

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan dunia teknologi saat ini tentunya tidak terlepas dari pengaruh perkembangan zaman yang semakin modern. Seiring berkembangnya zaman yang sangat pesat saat ini, multimedia merupakan salah satu hal yang paling trend dan unggul dalam dunia informasi. Dengan begitu sebuah instansi tidak perlu lagi memberikan informasi secara manual. Ini karena multimedia memiliki elemen yang terdiri dari teks, audio, gambar, video dan animasi.

Multimedia adalah bentuk dari kecanggihan teknologi saat ini untuk mengolah data dan yang kemudian dijadikan suatu informasi yang menarik dan dapat bermanfaat bagi masyarakat disekitar. Masyarakat pun semakin dimanjakan dengan kemudahan dalam mengakses informasi yang dikemas secara semenarik mungkin. Hal ini tentu berkaitan erat dengan multimedia yang tidak asing lagi didengar. Terutama bagi generasi milenial yang semakin inovatif dalam berkarya.

Sistem Administrasi Manunggal Satu Atap yang selanjutnya disebut dengan SAMSAT merupakan serangkaian kegiatan dalam penyelenggaraan registrasi dan identifikasi Kendaraan Bermotor (RanMor), pembayaran pajak kendaraan bermotor (PKB), Bea-Balik nama kendaraan bermotor (BBNKB), dan pembayaran sumbangan wajib dana kecelakaan lalu lintas dan angkutan jalan (SWDKLLAI) secara terintegrasi dan terkoordinasi dalam kantor bersama Samsat. Akan tetapi salah satu samsat di Indonesia yang berada di jepara yang setiap harinya melayani hingga ratusan calon pembayar pajak belum memiliki informasi

yang menarik dan mudah di pahami oleh masyarakat khususnya pada mekanisme pembayaran pajak kendaraan. Banyak yang kebingungan dan belum mengetahui bagaimana alur pembayaran yang benar di samsat jepara terutama bagi pemula yang baru pertama membayarkan pajak kendaraan. Dari pihak samsat sendiri sudah mengupayakan untuk memberikan informasi alur pembayaran berupa poster teks alur pembayaran pajak yang di pasang di dinding. Namun hal itu belum cukup membantu permasalahan tersebut.

Melihat permasalahan tersebut, penulis mengembangkan sebuah media interaktif pada animasi 2d yang bertujuan untuk memberikan pelayanan pada samsat jepara kepada masyarakat dalam memperoleh informasi mengenai alur pembayaran pajak dengan judul **“PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG MEKANISME PAMBAYARAN PAJAK STNK PADA SAMSAT JEPARA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yang akan di selesaikan pada penelitian ini, yaitu *“Bagaimana menciptakan video animasi 2D untuk membantu memberikan informasi kepada masyarakat yang hendak ingin membayar pajak kendaraan?”*

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, diperlukan batasan masalah untuk memfokuskan pembahasan agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan penelitian ini. Maka dirumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Perancangan video alur pembayaran pajak ini berupa animasi 2D dengan menggunakan metode motion grafik
2. Video animasi 2D ini berdurasi 80 detik
3. Video animasi 2D ini berisikan tentang alur pembayaran pajak kendaraan 1 tahun dan 5 tahunan.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan video animasi ini adalah Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere CS6 dan Corel Draw X7.
5. Tahap pembuatan video ini hanya sampai pada tahap produksi dan hasil dari video ini akan di serahkan kepada Samsat Jepara.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari pembuatan penelitian ini untuk memenuhi syarat kelulusan Strata 1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun tujuan pembuatan dari penelitian ini adalah memanfaatkan perkembangan multimedia guna untuk membantu pelayanan samsat jepara kepada masyarakat yang ingin membayar pajak kendaraan agar pembayaran bisa tertib.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya pembuatan video animasi 2D di harapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Penulis

- a. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta jurusan Informatika
- b. Menambah pengalaman dalam pembuatan video animasi 2D

2. Samsat Jepara

- a. Dapat digunakan sebagai media informasi alur pembayaran pajak.
- b. Dapat meningkatkan pelayanan bagi samsat jepara.
- c. Dapat memudahkan pembayaran pajak dengan tertib.

3. Masyarakat

- a. Mendapatkan informasi alur pembayaran pajak dengan mudah dan dapat dipahami.
- b. Tidak kebingungan dengan alur pembayaran pajak.

1.6 Metode Penelitian

Agar pembuatan video animasi mekanisme pembayaran pajak relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, di butuhkan data yang akurat dan benar adanya. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Literatur

Metode ini merupakan cara pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs website yang berhubungan dengan cara pembuatan animasi dan teknik-teknik yang dipakai.

2. Observasi

Metode ini merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang di tuju, yaitu kantor samsat jepara. Agar mendapatkan gambaran dan point-point penting yang akan ditampilkan dalam video animasi alur pembayaran pajak.

3. Wawancara

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung dengan pihak objek yang di tuju mengenai video animasi apa yang diinginkan. Wawancara merupakan bagian terpenting dalam metode pengumpulan data untuk menanyakan dan mendapatkan informasi lebih dalam tentang samsat jepara serta dapat menunjang pembuatan video yang akan dibuat.

1.6.2 Metode Analisis

Agar mengetahui apakah video animasi yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan maka perlu dilakukan analisis terhadap rancangan pada video animasi yang dibuat. Dengan melakukan analisis dapat mengetahui apa saja yang

masih kurang dan belum sesuai terhadap video animasi 2D alur pembayaran pajak yang dibuat.

1.6.3 Metode Proses Perancangan

1. Pra Produksi

Metode ini merupakan tahap awal dalam pembuatan video animasi 2D. Pada tahap ini melakukan persiapan dalam pembuatan video animasi alur pembayaran pajak yang meliputi konsep alur pembayaran pajak, pembuatan naskah, hingga pembuatan story board.

2. Produksi

Tahap produksi merupakan bagian implementasi dari Pra Produksi. Video dibuat dengan mengacu kepada konsep yang telah di rancang sebelumnya.

3. Pasca Produksi

Tahap ini merupakan bagian terakhir dari rangkaian pembuatan video animasi. Video akan di edit dan di sempurnakan sehingga menjadi karya yang utuh dan sudah matang.

4. Testing

Tahap ini yang digunakan untuk menguji video animasi yang telah dibuat untuk diamati sehingga hasil akhir dari pembuatan video sudah sesuai dengan rancangan seperti yang di harapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh, agar jelas dan mudah dipahami mengenai isi dari skripsi ini maka penulis akan menguraikan secara singkat tentang isi dari tiap-tiap bab. Berikut sistematika penulisan skripsi :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika laporan skripsi.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang masalah-masalah yang mendasari penelitian, apa saja yang di gunakan dalam pembuatan animasi 2D. Salah satunya konsep dasar dan teknik untuk menunjang pembuatan video animasi 2D.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan tentang tahapan pembuatan video animasi secara umum, dan jugamenjelaskan kelebihan serta kekurangan dari video animasi yang telah dibuat dengan menggunakan metode SWOT

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang tahapan pembuatan video animasi. Diantaranya adalah langkah-langkah pembuatan video animasi 2D, editing animasi dan rendering.

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan akhir dari penulisan skripsi yang berisikan tentang kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi, guna adanya perbaikan untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Peran yang dapat diberikan oleh video animasi ini adalah memberikan informasi untuk masyarakat yang ingin membayarkan pajak kendaraan agar dapat melakukan pembayaran pajak dengan benar.

