

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin berkembang dengan berbagai macam media yang ada. Perkembangan multimedia sangat diperlukan dalam berbagai bidang misalnya periklanan, simulasi dan pembelajaran. Multimedia adalah media dengan menggunakan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan gambar, teks, dan suara, dengan bantuan (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat berinteraksi berkarya dan berkomunikasi, salah satu bagian dari multimedia yaitu animasi (Priyoatmoko, 2017).

Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup, pemanfaatan animasi pada suatu media mampu memberikan daya tarik tersendiri. Animasi 2D adalah salah satu media dalam animasi, karena lebih sederhana dibanding animasi 3D yang memiliki proses yang kompleks. Salah satu teknik animasi 2D yang marak adalah teknik *motion graphic* dan memberikan efek didalamnya (Tjahjono, 2018).

Motion Graphic merupakan gabungan dari potongan desain yang dikomunikasikan melalui gerakan. Dan dukungan dari special efek mampu memberikan kesan visual pada animasi sehingga lebih terlihat hidup. Keunggulan dari animasi *motion graphic* adalah memvisualisasikan yang sulit divisualisasikan oleh *live shoot video* (Priyoatmoko, 2017).

Baristand Industri Palembang terletak di Jalan Pedestrian II Nomer 9 Sukarami Kota Palembang memiliki layanan publik yang sangat banyak, salah satunya adalah layanan laboratorium kalibrasi. Laboratorium kalibrasi Baristand Industri Palembang masih tergolong layanan publik baru, karena baru saja didirikan tahun 2018 lalu. Diusianya yang masih muda, laboratorium kalibrasi sudah melayani 40 klien perusahaan salah satu nya yakni KFC, dan AMANDA Brownies lalu laboratorium kalibrasi Baristand Industri Palembang menjadi satu-satunya laboratorium kalibrasi pemerintah di Sumatera Selatan yang terakreditasi oleh KAN (Humas Baristand Industri Palembang).

Berdasarkan hasil survey kepada beberapa orang sekitar Kota Palembang, diketahui bahwa di kalangan masyarakat sekitar masih ada yang belum mengetahui dan familiar mengenai layanan kalibrasi dan bagaimana proses dari kalibrasi yang dilakukan oleh Baristand Industri Palembang dikarenakan layanan laboratorium kalibrasi Baristand Industri Palembang terbilang layanan publik baru. Untuk mengatasi masalah ini, perlu dibuat sebuah media informasi sekaligus promosi yang menarik dan mudah dipahami oleh kalangan masyarakat. Maka dari itu dibuatlah animasi 2D pengujian dan kalibrasi Baristand Industri Palembang yang dapat dijadikan solusi sebagai salah satu media informasi sekaligus promosi yang efektif dan menarik karena tidak banyak mengandung tulisan, melainkan banyak mengandung gambar dan visualisasi yang menarik. Dipilihnya animasi 2D juga dinilai mampu menarik perhatian, tidak membuat cepat bosan bagi orang yang menonton (Maulana dkk., 2017).

Setelah animasi 2 dimensi selesai dibuat, animasi di sebar di media sosial. Setelah itu untuk mengetahui tingkat keberhasilan animasi 2 dimensi yang dibuat, maka dibuatlah kuesioner kepuasan konsumen. Adapaun metode yang digunakan untuk mengolah data kuesioner ini adalah metode Skala Likert. Metode Likert ini adalah metode skala bipolar yang mengukur baik tanggapan positif ataupun negatif terhadap suatu pernyataan (Pranatawijaya dkk., 2019).

Dengan perkembangan teknologi saat ini adanya *youtube*, iklan *ads facebook* diharapkan animasi 2D yang akan dibuat, Baristand Industri Palembang dapat melakukan *broadcast* secara visual, suara, dan gambar. Lalu dengan adanya animasi 2D ini juga memudahkan bagian pemasaran dalam mempromosikan layanan kalibrasi Baristand Industri Palembang secara detail (Humas Baristand Industri Palembang).

Berkaitan dengan penulisan ini, sebelumnya telah ada penulisan-penulisan yang dilakukan berkaitan dengan animasi 2D ini diantaranya penulisan pada tahun 2017 oleh Wahyu Priyoatmoko yang berjudul Pembuatan an Video Animasi 2D Penyuluhan Tertib Berlalu Lintas di Polres Magelang Kota dengan *Motion Graphic*. Penulis ini menggunakan animasi 2D dengan pendekatan *motion graphic* sebagai media nya. Penulisan kedua tahun 2017 oleh Much. Rifqi Maulana, Christian Yulianto Rusli, dan Ristiyanah yang berjudul Pemanfaatan Multimedia sebagai

Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 3 Berbasis Animasi 2D. Penulis ini menggunakan animasi 2D dan pendekatan media pembelajaran sebagai mediana.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut maka penulis mengambil judul **“Animasi 2D Pengujian dan Kalibrasi Alat pada Baristand Industri Palembang”**

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka didapatlah rumusan masalah yaitu bagaimana membuat animasi 2 dimensi untuk memberikan informasi kepada masyarakat pada Baristand Industri Palembang sebagai media promosi.

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 ruang lingkup penulisan, yaitu :

1. Membuat animasi 2D tentang pengujian dan kalibrasi alat Baristand Industri Kota Palembang
2. Mengetahui bagaimana proses pengujian dan kalibrasi alat Baristand Industri
3. Pengeditan animasi menggunakan *Adobe Premier* dan *Adobe After Effect*
4. Keseuaian animasi 2D dengan informasi yang disampaikan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari pembuatan skripsi ini adalah membuat animasi 2D pengujian dan kalibrasi alat oleh Baristand Industri Kota Palembang yang ditujukan sebagai media informasi dan promosi kepada masyarakat.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan Skripsi ini adalah:

1. Memberikan informasi kepada masyarakat mengenai apa itu kalibrasi dan proses kalibrasi

2. Menjadi sarana promosi yang dapat ditonton ketika Baristand Industri Palembang melakukan sosialisasi kepada masyarakat ataupun klien Baristand Industri Palembang itu sendiri.
3. Memudahkan masyarakat yang akan melakukan kalibrasi di Baristand Industri Palembang