

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satunya ialah inovasi yang telah banyak digunakan untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif adalah melalui media visual, khususnya video animasi. Video animasi yang menggabungkan unsur gambar, suara, dan teks dalam suatu kesatuan cerita, memiliki kekuatan untuk menarik perhatian calon mahasiswa sebagai audiens dan menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan video animasi dalam dunia pendidikan, terutama dalam memperkenalkan program studi atau perguruan tinggi, semakin populer

Universitas Baturaja, sebagai salah satu perguruan tinggi di Indonesia, memiliki program studi informatika yang memiliki potensi besar dalam memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan teknologi informasi di tanah air. Namun, salah satu tantangan yang mungkin dihadapi program studi ini adalah bagaimana cara mengenalkan dan menyampaikan informasi terkait program studi kepada calon mahasiswa secara efektif, menarik, dan mudah dipahami. Disinilah pentingnya penggunaan penggunaan media komunikasi yang inovatif, seperti video animasi, untuk mengenalkan program study informatika di Universitas Baturaja.

Pengenalan program studi kepada calon mahasiswa merupakan langkah yang penting untuk meningkatkan minat dan daya tarik terhadap program studi tersebut. Pada saat ini program studi informatika mengenalkan program studi melalui brosur, presentasi pada saat kunjungan pengabdian masyarakat, atau pada saat kunjungan perjanjian kerjasama dengan lembaga. Sedangkan pada media sosial program studi Informatika menggunakan instagram dengan nama informatika UNBARA (@informatika.ubr). namun metode-metode tersebut cenderung statis dan kurang efektif. Video animasi dapat menjadi salah satu solusi alternatif yang lebih menarik karena dapat menyajikan informasi dalam bentuk yang dinamis dan mudah dicerna. Dengan menggunakan animasi dapat menyajikan sarana komunikasi yang efektif, pada bagian ini memiliki hubungan dengan pesan yang ingin disampaikan, seperti profil program studi, sejarah, kurikulum, visi, misi, keunggulan, fasilitas yang tersedia, dan prospek karir, dapat dikemas dengan cara yang lebih kreatif, efektif, dan mudah di distribusikan.

Selain itu bisa digunakan untuk mengeksplorasi cara untuk mendesain dan mengembangkan video animasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menyampaikan informasi secara jelas dan mudah difahami oleh calon mahasiswa.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan cara yang lebih efektif dan efisien dalam memperkenalkan program studi informatika kepada calon mahasiswa sebagai audiens yang lebih luas. Video animasi yang dihasilkan juga diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan citra positif program studi informatika di Universitas Baturaja, serta membantu calon mahasiswa dalam memilih program studi yang sesuai dengan minat dan bakat mereka. Selain itu

juga penelitian ini akan memberikan kontribusi bagi pengembangan media promosi berbasis video animasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam perguruan tinggi.

Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk merancang dan mengimplementasikan video animasi adalah *Adobe Animate*. *Adobe Animate* adalah aplikasi desain grafis dan animasi berbasis vektor dengan kualitas tinggi, serta mendukung elemen interaktif, audio, dan teks. *Adobe Animate* memberikan kebebasan penggunanya untuk merancang animasi dengan kontrol penuh atas tiap elemen visual dan interaktivitas yang digunakan. Dengan menggunakan *Adobe Animate*, video animasi yang dihasilkan akan memiliki kualitas profesional, ringan, dan dapat diakses dengan mudah melalui berbagai platform digital. Penelitian ini bertujuan untuk **Merancang dan Mengimplementasikan Video Animasi Untuk Pengenalan Program Studi Informatika Universitas Baturaja Menggunakan *Adobe Animate***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, Maka rumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah bagaimana cara merancang dan mengimplementasikan video animasi untuk pengenalan Program Studi Informatika yang ada di Universitas Baturaja menggunakan aplikasi *Adobe Animate* ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Video animasi yang dirancang ini hanya mencakup tentang informasi profil Program studi, kurikulum yang diajarkan, fasilitas yang tersedia, keunggulan program studi, dan prospek karir bagi lulusan Program Studi Informatika di Universitas Baturaja.
2. Video animasi yang akan dibuat ialah jenis animasi 2D.
3. Video animasi yang dibuat berdurasi ± 3 menit.
4. Video animasi yang dihasilkan akan dirancang untuk dapat diakses melalui **platform digital** seperti media sosial, tanpa memperluas distribusi ke platform lain seperti aplikasi mobile atau media tradisional seperti televisi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah mendesain dan mengimplementasikan video animasi sebagai sebuah sarana untuk pengenalan program studi Informatika yang ada Universitas Baturaja .

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah

a) Bagi Peneliti

1. Dapat menambah pengetahuan tentang desain video animasi dalam menerapkan teori dan praktek pembuatan video animasi.
2. Peneliti akan memperoleh keterampilan praktis dalam

merancang dan mengimplementasikan **video animasi** menggunakan aplikasi *Adobe Animate*, yang merupakan perangkat lunak desain grafis dan animasi profesional. Hal ini akan memperkaya kompetensi peneliti dalam bidang **desain grafis, animasi, dan media digital**.

3. Peneliti juga akan mendapatkan pengalaman dalam merancang **metodologi desain** yang dapat diterapkan dalam proyek serupa di masa depan. Peneliti akan memahami pentingnya **perencanaan** dan **evaluasi** dalam setiap tahapan desain.

b) Bagi Program Studi

1. Video animasi yang dihasilkan akan membantu meningkatkan daya tarik **Program Studi Informatika** di Universitas Baturaja. Dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.
2. Video animasi sebagai media promosi memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi secara lebih dinamis, jelas, dan mudah dipahami.
3. Penelitian ini dapat menjadi langkah awal bagi **inovasi dalam promosi akademik** di lingkungan Universitas Baturaja. Video animasi dapat digunakan tidak hanya untuk pengenalan program studi, tetapi juga untuk berbagai kepentingan lain, seperti orientasi mahasiswa baru atau materi pembelajaran interaktif.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang ada di dalam penelitian ini disusun dengan tujuan supaya pokok-pokok masalah dibahas secara urut dan terarah. Sistematika ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Didalam bab ini berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Masalah, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi kajian teori dan pemahaman tentang teori-teori yang mengacu pada daftar pustaka terutama menerangkan masalah yang berhubungan dengan judul penyusunan laporan penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan metode penelitian yang mencakup diagram dan rencana penelitian.

BAB IV DESAIN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang Rancangan, Proses pembuatan, dan Evaluasi keefektivannya dengan data kuantitatif dari responden

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran