

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Motion Graphics adalah percabangan dari Seni Desain *Graphics* yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. *Motion Graphics* terdiri dari dua kata, *Motion* yang berarti Gerak dan *Graphics* atau yang sering kita kenal dengan istilah Grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *Motion Graphics*, juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak.

Pada penelitian ini, penulis akan membuat sebuah video sosialisasi menggunakan teknik *Motion Graphic*. Informasi keselamatan berlalu lintas sangat di perlukan oleh pengguna jalan. Kesadaran lalu lintas diperlukan masyarakat dalam berkendara karena sampai sekarang masih banyak terjadi kecelakaan lalu lintas karena kelalaian masyarakat dalam berkendara. Untuk itu kita membutuhkan media untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat tentang kesadaran lalu lintas yang lebih menarik untuk dibaca atau dilihat. Oleh karena itu, peneliti membuat media sosialisasi yang lebih mudah dipahami.

Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang keselamatan berlalu lintas, karena belum banyak media informasi untuk menyampaikan keselamatan berlalu lintas. Oleh karena itu, peneliti membuat media informasi berbentuk video *motion graphic* yang bertujuan mensosialisasikan kesadaran lalu lintas kepada masyarakat agar lebih berhati-hati dan mengerti akan pentingnya

safety riding. Dengan menggunakan *motion graphic* diharapkan mampu memvisualisasikan dampak terjadinya kecelakaan berlalu lintas. Dengan media ini, dapat menyampaikan beberapa ilustrasi yang dapat menjelaskan dampak dari terjadinya kecelakaan berlalu lintas seperti pentingnya memakai helm saat berkendara, penggunaan sabuk pengaman, larangan menggunakan handphone saat berkendara, larangan berkendara dibawah umur, larangan berkendara dalam kondisi mabuk atau ngantuk, melawan arus lalu lintas, dan larangan berkendara dengan kecepatan tinggi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis terdorong untuk membuat sebuah penelitian mengenai **“Perancangan Video Sosialisasi Kesadaran lalu Lintas Menggunakan Teknik Motion Graphic di Polda D.I Yogyakarta”**. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak kepolisian D.I Yogyakarta dalam mensosialisasikan tentang kesadaran berlalu lintas agar meminimalisir terjadinya kecelakaan.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah *“Bagaimana cara membuat informasi sosialisasi menggunakan teknik motion graphic agar mudah dicerna masyarakat?”*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam pembuatan video sosialisasi ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka batasan masalahnya bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Materi dalam video sosialisasi ini berisi tentang kesadaran lalu lintas meliputi tidak memakai helm, berkendara dengan kecepatan tinggi, penggunaan sabuk pengaman, penggunaan *handphone* saat berkendara, melawan arus lalu lintas, pengendara dibawah umur, dan berkendara dengan kondisi mabuk/ngantuk.
2. Video sosialisasi akan diujikan kepada praktisi multimedia dan masyarakat umum.
3. Yang di uji dari penelitian ini adalah factor informasi dan tampilan.
4. Video sosialisai akan dipublikasikan melalui media kepolisian dan www.youtube.com
5. Video sosialisasi disajikan dengan total durasi 2 menit.
6. Penelitian berakhir ketika video diserahkan kepada pihak kepolisian.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun manfaat dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat template video sosialisasi “Kesadaran lalu lintas” dengan penerapan teknik *motion graphic* dengan Adobe after effect pro CC

2. Pembuatan video sosialisasi “Kesadaran lalu lintas” dengan mengangkat kelalaian berlalu lintas
3. Menjadikan pembuat video sosialisasi ini tahu dan mengerti akan pentingnya kesadaran berlalu lintas
4. Berharap kepada masyarakat dapat sama-sama belajar mengenai pentingnya keselamatan berlalu lintas

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian tersebut maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang multimedia yaitu penggunaan software Editing disamping itu pula menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan khususnya dalam bidang pembuatan video sosialisasi dengan menggunakan teknik motion graphic dan dapat memberikan motivasi untuk lebih meningkatkan kualitas belajar dalam mempelajari bagaimana proses membuat video sosialisasi dan memahami berbagai metode editing pada umumnya.
3. Menjadikan pembuat video sosialisasi mengerti akan struktur dan lebih mengenal dunia editing.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi data

Pengumpulan data yang dilakukan langsung ke POLDA D.I Yogyakarta oleh penulis untuk mendapatkan data secara tepat dan akurat.

2. Wawancara

Data diperoleh dari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan penulis kepada pihak POLDA D.I Yogyakarta. Data yang diperoleh dari wawancara merupakan cara yang efektif untuk mengumpulkan informasi secara akurat dan sesuai kebutuhan dalam proses pembuatan video sosialisasi kesadaran lalu lintas menggunakan *Motion Graphic*.

3. Studi Kepustakaan

Pengambilan data dengan mencari informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan diteliti melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari Lembaga/institusi. Metode studi pustaka ini menggunakan acuan berupa buku-buku atau literatur-literatur yang diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain.

1.6.2 Metode Analisis

1. Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu *Strengths*, *Weakness*, *Opportunities*, dan *Threats*.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan terbagi menjadi dua, yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Analisis kebutuhan fungsional merupakan analisis yang memuat informasi tentang proses-proses apa saja yang dilakukan dalam pembuatan video dalam penelitian ini. Sedangkan analisis kebutuhan non fungsional berisi informasi tentang *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak), dan kebutuhan *brainware* (sumber daya manusia). Metode ini berguna untuk mempermudah penganalisaan kebutuhan dari video sosialisasi yang akan dibuat.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan video sosialisasi dalam penelitian ini menggunakan produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah sebagai berikut:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap ini kegiatan yang mengukur dan memberi nilai secara obyektif dan valid terhadap hasil implementasi *motion graphic* pada video sosialisasi kesadaran lalu lintas. Sebuah proses dimana membandingkan antara hasil implementasi dengan kriteria dan standar yang telah ditetapkan untuk melihat keberhasilannya. Perbandingan ini kemudian dilanjutkan dengan pengidentifikasian faktor-faktor yang berpengaruh pada kegagalan dan keberhasilan. Proses evaluasi dilakukan ketika sebuah kegiatan dalam proses pelaksanaan atau setelah kegiatan selesai, dimana kegunaannya untuk menilai apakah hasil sementara masih dalam koridor proyeksi atau menganalisis apakah keluaran hasil ataupun dampak dari kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar pemahaman dalam penelitian ini menjadi lebih mudah dan terarah maka digunakan sistematika penulisan skripsi yang terbagi dalam 5 bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Didalam bab ini berisikan pengantar hal yang diteliti. Bab ini terdiri dari Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, serta Sistematika Penelitian itu sendiri.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Didalam Tinjauan Pustaka ini menjelaskan tentang pengertian baik software ataupun hardware dan bagaimana cara kerja alat – alat yang digunakan.

BAB III. METODOLOGI ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan secara garis besar langkah – langkah yang dilakukan dalam penelitian ini. Langkah – langkah ini diantaranya seperti metode penelitian, alat penelitian, perancangan alat, dan pengambilan data.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bagian ini memaparkan simpulan keseluruhan hasil penelitian dalam poin – poin dan saran agar penelitian selanjutnya bisa lebih baik.