

# Bab 1

## Pengenalan Produk

---

### 1.1 Latar Belakang

Animasi berasal dari kata *Animation* yang dalam bahasa Inggris *to animate* yang berarti menggerakkan. Contohnya sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan pada gambar yang ditampilkan. Perkembangan animasi pada saat ini berjalan cepat dalam berbagai bidang. Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman, terutama dunia anak-anak. Akan tetapi, sekarang animasi tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan seperti pembuatan film dan permainan, tetapi juga dalam pembuatan desain web dan dunia pendidikan.

Animasi dalam dunia periklanan menjadi salah satu media pengenalan yang menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pengenalan produk dan layanan yang sulit disampaikan secara konvensional. Animasi dapat diintegrasikan ke media lain seperti video atau presentasi sehingga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelayanan yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku. Animasi dalam dunia usaha memberikan berbagai keuntungan bagi organisasi dan pengguna. Bagi siswa, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pihak pengajar, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat animasi di bidang pengenalan pelayanan sebuah organisasi. Animasi yang akan dibuat oleh penulis adalah "Konten Animasi Pengenalan Layanan-Layanan Direktorat Sisfo Tel-U"

## **1.2 Tujuan**

Adapun tujuan dari pembuatan karya akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Membuat animasi pengenalan layanan – layanan Direktorat Sistem Informasi Universitas Telkom.
- b. Memberikan pemahaman terhadap produk layanan – layanan Direktorat Sistem Informasi Universitas Telkom.

## **1.3 Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana membuat animasi yang interaktif untuk pengenalan konten layanan – layanan yang diberikan oleh Direktorat Sistem Informasi Universitas Telkom?

## **1.4 Batasan Produk**

Batasan masalah dari produk ini adalah sebagai berikut:

- a. Animasi ini hanya menampilkan layanan yang di berikan oleh Direktorat Sistem Informasi Universitas Telkom.
- b. Animasi ini menampilkan dalam bentuk 2D sebagai bahan dalam editing.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

- Bab 1 Menjelaskan latar belakang, tujuan, rumusan masalah, batasan produk dan sistematika penulisan.
- Bab 2 Menjelaskan arsitektur produk.
- Bab 3 Menjelaskan pembuatan produk, alur menu, dan struktur modul.
- Bab4 Menjelaskan tata cara instalasi produk, penggunaan produk dan petunjuk penggunaan produk.
- Bab 5 Berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan, hambatan yang dialami, dan saran pengembangan produk.