

BAB 1

PENDAHULAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Badan Pertanahan Nasional Republik Indonesia (BPN RI) adalah Lembaga Pemerintah Non Departemen di Indonesia yang mempunyai tugas melaksanakan tugas pemerintah di bidang pertanahan secara nasional, regional dan sektoral. BPN RI dahulu dikenal dengan sebutan Kantor Agraria. BPN di atur melalui Peraturan Presiden Nomor 10 Tahun 2006 Tentang Badan Pertanahan Nasional Republik Indonesia. BPN merupakan Lembaga Pemerintah yang bergerak dalam pelayanan pembuatan sertifikat tanah.

Berdasarkan informasi dari kantor BPN Kabupaten Pati bahwa banyak masyarakat yang belum tahu bagaimana cara pengajuan sertifikat hak atas tanah baik jual maupun beli dengan cara mengurus sendiri sertifikat tanah tanpa melalui calo. Sering kali masyarakat mengurus sertifikat tanah melalui calo dikarenakan kurangnya media informasi tentang cara pengajuan sertifikat hak atas tanah di kantor BPN Kabupaten Pati. Maka dari itu Kantor BPN Kabupaten Pati ingin membuat sebuah media video motion graphic untuk menampilkan informasi bagaimana alur pembuatan sertifikat tanah. Akan tetapi mengalami kesulitan yaitu, kurangnya sumber daya manusia dalam pembuatan video motion graphic. Dengan adanya media video ini diharapkan dapat meningkatkan informasi tentang pengajuan sertifikat tanah di Kantor BPN Kabupaten Pati.

Dari masalah diatas maka penulis tertarik membuat sebuah penelitian dengan judul **“Pembuatan video Alur Pengajuan Sertifikat Hak Atas Tanah Melalui Jual Beli Di Kantor BPN Kabupaten Pati Menggunakan Teknik Motion Graphic”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mencoba membuat rumusan masalah yaitu : **“Bagaimana Membuat Video Alur Pengajuan Sertifikat Hak Atas Tanah Melalui Jual Beli Di Kantor BPN Kabupaten Pati Menggunakan Teknik Motion Graphic?”**

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup multimedia yang lebih kecil yaitu :

- a. Video pengajuan sertifikat tanah berdurasi 120 detik.
- b. Teknik yang digunakan pembuatan video adalah motion graphic.
- c. Perancangan video untuk masyarakat cara atau langkah pengajuan sertifikat hak atas tanah melalui jual beli akan ditayangkan di Kantor BPN Kabupaten Pati dan di beberapa soal media lainnya seperti youtube, facebook dan setelah itu akan menjadi kewenangan Kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Pati.
- d. Format hasil akhir video MP4codec H264.
- e. Menggunakan resolusi 1280 X 720 dengan 25 fps.
- f. Seluruh pembangunan video menggunakan software after effect CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin disampaikan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut : "Membuat Video Alur Pengajuan Sertifikat Hak Atas Tanah Melalui Jual Beli di Kantor BPN Kabupaten Pati Menggunakan Teknik Motion Graphic".

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk :

- a. Membantu BPN untuk menyampaikan informasi pengajuan hak atas tanah melalui jual beli kepada masyarakat.
- b. Membantu masyarakat memperoleh informasi pengajuan hak atas tanah melalui jual beli dari BPN.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

- a. Metode Observasi

Penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang diteliti.

- b. Metode Wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab langsung yang berdasarkan pada tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk memperoleh data yang konkrit dan lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

a. Analisis Kebutuhan

Menguraikan kebutuhan peneliti dalam pembuatan video agar video yang baru dapat memberikan fitur dan pengalaman. Analisis kebutuhan tersebut meliputi kebutuhan fungsional, non-fungsional, hardware, software dan brainware.

b. Analisis Kelayakan

Menguraikan analisis kelayakan video yang baru jika di implementasikan kepada publik. Analisis kelayakan tersebut meliputi kelayakan teknologi, dan kelayakan hukum.

1.6.3 Metode Pengembangan

Tahap ini merupakan tahap pembuatan video serta pengimplementasian motion graphic sesuai dengan konsep dan naskah yang telah dibuat.

1.6.3.1 Tahap Pasca Produksi

a. Merancang Ide

Merancang ide pembuatan animasi 3D dan motion graphic. Proses ini pencarian ide dan konsep serta gagasan yang akan dibuat.

b. Merancang Konsep

Tahapan ini merupakan dasar perancangan pembuatan animasi 2D. Dalam hal ini penulis mengambil konsep motion graphic sebagai

media promosi dan pemvisualisasi alur pengajuan sertifikat hak atas tanah melalui jual beli.

c. Desain

Proses ini pembuatan sketsa dasar dari animasi 2D motion graphic yang akan dibuat.

d. Merancang Naskah

Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari narasi yang akan disajikan. Animasi 2D motion graphic sebagai media promosi dan visuailisasi alur pengajuan sertifikat hak atas tanah melalui jual beli.

e. Storyboard

Merupakan bentuk visual gambar skenario yang dibuat kota-kotak seperti komik menggambarkan adegan-adegan yang akan dibuat.

Merupakan panduan utama dari proses produksi animasi.

1.6.3.2 Tahap Produksi

a. Pembuatan Karakter

Tahap ini penulis membuat karakter.

b. Key Animasi

Penggerakan animasi dengan perubahan yang ekstrim.

c. Background

Pembuatan background untuk pemberian gambar.

d. Dubbing

Pengisian dan pengeditan suara pada video.

1.6.4 Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap dimana semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi secara nyata.

a. Compositing

Proses penggabungan objek-objek yang telah dipisahkan.

b. Editing

Terdapat proses pengolahan, pemotongan, penggabungan video, pemberian efek transisi dan penambahan teks.

c. Finising

Proses rendering dan publishing.

1.6.5 Metode Testing

Testing dilakukan untuk mengecek apakah hasil video sesuai dengan rancangan storyboard. Metode yang digunakan adalah Black-box testing.

1.7 Sistematika Penulisan

a. **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

b. **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu teori yang ada kaitannya dengan penelitian, yang menguraikan secara umum

tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung perancangan video untuk media informasi.

c. **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan video secara umum, serta segala kelebihan dan kekurangan.

d. **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan dibahas hasil penelitian yang sudah dicapai bagian-bagian sebelumnya, proses pengoprasian video dan implementasi dari video yang sudah dibuat.

e. **BAB V PENUTUP**

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pembuatan dan perancangan video dan berupa saran untuk perbaikan media yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

f. **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai sebagai acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini baik secara praktis maupun secara teoritis.