

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

KPPD merupakan sebuah kantor yang berfungsi untuk melayani pajak daerah. KPPD atau yang sering dikenal dengan nama samsat ini melayani berbagai macam pajak kendaraan bermotor dan ada di setiap kabupaten. KPPD D.I.Y di Kabupaten Kulon Progo terletak di Jalan Raya Jogja – Wates km 27.

Menurut petugas pajak di samsat kabupaten Kulon Progo, banyak yang masih belum mengetahui semua pelayanan pajak kendaraan bermotor yang dilayani di samsat tersebut. Berdasarkan fakta lapangan pada kantor pelayanan pajak kendaraan bermotor di kabupaten Kulon Progo, informasi pelayanan pajak tersebut sudah diberikan namun hanya tertulis pada media x-banner yang letaknya berada di dalam ruangan. Pada saat pembayaran pajak, masyarakat juga harus duduk mengantri menunggu gilirannya dipanggil.

Dari masalah diatas, penulis melakukan penelitian dan memberikan solusi dengan membuat film animasi 2D “Peduli Pajak”. Film animasi menjadi salah satu bagian penting dalam penyampaian informasi dan komunikasi visual berbasis multimedia. Salah satu bentuk dari perkembangan animasi 2D adalah jenis animasi 2D hybrid. Hybrid animation adalah animasi yang dihasilkan dengan menggunakan gabungan teknik tradisional dengan teknik digital atau dengan tambahan alat dan cara secara komputer.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan permasalahan : bagaimana mengemas informasi pelayanan pajak kendaraan bermotor dalam sebuah film animasi 2D?

## 1.3 Batasan Masalah

1. Obyek penelitian : KPPD D.LY di Kulon Progo
2. Film yang akan dibuat : Film animasi 2D "peduli pajak".
3. Teknik pembuatan : 2D Animation Hybrid
4. Software yang digunakan adalah Paint Tool SAI, Adobe Photoshop CS6, Adobe Soundbooth CS5, Adobe After Effects CS6, dan Adobe Premiere CS6.
5. Batasan masalah :
  - a. Film ini termasuk kategori film pendek karena berdurasi sekitar 7 - 10 menit.
  - b. Penelitian ini hanya meliputi pengambilan data mengenai pajak kendaraan bermotor.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

- a. Memberikan informasi pelayanan pajak kendaraan bermotor.
- b. Membuat informasi pelayanan pajak kendaraan bermotor agar lebih menarik.

- c. Mengemas informasi pelayanan pajak kendaraan bermotor dalam sebuah film animasi 2D.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mendapatkan informasi pelayanan pajak kendaraan bermotor dalam media hiburan.
- b. Mengetahui informasi pelayanan pajak kendaraan bermotor di KPPD D.I.Y Kulon Progo.

### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam penyusunan laporan ini, penulis memakai metode penelitian untuk mengumpulkan informasi, metode penelitiannya adalah sebagai berikut :

#### **1. Metode Deskriptif**

Yaitu salah satu dari jenis metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi actual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada, mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktek – praktek yang berlaku, membuat evaluasi untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang.

Adapun metode yang dipakai untuk pengumpulan data yang dipakai dalam penyusunan penelitian ini, sebagai berikut :

#### **1. Metode Observasi**

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati perkembangan animasi 2D saat ini sebagai referensi pembuatan film animasi.

## 2. Metode Kepustakaan

Literature - literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi akan dipelajari, baik dari web maupun perpustakaan yang sesuai dengan objek penelitian dan dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

### 1.7 Sistematika Penulisan Laporan

#### BAB I. PENDAHULUAN

Pada BAB ini dijelaskan mengenai judul usulan penelitian, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

#### BAB II. LANDASAN TEORI

Diterangkan dalam bab ini teori yang melandasi pengertian animasi, prinsip animasi, teknik pembuatan animasi, tahap - tahap produksi film animasi, serta berisi uraian singkat sistem perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan dalam penyelesaian skripsi ini.

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dijelaskan dalam bab ini tentang proses pra produksi yang meliputi pembuatan alur cerita, desain karakter, dan storyboard yang digunakan untuk animasi ini.

#### BAB IV PEMBAHASAN

Dibahas dalam bab ini yaitu perancangan dalam pembuatan animasi dan proses pengujian.

## BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diambil dari pembuatan tugas akhir ini.

