

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam penyampaian informasi berkembang dengan sangat pesat hingga saat ini. Faktanya membuktikan bahwa banyak sekali inovasi teknologi terkait penyajian informasi, salah satunya adalah animasi. animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang mampu menghidupkan suatu gambar (Buchari, Sentinowo, 2015). Jenis - jenis animasi berupa animasi 2D, infografis, stop motion, motion graphic, isometric, dan animasi 3D. Motion graphic merupakan alternatif tayangan video yang kini marak digunakan diberbagai media, baik televisi, internet, bahkan dalam presentasi perusahaan dan lembaga negara. Pemanfaatan motion graphic merupakan salah satu keunggulan yang banyak digunakan oleh berbagai perusahaan dan lembaga negara sebagai media presentasi informasi yang dianggap dapat memberikan daya tarik tersendiri. Representasi dari penggunaan motion graphic sebagai sarana penyampaian informasi oleh perusahaan serta lembaga negara dapat dilihat pada beberapa digital billboard yang terpasang disepanjang jalan Kabupaten Sragen. Salah satu lembaga negara yang telah memanfaatkan motion graphic sebagai sarana penyampaian informasi adalah Kabupaten Sragen.

Gondang adalah salah satu kecamatan di Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah. Melalui kantor kecamatan ini, warga dapat mengurus berbagai bentuk pelayanan administrasi. Beberapa pelayanan yang sering dibuat yaitu pembuatan E-KTP. Namun masih sebagian warga masih belum memahami alur pembuatannya.

Dari informasi di atas penulis mencoba mengusulkan adanya pembuatan video animasi tentang bagaimana langkah-langkah dalam pelayanan administrasi dengan menggunakan teknik motion graphic.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melihat peluang untuk membuat video animasi pelayanan administrasi, materi yang disampaikan terkhusus ditujukan untuk warga yang akan membuat E-KTP. Maka penelitian ini berjudul "Perancangan dan Pembuatan Video Pelayanan Terpadu Untuk Masyarakat Kecamatan Gondang Kabupaten Sragen Jawa Tengah" diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan efektif dan mudah dipahami oleh masyarakat khususnya di Kecamatan Gondang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: *"Bagaimana cara merancang dan membuat perancangan konsep video animasi pembuatan E-KTP sebagai media informasi kepada masyarakat kecamatan gondang?"*

1.3 Batasan Masalah

1. Video animasi yang dibuat merupakan kombinasi editing dan animasi.
2. Teknik animasi yang digunakan adalah teknik motion graphic dengan editing after effect.
3. Target penayangan yang dilakukan pada video animasi ini yaitu untuk menginformasikan kepada masyarakat Kecamatan Gondang yang hendak membuat E-KTP baru.
4. Pengujinya adalah pihak dari Kecamatan Gondang.
5. Target durasi untuk video animasi pelayanan administrasi ini berkisar 2 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan video Kecamatan Gondang yaitu:

1. Merancang dan mengimplementasikan video animasi sebagai panduan bagi masyarakat yang belum memiliki kartu identitas/E-KTP.
2. Memudahkan masyarakat dalam memahami cara pembuatan E-KTP yang benar karena media yang disampaikan tidak monoton dan detail.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Peneliti
 - 1) Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi jenjang S-1.

- 2) Menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai software Adobe Collection.
- 3) Sebagai media penyalur inspirasi dan ide-ide dari penulis yang ingin diciptakan.
- 4) Untuk memperdalam penerapan skill editing secara langsung.

2. Bagi Akademik

- 1) Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
- 2) Sebagai referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama video animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian

1.6.1.1 Metode Observasi

Dalam metode ini penulis melakukan observasi dengan pencarian serta pengamatan terhadap beberapa video animasi.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Dalam metode ini penulis melakukan wawancara dengan pihak Kecamatan Gondang untuk memperoleh data lengkap sebagai bahan Analisa dan penelitian.

1.6.2 Metode Analisa

1.6.2.1 Analisa Kebutuhan Fungsional

Menganalisa kebutuhan fungsional apa saja yang dapat mendukung proses pembuatan video animasi.

1.6.2.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional

Menganalisa kebutuhan non fungsional apa saja yang dapat mendukung proses pembuatan video animasi.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan video animasi menggunakan standar produksi yang didalamnya terdapat beberapa tahap sebagai berikut :

1. Tahap Pra produksi.
Tahap Pertama yang harus dipikirkan pada tahap pra produksi adalah mempelajari ide, pengisian suara dan story board.
2. Tahap Produksi
Tahap ini meliputi kegiatan pembuatan video dan audio
3. Tahap pasca-produksi yang dilakukan setelah selesai semua kegiatan yaitu meliputi editing dan rendering

1.6.4 Metode Pengujian

Testing dilakukan dengan melakukan testing terhadap video dengan cara melakukan penayangan di Kecamatan Gondang untuk mendapatkan penilaian apakah video tersebut sudah layak atau masih ada kekurangan untuk selanjutnya direvisi dan dilakukan penyempurnaan.

1.7 Metode Penelitian

Pada penyusunan penelitian ini agar lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab, sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama guna dijadikan

sebagai referensi penulis dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Menguraikan tentang tinjauan Pustaka, Pengertian animasi, pengertian dubbing serta proses editing.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang kebutuhan system dan tahap pra produksi berupa konsep ide, naskah, dan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang tahapan pembuatan video animasi dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan tentang hasil Analisa dan pembahasan serta saran – saran yang diperoleh dari penelitian yang telah dijalani.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi referensi-referensi yang digunakan sebagai landasan pembuatan skripsi ini.

LAMPIRAN