

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Badan Pengawas Pemilihan Umum Kab.Sleman (disingkat Bawaslu) adalah lembaga penyelenggara Pemilu yang bertugas mengawasi penyelenggaraan Pemilu di wilayah kabupaten Sleman. Bawaslu diatur dalam BAB IV Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2011 tentang Penyelenggara Pemilihan Umum. Pada pemilihan umum terdapat penyelesaian sengketa, yaitu **Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu dan Perselisihan Hasil Pemilihan Umum (PHPU)**[1].

Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu adalah proses perundingan untuk memperoleh kesepakatan para pihak dengan dibantu oleh Bawaslu Kabupaten dan Bawaslu Provinsi serta proses pengambilan keputusan apabila diantara para pihak tidak tercapai kesepakatan[2]. Dalam penyampaian Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu penggunaan platform media cetak lainnya sudah dilakukan tetapi kurang cepat untuk menyampaikan informasi dengan media digital.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukannya suatu media untuk mensosialisasikan Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu kepada seluruh masyarakat khususnya peserta pemilu. Untuk mengatasi masalah ini dibuatkan suatu media yang lebih komunikatif. Salah satu bentuk video atau teknik yang digunakan adalah *motion graphic*, yang memuat gambar, warna, suara dan teks. Dengan memanfaatkan *software Adobe After Effect* sebagai *software* utama serta beberapa *software* pendukung lainnya, seperti *Adobe Illustrator* ini dapat di buat.

Dihasilkan Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu dapat dipahami oleh masyarakat. Selain itu besar harapan dari video sosialisasi yang penulis buat dapat membantu Bawaslu

Kabupaten Sleman. Atas dasar tersebut penulis mengambil judul “Pembuatan *Motion Graphic* Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu pada Bawaslu Kab.Sleman”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan yang diulas dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang video *motion graphic* sebagai upaya mensosialisasikan tentang Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu yang informatif untuk Bawaslu Kabupaten Sleman?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang sudah diungkapkan diatas maka diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat memberikan media sosialisasi dan informasi kepada masyarakat khususnya peserta pemilu mengenai Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu dalam sebuah video *motion graphic*.

## 1.4 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan permasalahan yang diulas, terdapat batasan masalah agar perancangan ini dapat fokus dan terarah. Batasan permasalahan tersebut adalah:

1. Objek penelitian berfokus pada Bawaslu Kabupaten Sleman
2. Objek penelitian berfokus kepada alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu
3. Penelitian berbentuk *video motion graphic*
4. Durasi video *motion graphic* kurang lebih 2 menit
5. *Motion graphic* memiliki resolusi 1920 x 1080 *pixel*
6. Akan dibuat dengan *adobe illustrator 2020, adobe after effect 2020*

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari Pembuatan Motion Graphic Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu pada Bawaslu Kab.Sleman adalah sebagai berikut:

### 1.5.1 Manfaat bagi peneliti

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mendapatkan ilmu pengetahuan dan wawasan tentang sengketa proses pemilu.
3. Menambah pengalaman didalam dunia kerja.
4. Menjadi sarana penerapan wawasan mengenai metode *motion graphic* untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

### 1.5.2 Manfaat bagi Bawaslu Kabupaten Sleman

1. Dapat digunakan sebagai media sosialisasi bagi Bawaslu Kabupaten Sleman kepada masyarakat.
2. Dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu.

### 1.5.3 Manfaat bagi Masyarakat / Peserta Pemilu

1. Dapat memahami isi video tentang Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu.
2. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu.

## 1.6 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada Tugas Akhir ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan Laporan. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

## **BAB I Pendahuluan**

Dalam bab ini menguraikan tentang hal-hal yang melatarbelakangi dalam penciptaan Tugas Akhir ini. Menjelaskan apa yang menjadi penyebab, pendorong, dasar/alasan suatu pencipta. Berisi: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Sistematika Laporan.

## **BAB II Tinjauan Pustaka**

Dalam bab ini berisi mengenai ilmu-ilmu apa yang berkaitan dengan penelitian dan penciptaan. Merujuk pada sumber pustaka ilmiah yang terkait dengan motion graphic. Berisi: Referensi, Landasan Teori.

## **BAB III Metodologi Penelitian**

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang langkah-langkah penciptaan, Memaparkan apa saja yang dilakukan, Permasalahan apa yang terjadi. Berisi: Pendefinisian Masalah Objek, Alur Penelitian, Pengumpulan Data, Analisis Kebutuhan, Pra Produksi.

## **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Dalam bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian serta pembahasan hasil penelitian. Berisi: Produksi, Pasca Produksi, Pengujian.

## **BAB V Penutup**

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang dilakukan.