

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi di Indonesia saat ini sudah berkembang semakin pesat tidak hanya sebagai sebuah ilmu praktis mengenai hal – hal teknis, namun sudah berkembang menjadi salah satu pondasi ilmu pengetahuan ilmiah secara luas. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya bidang ilmu yang didasari oleh teknologi.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 55 Tahun 2013 pasal 1 ayat 1 mengenai UKT, UKT Merupakan “Keseluruhan biaya operasional mahasiswa persemester pada program studi di perguruan tinggi negeri”. Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 55 Tahun 2013 pasal 1 dijelaskan bahwa biaya uang kuliah tunggal akan digunakan sebagai dasar penetapan biaya yang dibebankan kepada mahasiswa dan pemerintah. Menurut Peraturan Menteri tersebut biaya uang kuliah tunggal dibebankan kepada mahasiswa sesuai dengan kemampuan ekonominya. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa UKT berarti keseluruhan biaya operasional mahasiswa persemester pada program studi di seluruh Indonesia dengan cara meringkas seluruh pembiayaan kuliah dari awal masuk kuliah hingga lulus tanpa ada biaya tambahan selama masa perkuliahan yang kemudian dibayarkan hanya dengan satu kali pembayaran ditiap semester sesuai dengan jumlah yang telah ditetapkan.

Di dalam dunia kampus juga tidak banyak mahasiswa yang merasa kurang jelas akan informasi dikarenakan membayar UKT (Uang Kuliah Tunggal) ini dilakukan setiap satu semester atau perenam bulan sekali. Kemudian untuk mengatasi masalah ini, perlu dibuat sebuah media penyampaian informasi yang mudah dipahami oleh mahasiswa, salah satu cara penyampaian informasi yang banyak digunakan sekarang ini adalah media animasi. Animasi yang dimaksud ialah sebuah video berbasis *motion graphic*. Dengan menggunakan *motion graphic* yang merupakan penggabungan dari Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Biasanya *motion graphic* terdiri dari dua

kata, *motion* yang berarti gerak dan *graphic* atau sering kita kenal dengan istilah grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *motion graphic* juga dapat disebut dengan istilah grafis gerak (Media Digital kreasi: 2016).

Sedangkan animasi dalam kamus bahasa Indonesia-Inggris, kata Animasi berasal dari kata dasar; “*to animate*”, yang berarti menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup. (Ruslan, 2016:15).

Animasi merupakan teknik dan proses memberikan gerakan yang nampak pada objek mati. Animasi yang sering kita lihat dihasilkan dari suatu rangkaian gambar tak hidup yang tersusun dengan urut dalam perbedaan gerakan yang minim pada setiap *frame*. Selain itu, animasi dinilai dapat menarik minat masyarakat dari berbagai umur dan penyebarannya dapat dengan mudah dibagikan melalui media sosial seperti *instagram*, *youtube*, dll. Sehingga dapat tersebar secara cepat dan merata ke semua masyarakat yang ada di berbagai tempat.

Maka berdasarkan uraian diatas, adapun judul Skripsi yang akan penulis ambil adalah **“Penerapan Video Animasi *Motion Graphic* Pembayaran UKT di Politeknik Negeri Sriwijaya”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah di uraikan diatas, rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana penggunaan video animasi berbasis *motion graphic* dalam menyampaikan informasi tentang pembayaran UKT (Uang Kuliah Tunggal)?
2. Bagaimana analisis data terhadap pengujian dari video animasi berbasis *motion graphic* dalam pembayaran UKT (Uang Kuliah Tunggal)?

1.3 Ruang Lingkup Penulisan

Agar penulisan Skripsi yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan menghindari pembahasan yang jauh dari pokok permasalahan, maka penulis membuat sebuah batasan masalah, sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan video animasi cara pembayaran UKT (Uang Kuliah Tunggal) ini menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Luther.
2. Materi yang dibahas mengenai cara pembayaran UKT (Uang Kuliah Tunggal).
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat video ini yaitu perangkat lunak desain, perangkat lunak animasi, perangkat lunak pengeditan video dan perangkat lunak perekaman suara.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah:

1. Untuk menghasilkan video dengan menerapkan animasi *motion graphic*.
2. Memanfaatkan visualisasi yaitu animasi berbasis *motion graphic* dalam menyampaikan cara pembayaran UKT (Uang Kuliah Tunggal) kepada mahasiswa di Politeknik Negeri Sriwijaya dan Pendidikan Tinggi lainnya.

1.5 Manfaat

Manfaat penulisan Skripsi ini adalah:

1. Memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas mengenai proses pembayaran UKT (Uang Kuliah Tunggal).
2. Memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang cara membuat video animasi dengan berbasis *motion graphic*.
3. Menjadi sarana promosi yang dapat ditonton ketika Politeknik Negeri Sriwijaya melakukan sosialisasi kepada masyarakat ataupun mahasiswa di Politeknik Negeri Sriwijaya sendiri.