

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pemerintahan Kota Yogyakarta melalui Dinas Komunikasi Informatika dan Persandian Kota Yogyakarta memiliki aplikasi berbasis mobile yang dinamai dengan *Jogja Smart Service*. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang berfungsi untuk mengurus perihal keseluruhan administrasi yang ada di kantor wilayah Pemerintah Kota Yogyakarta. Namun tidak semua bisa menggunakan aplikasi ini dikarenakan kurangnya pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi tersebut. Maka dari itu Dinas Komunikasi Informatika dan Persandian Kota Yogyakarta mengharapkan adanya sesuatu yang dapat membantu pengguna aplikasi tersebut supaya lebih mengerti cara penggunaan aplikasi tersebut.

Dengan adanya video *motion graphic* berbasis animasi 2D ini mejadi solusi atas permasalahan yang selama ini dialami oleh pengguna aplikasi *Jogja Smart Service*. Dalam video ini akan dijelaskan berbagai tutorial diantaranya adalah tentang tata cara mengganti *password*, mengganti email, dan mengganti nomor telephon di akun *Jogja Smart Service*.

Berdasarkan permasalahan yang sering terjadi diantara pengguna aplikasi *Jogja Smart Service*, akan dibangun video berbasis Animasi 2D agar pengguna dapat

lebih mengetahui tentang bagaimana penggunaan fitur-fitur dalam aplikasi *Jogja Smart Service* yang berbasis *mobile* tersebut.

## 1.2 Tujuan Penelitian

Bagian ini memuat penjelasan secara spesifik mengenai: Membantu pengguna aplikasi *Jogja Smart Service* untuk mengetahui cara-cara yang harus dilakukan dalam penggunaan aplikasi tersebut dengan baik dan mudah.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada diatas dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu : "Bagaimana membuat sebuah video yang menarik dan informatif mengenai tutorial atau cara penggunaan aplikasi *Jogja Smart Service*?"

## 1.4 Batasan Masalah

Pembuatan video ini dapat meliputi beberapa bidang yang luas. Maka dari itu harus ada batasan-batasan yang jelas.

Adapun batasan-batasan masalah sebagai berikut :

- Video berbasis animasi 2D.
- Teknik yang digunakan dalam pembuatan video adalah *motion graphic*.
- Video animasi ini dapat diakses oleh seluruh masyarakat Kota Yogyakarta yang memiliki aplikasi *Jogja Smart Service* yang berbasis *Mobile*.

- d. Terdapat beberapa video yang berbeda sebagai pembandingan video satu dengan yang lain, untuk dibandingkan dan dipilih yang mana yang layak dan yang baik yang akan digunakan.
- e. Video ini menggunakan software Adobe After Effects CC, Adobe Illustrator CC, Adobe Premier, Adobe Media Encoder.
- f. Video ini dirender dan berformat MP4 1920p x 1080p.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah :

#### 1. Manfaat terhadap Penulis

Dari hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis yaitu dapat menambah pengetahuan serta mengembangkan daya pikir dalam menganalisa berbagai permasalahan serta menerapkan ilmu yang didapat selama menimba ilmu di kampus Universitas Amikom Yogyakarta dalam bentuk aplikatif dan bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya.

#### 2. Manfaat terhadap Objek Penelitian

1. Diharapkan dapat menjadi media konten untuk mempermudah masyarakat mengetahui tata cara penggunaan *Jogja Smart Service*.
2. Media konten untuk mempermudah petugas dalam menyampaikan informasi penggunaan *Jogja Smart Service*.

### 3. Manfaat terhadap kampus Universitas Amikom Yogyakarta

Sebagai bahan bacaan serta sebagai referensi dalam memajukan kurikulum. Serta dapat bermanfaat bagi Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dalam pembuatan karya tulis lainnya.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam rangka mengumpulkan data yang diperlukan penulis untuk bahan penulisan tugas akhir program Diploma Tiga (D3) ini penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

#### 1. Pengamatan Langsung (Observasi)

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi pada Pemerintahan Kota Yogyakarta melalui Dinas Komunikasi Informatika dan Persandian Kota Yogyakarta dengan cara penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang sedang dilakukan.

#### 2. Wawancara

Penulis menggunakan metode wawancara dalam rangka mengumpulkan data yang diperlukan. Data diperoleh dengan cara melakukan wawancara atau tanya jawab dengan Kepala Seksi Bidang Pengembangan *Smart City*.

### 3. Kepustakaan

Penulis memperoleh data-data dari hasil penelitian dengan cara mempelajari dan membaca buku yang berhubungan dengan ruang lingkup permasalahan, guna menunjang keberhasilan tugas akhir ini. Selain itu penulis juga mencari data-data dari berbagai artikel di internet seperti, google, dan lain-lain.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah pemahaman dalam tugas akhir ini maka penulisan harus terstruktur dan sistematis agar pembaca dapat mudah memahami keseluruhan isi laporan ini.

Bab I Pendahuluan, berisi: latar belakang, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, berisi: teori-teori yang ada di dalam multimedia pada khususnya dalam pembuatan animasi 2D, konsep dasar multimedia, pengertian motion graphic, pengertian video tutorial, serta menjelaskan software apa saja yang digunakan untuk pembuatan animasi.

Bab III Tinjauan Umum, berisi: mengenai gambaran umum objek penelitian, metode yang digunakan, sumber data, data yang diperlukan, teknik pengumpulan data dan teknis analisis data, rancangan storyboard.

Bab IV Pembahasan, berisi: tahapan produksi, mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi, colorgrading, compositing, recording, rendering.

Bab V Penutup, berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan yang penulis ambil.

