

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002). Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, promosi, dan sebagainya (Wahono, 2007). Terdapat salah satu teknik dalam animasi yaitu *Motion graphics*. *Motion graphic* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet (Curran, 2000). Secara teknis *motion graphic* meliputi perubahan posisi, rotasi atau ukuran dari sebuah gambar, text maupun video yang diiringi oleh *soundtrack* pada satu waktu (Landa Robin, 2014).

Sistem Monitoring Hutan Nasional (SIMONTANA) merupakan sistem monitoring terintegrasi berbasis penginderaan jauh dan terestris yang dikelola oleh Direktorat Inventarisasi dan Pemantauan Sumber Daya Hutan, Direktorat Jenderal Planologi Kehutanan dan Tata Lingkungan (KLHK). Sistem ini dibentuk karena tingginya angka pembangunan dan pertumbuhan penduduk yang mengakibatkan kebutuhan lahan semakin tinggi. SIMONTANA berperan dalam perencanaan dan pemantauan pengurusan hutan, pengambilan keputusan serta sebagai media transparansi publik sejak tahun 1990 hingga sekarang. Untuk mendukung penyelenggaraan program ini, KLHK membuat brosur dan video publikasi. Brosur

dan video publikasi yang ada sebelumnya memiliki kendala seperti terlalu banyak tulisan dan kurangnya ilustrasi. Adapun beberapa ilustrasi yang dibutuhkan adalah dinamika penutupan lahan berhutan dan tidak berhutan sebagai latar belakang dibentuknya SIMONTANA, menunjukkan perbedaan hutan dan kawasan hutan, menunjukkan proses pemantauan hutan hingga didapatkan data penutupan hutan, jenis-jenis penutupan hutan, dan lain sebagainya[1].

Penulis mengusulkan membuat video publikasi dengan *motion graphic* untuk menampilkan ilustrasi yang dibutuhkan. Dengan *motion graphic*, ilustrasi dapat disampaikan melalui animasi dan informasi yang berwujud. Ilustrasi yang ada dalam video salah satunya adalah perbedaan hutan dan Kawasan hutan. Ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi tersebut berupa ilustrasi tumbuhan, pohon, kumpulan hewan, air, dan tanah. Adegan dari ilustrasi tersebut bergerak selaras dengan informasi yang disampaikan oleh narator dengan ditambahkan *background*.

Dari uraian latar belakang tersebut penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul "PEMBUATAN VIDEO PUBLIKASI SISTEM MONITORING HUTAN NASIONAL (SIMONTANA) PADA KEMENTERIAN LINGKUNGAN HIDUP DAN KEHUTANAN (KLHK) DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHICS*" yang diharapkan dapat membantu proses penyampaian informasi.

[1]Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan RI. *Tata Cara Pelaksanaan Reducing Emissions From Deforestation And Forest Degradation, Role Of Conservation, Sustainable Management Of Forest And Enhancement Of Forest Carbon Stocks*, 2018. [Online]. Tersedia : <http://ditiennpp.kemenkumham.go.id/arsip/bn/2018/bn161-2018.pdf>

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “*Bagaimana membuat video publikasi berbasis Motion graphic untuk Sistem Monitoring Hutan Nasional (SIMONTANA) Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK)?*”.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teknik yang dipakai dalam animasi adalah teknik *motion graphic*.
2. Target durasi video adalah lima menit.
3. Iklan mencakup informasi mengenai Sistem Monitoring Hutan Nasional (SIMONTANA).
4. Faktor yang diuji dalam iklan ini adalah keefektifan teknik *motion graphics* dalam penyampaian informasi
5. Pihak yang melakukan pengujian adalah tim Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan dan masyarakat umum.
6. Penelitian dilakukan sampai iklan diserahkan kepada pihak Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat media publikasi untuk menyampaikan informasi Sistem Monitoring Hutan Nasional (SIMONTANA) yang dikelola oleh

Direktorat Inventarisasi dan Pemantauan Sumber Daya Hutan, Direktorat Jenderal Planologi Kehutanan dan Tata Lingkungan KLHK.

2. Mengaplikasikan teknik *motion graphic* dengan membuat iklan publikasi Sistem Monitoring Hutan Nasional (Simontana).
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata 1 Jurusan Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai salah satu media penyampaian informasi dan transparansi publik tentang Sistem Monitoring Hutan Nasional (SIMONTANA) sehingga meningkatkan partisipasi masyarakat untuk mendukung penyelenggaraan program yang baik, transparan, efektif dan efisien.

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam pembuatan karya ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Pustaka

Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik tentang Sistem Monitoring Hutan Nasional dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan.

2. Metode Wawancara

Peneliti melaksanakan wawancara tanya jawab langsung dengan Humas Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan guna mencari data mengenai Sistem Monitoring Hutan Nasional.

3. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan pada proses publikasi Sistem monitoring hutan terdahulu.

1.6.2 Metode Analisis

Metode ini dilakukan untuk menganalisis data dan informasi guna menyesuaikan antara sistem monitoring hutan dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan dengan iklan yang akan dibuat. Metode Analisis yang digunakan adalah SWOT, yang merupakan singkatan dari Strength (S), Weakness (W), Opportunities (O), dan Threats (T). Analisa kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman secara sistematis dapat membantu identifikasi faktor-faktor di dalam perusahaan (S dan W) serta faktor dari luar (O dan T).

1.6.3 Metode Produksi

Pada metode produksi, dilakukan tahapan pertama pembuatan video iklan, yaitu tahap pra produksi. Pada tahapan ini, dilakukan persiapan pembuatan iklan meliputi pengumpulan data, pembentukan ide cerita, serta pembuatan storyboard dan naskah sesuai kebutuhan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan.

1.6.4 Metode Evaluasi

Setelah pembuatan video selesai, maka akan dilakukan pengujian dengan kuisioner yang diberikan kepada Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan untuk menilai kesesuaian dan keefektifan konten iklan publikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian, mencakup skema penelitian dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan iklan secara singkat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam Bab ini membahas analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional berupa kebutuhan hardware, software serta pengertian tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini mencakup penjelasan langkah dan proses, hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang akan disampaikan dalam menyempurnakan laporan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab V merupakan kesimpulan dan hasil pengujian, serta analisa saran-saran yang bertujuan untuk menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**