

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Company Profile* merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat *corporate value* serta *product value* serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing berdasarkan kedua *value* di atas. *Corporate value* (nilai perusahaan) dapat dilihat melalui hal-hal antara lain sejarah berdirinya usaha, visi dan misi, struktur organisasi, dan kinerja perusahaan. *Product value* (nilai produk atau servis) yang dihasilkan oleh perusahaan dapat dicerminkan oleh faktor-faktor *mix marketing*, khususnya 7P, yaitu *Product, Price, Promotion, Placement, People, Process, dan Physical Evidence*.

Program Studi Teknik Informatika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya didirikan pada tahun 1997 untuk memenuhi kebutuhan Sarjana Komputer dibidang Teknik Informatika yang memiliki pengetahuan dan pemahaman (*Knowledge and Understanding*), Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skill*), Keterampilan Praktis (*Practical Skill*), Keterampilan Managerial dan Sikap (*Managerial Skill and Attitude*). Pada Program Studi Teknik Informatika memiliki 3 (tiga) bidang peminatan yaitu Multimedia, Kecerdasan Buatan, dan Mobile Teknologi.

Program Studi Teknik Informatika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya memiliki sebuah *website* yang beralamatkan di <https://ti.darmajaya.ac.id>. Pada halaman *website* tersebut berisi informasi seputar Program Studi Teknik Informatika seperti staf Program Studi Teknik Informatika, serta visi dan misi dari Program Studi Teknik Informatika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Namun, semua informasi tersebut dimuat dalam bentuk halaman statis yang kurang menarik perhatian sehingga menyebabkan informasi yang tertuang di dalam halaman *website* tersebut kurang tersampaikan.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi baru dalam menyampaikan informasi profil Program Studi Teknik Informatika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dalam bentuk animasi yang akan memberikan kesan lebih menarik bagi para

pengguna khususnya calon mahasiswa baru dan juga pihak luar. Salah satu teknik dalam pembuatan animasi adalah Motion Graphics. Motion Graphics adalah bidang ilmu yang fleksibel di industri kreatif karena bisa diterapkan di berbagai sektor seperti desain, periklanan, multimedia, animasi, games, dan film.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan peneliti tertarik untuk meneliti dan membuat skripsi dengan judul **“ANIMASI PROFIL PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA IIB DARMAJAYA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS”**.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan dari metode ADDIE yang digunakan dalam animasi profil Program Studi Teknik Informatika menggunakan teknik *Motion Graphics* untuk memberikan kesan yang lebih menarik dan lebih informatif.

### **1.3. Batasan Masalah**

Ruang lingkup dalam penelitian ini memiliki batasan-batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Teknik Informatika yang ada pada Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
2. Animasi ini hanya bersifat 2D.
3. Animasi yang akan dibuat menggunakan teknik Motion Graphics.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat animasi ini adalah Adobe After Effects.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah menerapkan metode ADDIE dalam pembuatan animasi profil Program Studi Teknik Informatika menggunakan teknik *Motion Graphics* yang bersifat statis menjadi interaktif agar dapat digunakan untuk mempermudah calon mahasiswa dan juga pihak luar dalam mencari informasi terkait profil Program Studi Teknik Informatika.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan kemudahan kepada calon mahasiswa dan pihak luar untuk dapat mengetahui informasi terkait struktural serta profil Program Studi Teknik Informatika Instiut Informatika dan Bisnis Darmajaya dalam bentuk animasi yang interaktif.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika yang digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut.

#### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian da`n sistematika penulisan.

#### **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini memuat mengenai teori-teori relevan yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

#### **BAB III Metodologi Penelitian**

Pada bab ini berisi metode-metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini.

#### **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dari penelitian dan pembahasan yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan juga memberikan gambaran tentang desain animasi.

#### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini berisi suatu rangkuman dari keseluruhan hasil penelitian. Selain itu, penulis juga memberikan saran yang berguna untuk perkembangan aplikasi kedepannya bagi penelitian berikutnya.