

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motion graphics ialah suatu grafis yang memakai potongan elemen-elemen media visual yang berbeda seperti foto, grafis, video dan umumnya dikombinasikan beserta suara/*audio* pada proyek multimedia (Rachmat, 2014). *Motion graphics* dinilai memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi yang lebih gampang diserap. Dalam penggunaannya, *motion graphics* mampu membantu dalam menyederhanakan informasi yang diperoleh dari data utama. Hal ini karena *motion graphics* menggunakan penggabungan beberapa elemen seperti ilustrasi, tipografi, animasi 2D ataupun 3D, *video*, dan audio (Aprianto & Saputro, 2019).

Media bermula dari kata *medius* dan wujud jamaknya dari kata *medium* yang artinya pengantar maupun perantara. Menurut Bernard Cohen media selaku perantara bisa memberikan bentuk gambaran ataupun isu yang berarti dalam pikiran kita (Siregar, 2017). Menurut Vincentius sosialisasi ialah sesuatu proses belajar seseorang agar memahami kebudayaan ataupun sistem yang terdapat di sekitarnya. Bisa disimpulkan bahwa media sosialisasi ialah suatu perantara yang bisa mengadaptasikan nilai maupun kultur terkait sistem sehingga bisa menjadi media pembelajaran seseorang terhadap sekitarnya (Wulansari and Siahaan 2022).

Sebagai salah satu perguruan tinggi negeri, politeknik negeri sriwijaya melakukan aktivitas sosialisasi untuk memperkenalkan jurusan yang ada di kampus dan meningkatkan minat calon peserta didik tak terkecuali untuk jurusan teknik komputer program studi timd. Karena TIMD merupakan program studi yang baru berdiri, banyak mahasiswa yang masih kebingungan tentang program studi ini sendiri dan tujuan dari adanya program studi ini dan lain sebagainya. Oleh karena itu, maka program studi teknologi informatika multimedia digital perlu melakukan sosialisasi untuk menciptakan pengetahuan tentang program studi ini sendiri, sehingga dalam kegiatan sosialisasi tentu dibutuhkan suatu media yang bermanfaat dalam menyampaikan informasi yang mudah dipahami. Ada banyak media yang bisa digunakan dalam penyajian data seperti majalah brosur maupun website. Namun, media tersebut dinilai kurang efektif karena banyak menggunakan teks.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penulis akan membuat skripsi dengan judul “ **Pembuatan Dan Penerapan Animasi *Motion Grafs* Sebagai Media Sosialisasi untuk Mahasiswa Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital** “

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengimplementasikan video sosialisasi program studi teknologi informatika multimedia digital kedalam animasi atau *motion graphic*.

1.3 Batasan masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Untuk materi dalam animasi hanya membahas tentang program studi teknologi informatika multimedia digital.
2. Objek Penelitian hanya menggunakan 2 ahli dibidang animasi.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat video sosialisasi berbasis *motion graphic* yang dikhususkan untuk program studi d4 teknologi informatika multimedia digital.
2. Menguji kelayakan penggunaan *video* berbasis *motion graphic* sebagai media sosialisasi untuk mahasiswa D4 teknik computer.

1.5 Manfaat

Manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Dapat membantu dalam proses pengenalan tentang program studi teknologi informatika multimedia digital bagi mahasiswa yang baru lulus maupun yang sudah masuk di program studi ini.
2. Dapat dijadikan panduan dan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang program studi teknologi informatika multimedia digital.
3. Dapat memberikan tambahan informasi tentang program studi selain dari dosen maupun kampus.