

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan jaman kemajuan teknologi juga semakin berkembang cepat mendorong untuk menciptakan teknik-teknik yang baru dalam pembuatan suatu video. Penggabungan antara teknik *motion graphic* dan *live shoot* merupakan hal baru di mana menggunakan animasi *motion graphic* yang digabungkan dengan *live shoot* sehingga gambar yang diambil tersebut dapat terlihat lebih nyata.

Untuk mendukung segala aktivitas instansi, khususnya dalam penyampaian informasi mengenai pembuatan SKCK kepada masyarakat, dibutuhkan sebuah kombinasi video *liveshoot* dan *motion graphic*. Polda Daerah Istimewa Yogyakarta bagian DIT INTELKAM sudah memanfaatkan media berupa *ex banner*, dan media cetak sebagai media penyampaian informasinya. Tetapi media tersebut hanya memberikan informasi yang berbentuk tulisan dan gambar. Oleh karena itu di perlukan video untuk menyampaikan informasi secara lengkap karena di dalamnya terdapat 5 unsur multimedia, yaitu gambar, animasi, suara teks dan video itu sendiri yang tidak dapat di realisasikan pada blog dan juga video lebih praktis karena dalam hal publikasinya dapat di lakukan di blog itu sendiri ataupun di situs lainnya., Oleh karena itu di perlukan sebuah video ilustratif seperti sebagaimana persyaratan pada alur mekanisme permohonan tahapan pembuatan SKCK

Pada Ex Banner itu sendiri telah menampilkan persyaratan tahapan pembuatan SKCK secara baik dan detail akan tetapi dalam Ex Banner tidak dapat menampilkan secara ilustratif alur mekanisme pendaftaran tahapan pembuatan SKCK, dan pentingnya mempunyai SKCK. Sehingga dengan adanya pembuatan video menggunakan *motion graphic* dan *live shoot* dapat menampilkan secara ilustratif dan memberikan informasi baru bagi Masyarakat mengenai proses tahapan pembuatan SKCK. Teknik *motion graphic* dan *live shoot* bertujuan agar menjadi sumber informasi baru selain penggunaan *ex banner*. Sifat ilustratif yang dibuat menggunakan *motion graphic* akan memberikan gambaran tentang persyaratan tahapan pembuatan SKCK yakni *foto copy* KTP, *foto copy* Akta/Ijazah, *foto copy* KK, Rumus sidik jari, dan foto 4x6 berwarna latar merah. Dan sifat ilustratif dengan menggunakan *live shoot*, yang menampilkan secara langsung memberikan tayangan yang nyata tentang proses pengambilan formulir, pengisian formulir, dan penyerahan formulir. Adapun manfaat memiliki SKCK yaitu untuk mempermudah dalam mencari pekerjaan, bukti tidak memiliki catatan criminal, syarat apabila menikah dengan TNI/Polri, Dan yang terakhir syarat membuat Visa.

Dari masalah dan solusi yang telah di uraikan di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul Dari masalah dan solusi yang telah di uraikan di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pembuatan Video Simulasi Tahapan Membuat SKCK Menggunakan Metode *Live shoot* dan *Motion Graphic* Pada POLDA DIY”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah “Bagaimana cara membuat video *motion graphic* yang dapat digunakan sebagai media informasi oleh Polda Daerah Istimewa Yogyakarta bagian DIT INTELKAM ?”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah terhadap penelitian yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Objek penelitian adalah Polda Daerah Istimewa Yogyakarta bagian DIT INTELKAM.
2. Informasi isi video berupa *live shoot* camera dan animasi *motion graphic*.
3. Informasi yang disampaikan berupa tahapan pembuatan SKCK.
4. Informasi yang disampaikan tidak membahas SKCK online
5. Hasil akhir dari video promosi *live shoot* dan *motion graphic* tahapan pembuatan SKCK akan diujikan kelayakanya kepada para pelaku kreatif yang berkompeten dibidang motion grafis.
6. Dari segi informasinya, video profil ini akan di uji oleh pihak Polda Daerah Istimewa Yogyakarta bagian DIT INTELKAM.

7. Tahapan penelitian sampai pada penyerahan video *live shoot* dan *motion graphic* ini kepada pihak Polda Daerah Istimewa Yogyakarta bagian DIT INTELKAM

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan yaitu membuat media informasi tahapan pembuatan SKCK pada Polda Daerah Istimewa Yogyakarta bagian DIT INTELKAM dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk menjawab masalah yang telah dirumuskan yaitu :

1. Mengetahui penerapan teknik *motion graphic* dan *live shoot* dalam perancangan video *motion graphic* pada Polda Daerah Istimewa Yogyakarta bagian DIT INTELKAM.
2. Memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi pembuatan SKCK yang terdapat di Polda Daerah Istimewa Yogyakarta bagian DIT INTELKAM melalui video *motion graphic* tersebut.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir ini ialah:

1. Metode Wawancara

Wawancara atau interview adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan observasi adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis SWOT. SWOT itu sendiri merupakan singkatan dari Strength(S), Weakness(W), Opportunities(O), dan Threats(T) yang artinya kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman, dimana yang sistematis akan membantu dalam mengidentifikasi faktor-faktor luar (O dan T) dan faktor didalam perusahaan (S dan W).

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan video *motion graphic* ini menggunakan teori produksi, yang didalamnya terdapat beberapa langkah yaitu:

1. Pra produksi
2. Produksi
3. Pasca produksi

1.6.4 Metode Testing

Setelah pembuatan video *motion graphic* selesai, penulis akan memperlihatkan hasil video ke pihak Polda Daerah Istimewa Yogyakarta bagian DIT INTELKAM. Proses ini bertujuan untuk mengevaluasi video Ilustrasi yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dilakukan secara sistematis dalam beberapa bab yang akan mempermudah dalam memberikan gambaran dan mengetahui isi dari uraian-uraian di dalamnya, bab-bab tersebut meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang di bangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan sistem, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan uraian-uraian bab yang telah dibahas sebelumnya beserta saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka ini berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai bagan literature dalam pembuatan skripsi.