

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut(Arsyad,2006).Menyatakan bahwa Media video cocok digunakan oleh bidang pemberdayaan masyarakat dalam membantu proses penyampaian materi. Karena dengan menggunakan video, peserta dapat menerima materi dari sisi audio maupun visualisasi. Video dapat membantu peserta memahami materi yang diberikan penyuluh. Dengan melihat karakteristik peserta yang cenderung tidak memperhatikan saat pemberian materi, media video ini dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman peserta dalam menerima materi yang diberikan.^[1]

Menurut (Mufarokah, 2009).menyatakan bahwa media video dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil dalam sebuah iklan atau video.^[2]

Menurut Penelitian (Khairifa, 2007). menyatakan bahwa responden yang menonton televisi pernah menonton iklan layanan masyarakat, namun tidak sepenuhnya memahami dan mengikuti isi pesan yang disampaikan. Penilaian efektivitas ILM juga sebagai cara mengevaluasi apakah tujuan dari penayangan iklan tersebut sudah tercapai atau belum.^[3]

masalah yang paling sering terjadi dalam pembuatan sim di Satlantas polres kebumen adalah calo dan pungutan liar Dan selain itu anggapan bila tes

praktik dan tertulis sulit untuk dilakukan maka dari itu masyarakat lebih memilih menggunakan jasa calo untuk mendapatkan sim yang di inginkan

Agar penelitian Vidio layanan masyarakat pembuatan sim ini tercapai maka penulis disini memberikan informasikan sistematis pembuatan dari awal hingga ahir pembuatan untuk mempermudah user agar mendapat semua informasi tentang runtutan dalam pembuatan sim dari biaya dan persyaratan yang yang harus di penuhi sebelum melakukan pendaftaran pembuatan sim.

Menurut Penelitian oleh (Daesang Kim & David A. Gilman (2008) Motion graphic dapat menggabungkan gambar, baik itu foto, ilustrasi, atau bentuk lain dari artistik digital yang berbasis visual dengan video (footage) dalam sebuah komposisi desain serta di kombinasikan dengan instrumen musik. Pada umumnya, motion graphic digunakan untuk iklan komersial namun dalam pengembangan ini motion graphic dikemas sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di lapangan.^[4]

Berdasarkan hal diatas penulis mencoba untuk membuat vidio pembuatan sim sebagai bahan skripsi yang berjudul “ Vidio Layanan Masyarakat Pembuatan Sim Satlantas Polres Kebumen Berbasis Motion Graphic” .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dikemukakan diatas, permasalahan yang dapat diangkat adalah bagaimana merancang Pembuatan Vidio layanan Masyarakat pembuatan SIM berbasis Motion Graphic

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, dan menghindari pembahasan menjadi luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batas masalah dalam skripsi ini adalah berikut:

1. Pengolahan data meliputi harga pembuatan, jenis sim.
2. Media informasi yang dibuat dapat menghasilkan tatacara pembuatan dari pendaftaran sampai proses pembuatan selesai
3. media informasi ini dibuat menggunakan *Adobe After Effects CC* dan *CorelDraw*.

1.4 Maksud Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang media iklan untuk Satlantas Polres kebumen dalam pembuatan sim berbasis motion graphic.
2. Untuk mengimplementasi ilmu yang didapat dari Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian *Research and Development (R&D)*

Adalah kegiatan penelitian, dan pengembangan, dan memiliki kepentingan komersial dalam kaitannya dengan riset ilmiah murni, dan pengembangan aplikatif di bidang teknologi. Untuk memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.^[5]

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam sistem informasi ini memiliki beberapa tahap yaitu:

1. Metode Wawancara

Dengan adanya melakukan wawancara secara langsung ke Satlantas Polres Kebumen agar mendapatkan informasi data yang lebih akurat.

2. Metode Observasi

Penulisan melakukan pengamat langsung dari dan mempelajari semua tata cara pembuatan SIM, dengan dibantunya secara langsung oleh petugas (Rifki Yanuar SH) sebagai pembimbing penelitian.

