagi mahasiswa tentang pentahapan pengajuan Tugas Akhir dan Skripsi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membantu mahasiswa dalam memahami proses pengajuan Tugas Akhir dan Skripsi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu prasyarat kelulusan Diploma-3 Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK " AMIKOM " Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan adanya penyusunan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yaitu:

1. Dapat memperjelas bagi mahasiswa dalam memahami pentahapan pengajuan Tugas Akhir dan Skripsi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi perguruan tinggi, merupakan wahana pengembangan mutu dan potensi akademik bagi mahasiswa agar memiliki ketrampilan yang memadai.
3. Bagi penulis, sebagai implementasi disiplin ilmu yang telah didapat selama perkuliahan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data-data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode dimana pengumpulan data-data diperoleh dari peninjauan langsung pada mahasiswa tingkat akhir dengan melihat langsung bagaimana mahasiswa menjalankan prosedur pengajuan Tugas Akhir dan Skripsi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu, metode pengumpulan data ini juga diperoleh dengan meninjau langsung form-form pengisian data prosedur pengajuan Tugas Akhir dan Skripsi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta melalui website bimbingan.amikom.ac.id.

2. Metode Wawancara

Data-data diperoleh dengan cara wawancara langsung dengan dosen terkait dan mahasiswa tingkat akhir yang sedang/akan mengambil Tugas Akhir dan Skripsi.

3. Metode Kajian Dokumen

Dalam metode ini data diperoleh dari buku-buku referensi dan juga sumber pendukung yaitu media elektronik dan internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara gambaran umum sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menampilkan tinjauan pustaka berupa referensi tulisan ilmiah dari jurnal ilmiah internasional maupun nasional. Penulis juga menguraikan analisa sistem yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini serta teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi atau model yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini berisi gambaran umum, metode yang digunakan, data yang diperlukan, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil keseluruhan dari tahap penelitian, analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Pada kesimpulan ini adalah menjawab rumusan masalah, bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan tentang apakah penelitian yang dilakukan sudah memberi manfaat nyata. Saran dicantumkan sebab peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah yang ada.