

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 2.1 LATAR BELAKANG

Di era serba digital ini, segala aspek kehidupan telah mengalami digitalisasi. Hal itu tidak hanya terjadi diluar negeri, tetapi juga di dalam negeri. Di Indonesia sendiri telah mengalami digitalisasi khususnya pada media informasi. Bahkan penyampaian informasi pemerintah kepada masyarakat kini dapat dipermudah dengan adanya media informasi digital ini. Sudah selayaknya semua instansi pemerintahan maupun instansi swasta memanfaatkan media informasi digital tersebut. Karena selain efektif, waktu informasi sampai kepada masyarakat juga cepat, dan juga hemat biaya dibandingkan media informasi konvensional.

Pemerintah Kota Yogyakarta Bagian Perekonomian, Pengembangan, Pendapatan Asli Daerah, dan Kerja Sama (P3ADK) Sub Bagian Kerja Sama terdorong untuk merubah cara penyampaian informasi dari yang sebelumnya konvensional menjadi digital sebagai salah satu bentuk pelayanan kepada masyarakat yang lebih baik. Sub Bagian Kerja Sama memegang wewenang sebagai pelaksana kerja sama daerah terhadap pelaku usaha maupun instansi yang akan melakukan kerja sama dengan Pemerintah Kota Yogyakarta.

Pada kenyataannya, permasalahan yang terjadi di Pemerintah Kota Yogyakarta Sub Bagian Kerja Sama yaitu sering terjadinya kesalahpahaman antara pihak Pemerintah Kota Yogyakarta Sub Bagian Kerja Sama dengan masyarakat dan instansi yang ingin melaksanakan kerja sama. Salah satu hal yang berkaitan erat dengan permasalahan tersebut adalah cara Pemerintah Kota Yogyakarta Sub Bagian Kerja Sama dalam menyampaikan informasi terkait prosedur dan tata cara pelaksanaan kerja sama, baik dari persiapan yang harus dilakukan hingga pelaksanaannya.

Banyak sekali pertanyaan yang terus bermunculan dari masyarakat dan calon mitra yang bertanya langsung secara personal dengan beberapa karyawan atau anggota Pemerintahan Kota Yogyakarta Sub Bagian Kerja Sama secara langsung, di tambah prosedur dan tata cara kerja sama juga masih dalam bentuk modul sehingga membutuhkan banyak sekali biaya dan waktu yang diperlukan para karyawan untuk menjelaskan satu per-satu.

Dengan permasalahan yang terjadi di Pemerintah Kota Yogyakarta Sub Bagian Kerja Sama tersebut, diperlukan sebuah metode penyampaian yang berbeda dengan yang telah diterapkan Pemerintah Kota Yogyakarta sebelumnya, yaitu dengan membuat sebuah video interaktif berbasis animasi *motion graphic 2D* untuk menyampaikan sebuah informasi terkait prosedur dan tata cara dalam melaksanakan kerja sama dengan Pemerintah Kota Yogyakarta.

## 2.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang ada, rumusan masalah yang dapat ditarik adalah

1. Bagaimana cara agar penyampaian informasi terkait prosedur dan kerja sama dengan Pemerintah Kota Yogyakarta tersampaikan dengan mudah, murah, sekaligus menghemat waktu.
2. Bagaimana cara mengimplementasikan video interaktif berbasis animasi *motion graphic 2D* pada prosedur dan tata cara kerja sama dengan Pemerintah Kota Yogyakarta

## 2.3 TUJUAN

Tujuan yang ingin dicapai penulis pada penelitian ini adalah

1. Membantu Pemerintah Kota Yogyakarta agar lebih mudah, murah, sekaligus menghemat waktu dalam menyampaikan informasi terkait prosedur dan tata cara kerja sama melalui bentuk video.
2. Membantu Pemerintah Kota Yogyakarta dalam mengimplementasikan animasi *motion graphic 2D* berbasis video pada prosedur dan tata cara kerja sama dengan Pemerintah Kota Yogyakarta.

## 2.4 BATASAN MASALAH

1. Pembuatan *video* ini dilakukan pada alur kerja sama dengan Pemerintah Kota Yogyakarta Sub Bagian Kerja Sama.
2. Pengimplementasian *video* animasi *motion graphic* ini menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere.
3. Batasan waktu dalam penelitian ini adalah September – Desember 2020.

## 2.5 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

### 2.5.1 Metode Pengambilan Data

Pada penelitian ini untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan teknik wawancara dan observasi.

#### 1. FGD (Forum Group Discussion)

FGD (Forum Group Discussion) merupakan tahap awal dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan, tahapan ini dilakukan untuk mengetahui interaksi user.

#### 2. Observasi (Pengamatan Secara Langsung)

Penulis melakukan pengamatan secara langsung untuk mengetahui alur kerja yang berjalan pada Pemerintahan Kota Yogyakarta Sub Bagian Kerja Sama. Selain itu, tujuan yang lain adalah mengetahui secara langsung keadaan yang ada, sehingga peneliti dapat membuat sebuah video animasi 2D yang sesuai dengan kebutuhan Pemerintahan Kota Yogyakarta Sub Bagian Kerja Sama.

### 2.5.2 Metode Analisis

Analisis dilakukan menggunakan studi kepustakaan dengan mengumpulkan data serta informasi.

### 2.5.3 Metode Pengembangan

Dalam pelaksanaan pembuatan video berbasis animasi 2D pada Pemerintah Kota Yogyakarta Sub Bagian Kerja Sama, maka dilakukan beberapa alur, sebagai berikut :

#### 1. Perencanaan

Tahap awal dalam membuat sebuah video animasi ini perlu perkiraan. Dalam hal ini, langkah perencanaan yang diperlukan adalah mendefinisikan masalah, dapat menentukan tujuan video animasi 2D yang akan dibuat.

#### 2. Analisis

Tahap penelitian terhadap masalah yang dihadapi oleh target penelitian dengan tujuan untuk membuat sebuah video animasi 2D. Langkah tahapan analisis yang dilakukan adalah mengidentifikasi masalah yang dilakukan secara berlanjut, menyusun tim untuk membuat video, mendefinisikan kebutuhan informasi. Adapun analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis pengguna, analisis informasi, dan analisis resiko.

### 3. Desain

Pada tahap ini peneliti menetapkan proses dan langkah perencanaan pembuatan video animasi 2D. Mulai dari desain storyboard dari video animasi 2D yang akan dibuat, hingga perencanaan susunan alur video animasi 2D

### 4. Implementasi

Pembuatan video animasi 2D direalisasikan dengan melalui proses perancangan, kemudian editing, dan proses rendering.

## 2.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Agar penyajian laporan mudah dipahami dan tertata dengan rapi, berikut adalah struktur penulisan laporan yang digunakan :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan tentang latar belakang masalah, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan..

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi penjelasan mengenai tinjauan pustaka, dan dasar teori yang menjadi landasan, konsep penyelesaian masalah.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi penjelasan tentang tinjauan pustaka, dan dasar teori yang menjadi acuan konsep penyelesaian masalah.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi penjelasan tentang objek penelitian , alat dan bahan yang digunakan, seta gambaran umum dari objek yang ditetapkan sebagai objek penelitian.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi pemaparan mengenai pembahasan analisis data-data yang didapatkan dari hasil penelitian dan pengujian terhadap objek yang diambil.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini merupakan bagian dari akhir penyusunan laporan yang berisi mengenai sumber sumber ataupun referensi yang digunakan dalam penulisan penelitian dari awal hingga akhir.