3. Kepustakaan

Penulisan mempelajari teori – teori yang diperoleh dari buku – buku, Laporan, maupun modul – modul kuliah yang membantu penulisan memecahkan masalah yang tepat. Yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan pada tanggal 30 November 2018

1.5.2 Metode Analisis

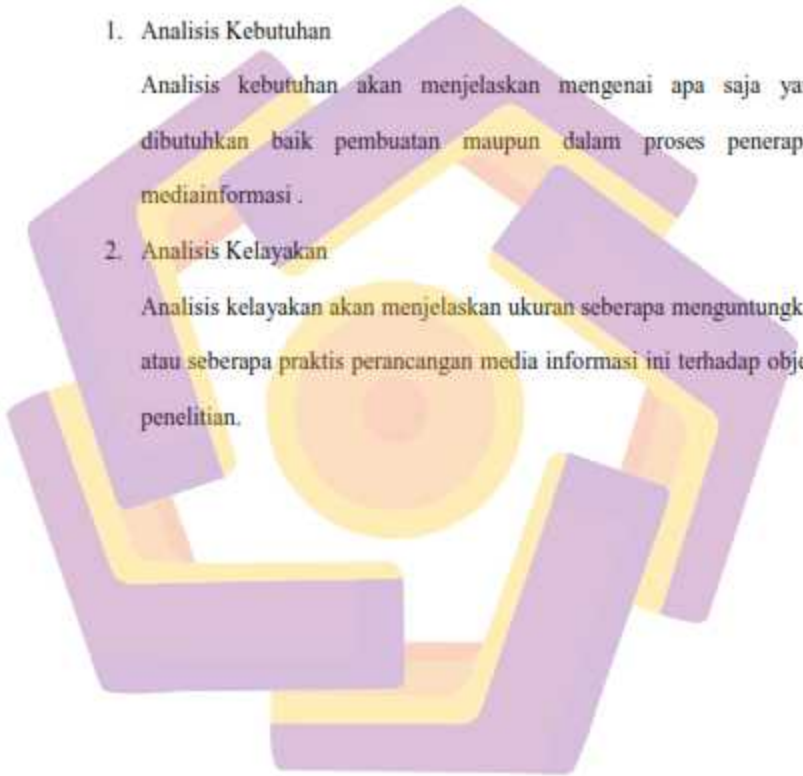
Analisis pada penelitian digunakan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk penelitian. Metode analisis pada penelitian ini digunakan untuk menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan akan menjelaskan mengenai apa saja yang dibutuhkan baik pembuatan maupun dalam proses penerapan media informasi .

2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan akan menjelaskan ukuran seberapa menguntungkan atau seberapa praktis perancangan media informasi ini terhadap object penelitian.



1.5.3 Metode Perancangan

Tahap ini merupakan perancangan dari model permasalahan yang ada kedalam media dengan menggunakan model perancangan

a. **Pra Produksi**

Dalam membuat karya video yang berhubungan dengan kreatifitas diperlukan riset yang memadai, ide awal, dan konsep yang matang sampai dengan eksekusinya proses pra-produksi meliputi

1. Ide cerita.
2. Cerita dan *scenario*.
3. Desain karakter.
4. *Color*
5. Desain *background*.
6. *Storyboard*.

b. **Produksi**

Pekerjaan ini merupakan pekerjaan utama dalam pembuatan video yaitu tahap produksi.

1. *Karakter*
2. *In between*.
3. *Background*.
4. *Coloring*.

c. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan animasi. Disini karya video ILM tadi akan dipoles dan diedit sehingga menjadi sebuah karya utuh yang enak dilihat.

1. *Dubbing.*
2. *Compositing.*
3. *Editing.*
4. *Rendering.*

1.6 Sistematika Penulisan

Agar gambaran pembahasan penelitian lebih mudah di mengerti, maka skripsi ini disusun dengan sistematika penulisan yang dibagi sebagai berikut

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memuat identifikasi masalah tentang objek penelitian, tahapan pengembangan sistem, solusi yang ditawarkan, analisis sistem, dan perancangan arsitektur sistem.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tahapan yang peneliti lakukan dalam mengembangkan sistem, tampilan sistem, dan pengujian.

BAB V: PENUTUP

Berisi kesimpulan, keterbatasan sistem, dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

