

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Akademi Kebidanan Siti Fatimah merupakan institusi pendidikan yang bergerak dalam bidang kesehatan yang sudah berdiri sejak tahun 2007, akan tetapi hingga saat ini masih banyak masyarakat Kabupaten Tegal yang tidak mengenal Akademi Kebidanan Siti Fatimah. Akademi Kebidanan Siti Fatimah dengan media informasi yang bersifat cetak, dirasa penyampaian informasi kepada masyarakat umum kurang efektif karena dilakukan secara manual melalui pembagian brosur dari satu orang ke orang lainnya sehingga tidak menjangkau banyak orang dan biaya relatif lebih mahal. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi khususnya dibidang multimedia, membuat banyak intitusi pendidikan yang memanfaatkan untuk mengembangkan media promosinya sesuai dengan perkembangan yang ada [1] salah satunya Akademi Kebidanan Siti Fatimah.

Multimedia merupakan cara yang mudah dalam menyampaikan informasi dalam bentuk video. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, audio, video dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi [2]. Multimedia juga dapat menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik, salah satu penggunaan multimedia yaitu dapat memvisualisasikan video profile dalam bentuk Motion Graphic kepada masyarakat luas. Maka dari itu penulis membuat video profile Akademi Kebidanan Siti Fatimah dengan menggunakan teknik Motion Graphic. Motion Graphic adalah gabungan dari beberapa desain yang di visualisasikan dengan menambahkan berbagai elemen seperti ilustrasi, tipografi, hingga fotografi [3].

Penggunaan Motion Graphic dalam menyajikan informasi sudah menjadi media promosi interaktif yang trend saat ini. Maka dalam penelitian ini akan dibuat sebuah video profile yang dikemas dalam sebuah video Motion Graphic Akademi Kebidanan Siti Fatimah yang kemudian akan dimasukkan ke dalam sebuah aplikasi Augmented Reality. AR atau Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan objek dua dimensi atau 3 dimensi ke dalam lingkungan nyata di sekitar pengguna secara real time [4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dengan mantan direktur Akademi Kebidanan Siti Fatimah, maka yang menjadi rumusan masalah pada proyek akhir ini sebagai berikut: bahwa sistem promosi Akademi Kebidanan Siti Fatimah masih dilakukan secara manual tidak menjangkau banyak orang dan biayanya mahal.

1.3 Tujuan

Berdasarkan uraian latar belakang, tujuan dari proyek akhir ini diantaranya sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi *augmented reality video profile* dengan teknik *motion graphic* yang menarik dan interaktif dengan jangkauan yang lebih luas dan biaya yang relatif murah.
2. Membuat media promosi interaktif untuk Akademi Kebidanan Siti Fatimah.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian rumusan masalah, batasan masalah dari proyek akhir ini diantaranya sebagai berikut:

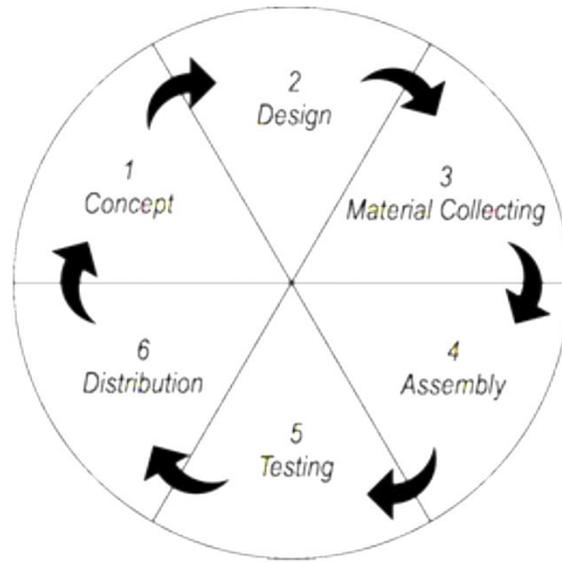
1. Pembuatan *Motion Graphic* pada *video profile* hanya menggunakan aset 2D yang dilengkapi dengan gabungan beberapa unsur seperti : teks, gambar, dan audio.
2. Pembuatan *motion graphic* menggunakan Canva.
3. Pembuatan *Augmented Reality* menggunakan Unity Studio
4. Pembuatan Aset 2D menggunakan Canva.
5. Hasil dalam bentuk video dibuat menggunakan Wondershare Filmora 11.
6. Library yang digunakan dalam pembuatan Augmented Reality adalah Vuforia.
7. Pembuatan desain UI aplikasi menggunakan Figma.
8. Hasil akhir hanya dapat dijalankan pada Android.

1.5 Definisi Operasional

Pembuatan video profile dengan teknik motion graphic berfungsi sebagai media promosi yang berbasis multimedia interaktif dengan menggabungkan pada aplikasi augmented reality.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam proyek akhir ini adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang alurnya dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode MDLC