

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati dan diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadikan benda bergerak. Tujuannya dimaksudkan untuk menipu mata manusia agar mempercayai bahwa memang terjadi gerakan. Sehingga memudahkan orang yang menikmati mudah untuk berimajinasi atau masuk kedalam keadaan tersebut. Sejauh ini media pembelajaran yang ada sudah berbagai macam dan bentuk dalam penerapannya, dalam hal ini penulis mempunyai gagasan pembuatan video animasi sebagai media pembelajaran yang bisa interactive dan mudah dipahami oleh audien.

Amikom Music Organization disingkat dengan AMO sebagai salah satu unit kegiatan mahasiswa disingkat dengan UKM di bawah bimbingan STMIK Amikom Yogyakarta terhitung sebagai UKM yang terkenal baik di kampus maupun luar kampus. Selain para musisinya yang sering diundang dalam berbagai acara, *Team Event Organizer* dari AMO juga sering mendapatkan tawaran untuk menjadi *event organizer* atau panitia diberbagai acara. Oleh karena itu AMO terus berjuang untuk bisa mengembangkan fasilitas serta kualitas.

Amikom Music Organization sering mengalami kesulitan terutama dalam pemberian sharing materi kepada anggota baru yang dimana masih menggunakan sistem manual yaitu hanya melalui media teks dan power

point, sehingga materi yang telah diberikan hanya sebagai angin lewat tanpa mengerti alur kerja secara konseptual. Sehingga sering terjadi *miss communication* dalam kerja team karena kurangnya pemahaman dalam pemberian materi.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka untuk mengatasi permasalahan serta memudahkan sistem yang belum diterapkan di UKM tersebut yang mendukung penulis tertarik untuk membuat skripsi dengan judul **“Pembuatan Animasi 2D Materi Event Organizer pada UKM AMO (Amikom Music Organization) menggunakan Teknik Motion Graphic sebagai Media Pembelajaran”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mencoba membuat rumusan masalah yaitu : Bagaimana tahapan teknik motion graphic dalam pembuatan video animasi 2D materi *Event Organizer* ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada Pembuatan Animasi 2D Materi Event Organizer pada UKM AMO (Amikom Music Organization) menggunakan Teknik Motion Graphic sebagai Media Pembelajaran sebagai berikut :

1. Animasi ini digunakan untuk mengaplikasikan Sharing Materi Event pada UKM AMO sebagai media pembelajaran
2. Teknik pembuatan video animasi menggunakan teknik motion graphic
3. Format yang digunakan yaitu mp4 dengan resolusi 720p Full HD

4. Software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah Adobe After Effect dan Adobe Illustrator.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan Media Pembelajaran ini adalah :

1. UKM AMO akan memiliki Media pembelajaran berbasis multimedia / animasi.
2. Pembuatan Animasi 2D Materi Event Organizer UKM AMO sebagai sarana pembelajaran, bertujuan agar dapat mempermudah dalam pengimplementasian kerja nyata dalam dunia event.
3. Mengetahui proses pembuatan animasi 2D “Materi Event Organizer” dengan menggunakan Teknik Motion Graphic.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Bagi Penulis**

- Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, yaitu telah menempuh mata kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut, Broadcast dan Perancangan Film Kartun

##### **1.5.2 Bagi Perguruan Tinggi**

- Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi yang telah diperoleh masa kuliah.

- Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

### 1.5.3 Bagi Pengguna

- UKM AMO dapat melakukan sharing materi dengan video animasi 2D.
- Anggota baru dapat mengetahui secara nyata konsep kerja *Event Organizer* melalui video animasi 2D.

## 1.6 Metode Penelitian

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

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data terhadap objek yang bersangkutan.

### 1.6.2 Tahapan Observasi

Melakukan penelitian langsung pada objek UKM AMO.

### 1.6.3 Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

### 1.6.4 Tahapan Analisis

Peneliti pada bagian analisis ini menggunakan analisis PIECES untuk mengetahui *Performance, Information, Economi, Controll, Service*. Pada rancangan animasi 2D yang dibuat oleh peneliti.

### 1.6.5 Tahapan Perencanaan

Metode perancangan menggunakan model Pra-Produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi. Tahapan proses Pra-Produksi adalah identifikasi masalah, *screen writing* atau pencarian ide/gagasan, penentuan tema, pembuatan *Logline/plot* cerita dan sinopsis. Membuat diagram Adegan (*Scene*) dan membuat *Storyboard*.

#### **1.6.6 Tahapan Pengembangan**

Proses pengembangan pada fase ini adalah proses produksi dan pasca produksi. Beberapa langkah produksi yaitu diawali dengan pembuatan gambar, dilanjutkan dengan penganimasiaan gambar dan yang terakhir adalah menghasilkan output dengan cara proses rendering. Pada proses penganimasiaan di lakukan proses pemberian audio agar animasi semakin menarik.

#### **1.6.7 Tahapan Kuisloner**

Kuisloner merupakan alat pengumpulan data yang berupa serangkaian daftar pertanyaan untuk dijawab responden sebagai *interview* tertulis dimana respnden dihubungi melalui daftar pertanyaan (Hariwijaya, 2007: 61). Pertanyaan yang diberikan kepada responden berisi tentang minat responden terhadap share materi berbahasi animasi. Hal ini dimaksudkan apakah aplikasi yang tersedia sudah dapat digunakan dengan baik dan benar.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penyusunan laporan harus terstruktur dan mudah dimengerti, oleh karena itu penulis akan menyajikan lima bab dan masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip - prinsip animasi, tahapan pembuatan animasi dengan teknik motion graphic, penggunaan animasi dan Perangkat lunak yang digunakan.

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

Bab ini menguraikan tentang perancangan animasi 2D dengan teknik motion graphic dimana berisi materi dan teori Event Organizer yang dimasukkan dalam media pembelajaran ini. Serta berisi hal-hal yang mengenai tahapan perancangan yang meliputi konsep, desain dan pengumpulan bahan.

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

Pada bab ini berisi tentang konsep serta perancangan dan pembahasan produksi materi event organizer dengan teknik motion graphic dari tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran yang dianggap perlu.