

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Direktorat Perencanaan dan Keuangan atau DPK adalah Departemen Keuangan di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang pelaksanaan tugas pokok dan fungsinya bertanggung jawab kepada Rektor melalui Wakil Rektor bidang Umum dan Keuangan (WRUI). DPK melayani beberapa layanan seperti info keuangan, dan biaya pendidikan. DPK juga mengatur tentang *virtual account*, alur pembayaran, panduan pembayaran, biaya perkuliahan, layanan *online*, kebijakan dispensasi, dan simulasi perhitungan biaya kuliah.

DPK AMIKOM masih menggunakan format informasi yang kurang efektif dan belum sesuai target seperti menggunakan *broadcast whatsapp* dan *upload* masih dibantu dengan instagram utama Universitas AMIKOM Yogyakarta, sehingga para mahasiswa masih sering mengabaikan informasi yang diberikan. Dengan seiring perkembangan media informasi sekarang, tidak di pungkiri bahwa sosial media menjadi salah satu cara memberikan informasi yang cepat dan praktis, salah satunya dalam video media informasi, video animasi bisa dijadikan sebuah jalan memberikan informasi yang sangat menarik dan ringan untuk dipahami kepada para mahasiswa.

Pergantian media informasi ini, mendukung efektivitas media informasi dan cakupan *audience* yang luas. Penggunaan animasi berbentuk animasi 2D dengan jenis *motion graphic*. Penerapan ini bisa menjadi potensi, karena *motion graphic* dapat dikemas secara unik dan menarik perhatian *audience* mulai dari tampilan hingga suara. Penyebaran video bisa dilakukan melalui *website* dan media sosial. Untuk brosur memiliki kelemahan, yaitu harus disebarakan secara manual, dari satu individu ke individu yang lain.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pembuatan Video Registrasi Mahasiswa Baru Berbasis Motion Graphic dan Animasi 2D". Video ini berisi informasi bagaimana cara melakukan kegiatan pra-registrasi sesuai dengan urutan yang sudah disesuaikan sama milik DPK Universitas AMIKOM Yogyakarta. Pra-registrasi merupakan langkah

mempersiapkan awal registrasi dalam satu semester untuk mahasiswa.

### **1. 2 Perumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan permasalahan, yaitu “Bagaimana membuat video registrasi mahasiswa baru berbasis *motion graphic* dan animasi 2D sebagai media informasi?”

### **1. 3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dimaksudkan untuk mencari solusi dari rumusan permasalahan, yaitu :

1. Mempermudah penjelasan registrasi dalam bentuk video dengan basis *motion graphic* dan animasi 2d.
2. Membantu mahasiswa baru memahami alur pra-registrasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

### **1. 4 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, agar pembuatan video pra registrasi pembayaran kuliah tidak meluas dan lebih fokus pada pokok permasalahan, maka diperlukan batasan-batasan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Video *motion graphic* ini dibuat sebagai sarana menginformasikan kepada mahasiswa sebelum melakukan registrasi.
2. Durasi dalam *video motion graphic* ini adalah 3 menit 4 detik dan berisi informasi tentang pra registrasi pembayaran kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Video *motion graphic* ini akan diupload ke *webiste* DPK dan *feed* instagram Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Pembuatan video *motion graphic* ini menggunakan Adobe After Effect CC 2018, Adobe Illustrator CC 2018.
5. *Voice over* yang digunakan merupakan suara talent yang direkam dan diedit menggunakan Adobe After Effect CC 2018.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari video *motion graphic* sebagai media informasi adalah sebagai berikut :

### 1. Bagi DPK

- a. Untuk mengurangi akan banyaknya pertanyaan dari pihak mahasiswa.
- b. Membuat media informasi baru yang lebih hemat, dan dapat menjangkau mahasiswa baik yang melakukan perkuliahan secara *online* ataupun *offline*.

### 2. Bagi Mahasiswa

- a. Menjadi panduan mahasiswa saat pra registrasi pembayaran kuliah.
- b. Mahasiswa menjadi lebih mudah dalam memahami media informasi baru yaitu *motion graphic*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan penyajian laporan agar mudah di pahami dan tertata dengan rapi, berikut adalah sistematika penulisan laporan yang digunakan:

- a. Bab I Pendahuluan, dengan isi Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.
- b. Bab II Tinjauan Pustaka, dengan *Literature Review* berisi referensi dari jurnal dan buku serta Landasan Teori berisi referensi teori penunjang penelitian.
- c. Bab III Metodologi Penelitian, dengan isi deskripsi mengenai objek penelitian, masalah yang terdapat pada obyek, solusi yang diusulkan dan *flowchart* proses penelitian.
- d. Bab IV Hasil dan Pembahasan, dengan isi hasil karya proyek diperlihatkan dengan hasil kuisioner peneliti buat menarik kesimpulan dan saran di bab selanjutnya.
- e. Bab V Penutup, dengan isi kesimpulan dari hasil karya proyek dan saran yang mendukung untuk penelitian yang akan mendatang.