

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada sektor pemerintahan, SIM (Surat Izin Mengemudi) adalah salah satu bukti legalitas yang menunjukkan bahwa pengemudi telah memenuhi syarat untuk berkendara. Akan tetapi proses mendapatkan SIM itu sendiri belum mencapai hasil yang maksimal. Contohnya saja pembuatan SIM online yang masih sangat jarang digunakan oleh masyarakat. Menurut Kepala Bagian Operasional POLRES Maluku Tengah, yaitu Syarifuddin, S.Sos, banyak masyarakat yang masih belum memahami secara detail alur dan tata cara dalam pembuatan SIM, terutama bagi masyarakat yang berdomisili di wilayah yang minim teknologi.

Sampai hari ini proses penyampaian informasi tentang pembuatan SIM oleh POLRES Maluku Tengah masih melalui media konvensional, seperti tulisan dan bagan alur ataupun pengarahannya secara langsung oleh pihak kepolisian. Media yang digunakan hanya memberikan visualisasi dalam bentuk yang sederhana, sehingga belum dapat memberikan hasil pemahaman yang maksimal kepada masyarakat.

Video Ilustrasi Motion Graphic adalah deskripsi utama yang mudah diingat. Video ilustrasi dapat membantu masyarakat dalam memahami informasi dan simulasi alur proses yang harus dijalani secara detail dan urutan, tanpa harus menerka-nerka gambaran informasi yang disampaikan. [11]. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mencoba untuk membuat sebuah media

pembelajaran dalam bentuk interaktif. Dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Pembuatan Video Ilustrasi Pembuatan SIM Kepolisian Maluku Tengah menggunakan Teknik *Motion Graphic*”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba merumuskan masalah “Bagaimana membuat Video Ilustrasi Pembuatan SIM Kepolisian Maluku Tengah menggunakan Teknik *Motion Graphic*?”.

1.3 Batasan Penelitian

Batasan masalah Pembuatan Video Ilustrasi Pembuatan SIM Kepolisian Maluku Tengah menggunakan Teknik *Motion Graphic* adalah sebagai berikut.

1. Materi yang akan dibahas pada media ini adalah Alur dan Tata Cara Pembuatan SIM.
2. Studi kasus penelitian ini dilakukan pada POLRES Maluku Tengah.
3. Video *company profile* ini akan ditayangkan pada media *online* seperti *Youtube*.
4. Target durasi dari video ini kurang lebih 3 menit.
5. Resolusi dari video ini adalah HD 1080p 25fps dengan *codex* H.264 dan berekstensi **.mp4*.
6. Materi yang diuji dari penelitian ini adalah faktor informasi dan kelayakan video.
7. Penguji dari hasil penelitian ini adalah karyawan POLRES Maluku Tengah dan praktisi multimedia.

8. Tahap penelitian berakhir sampai video diserahkan ke pihak POLRES Maluku Tengah.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan sebuah media baru dalam penyampaian informasi, akan tetapi adapun tujuan yang lain adalah:

1. Membuat Video Ilustrasi Pembuatan SIM Kepolisian Maluku Tengah menggunakan Teknik *Motion Graphic*.
2. Sebagai media bantu objek dalam menyampaikan informasi alur pembuatan SIM.
3. Sebagai media bantu masyarakat dalam memahami alur dan tata cara pembuatan SIM.
4. Menambah wawasan secara langsung melalui perancangan dan pembuatan objek multimedia, khususnya dalam pembuatan video ilustrasi *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Pihak Objek

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana media dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat.
2. Membantu menyumbang sebuah media informasi pada objek yang diharapkan dapat membantu meningkatkan interaksi dan partisipasi masyarakat terhadap pihak objek.

1.5.2 Bagi Peneliti

3. Memenuhi persyaratan kurikulum jenjang SI Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Menerapkan ilmu bidang multimedia yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan dalam melakukan penelitian ini, maka penulis mengambil beberapa metode yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan pihak POLRES Maluku Tengah.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari berbagai buku referensi yang berkaitan dengan penelitian.

3. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis untuk melakukan penelitian.

4. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan

mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan video ilustrasi *motion graphic*

1.6.2 Analists

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis SWOT yang terdiri dari *Strengths* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman). Tidak hanya itu, untuk menunjang aplikasi yang akan dibangun, penulis juga menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional serta analisis kelayakan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan video *company profile* ini akan dilakukan dengan menerapkan sistem produksi multimedia, yaitu:

1. Pra Produksi (Tema, Naskah, dan *Storyboard*)
2. Produksi (Pengambilan Gambar, Pembuatan Aset)
3. Pasca Produksi (*Compositing, Editing, Rendering*).

1.6.4 Evaluasi

Dalam tahap evaluasi dilakukan pengujian informasi, apabila ada kesalahan video akan dibetulkan. Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik yang diterapkan pada video ilustrasi pembuatan SIM, sehingga visualisasi informasi dapat dipahami oleh *audience*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ialah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab pertama sesuai dengan ketentuan pokok penyusunan skripsi yang berisi tentang gambaran umum penelitian yaitu, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga menjelaskan tentang analisis dan perancangan sistem, termasuk analisis desain dan uraian tentang media pembelajaran interaktif.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisikan tentang tahap pembuatan aplikasi, termasuk desain, *testing*, dan implementasi.

BAB V. PENUTUP

Bab terakhir menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dari keseluruhan isi skripsi dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

LAMPIRAN