

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kantor KECAMATAN SUMBER merupakan kantor pemerintahan Kabupaten Rembang yang berada di Kecamatan Sumber, kantor ini terletak di Jl.Raya No.2 Sumber Telp (0295) 5504464 Sumber 59253. Bertugas sebagai pelayanan masyarakat salah satunya dalam Kasi Pemerintahan yang tugasnya melayani masyarakat dalam pembuatan kartu tanda penduduk. Dari pihak petugas yang berada dalam Kasi Pemerintahan ini sudah mensosialisasikan bagaimana syarat dan prosedur dalam pembuatan kartu tanda penduduk, namun dalam sosialisasinya kurang efektif dan menarik. Berdasarkan hasil survey kuisioner yang penulis bagikan kepada 25 warga kecamatan sumber mendapatkan hasil 80,8% setuju jika dibuat inovasi baru dalam mensosialisasikan prosedur pembuatan kartu tanda penduduk. Sehingga diperlukan sebuah metode yang lebih inovatif, salah satunya dengan pembuatan iklan layanan masyarakat ini.

Curran dalam bukunya yang berjudul Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film (2000:3), berpendapat bahwa *motion graphic* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi yang dirancang seorang profesional desain grafis untuk menciptakan desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televise, dan internet [1].

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media yang dibutuhkan saat ini adalah sebuah iklan layanan masyarakat, dimana iklan tersebut menggunakan teknik *motion graphic*. Alasan penulis menggunakan teknik *motion graphic* dalam pembuatan iklan karena tampilan yang menarik, simple dan dapat menampilkan sesuatu yang berbeda dibandingkan dengan teknik yang lain. Melalui iklan layanan masyarakat ini diharapkan dapat membantu kantor kecamatan sumber dalam mensosialisasi prosedur pembuatan kartu tanda penduduk. Oleh karena itu penulis membuat judul Video Iklan Layanan Masyarakat Pembuatan E-KTP di Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang. Inti utama pembuatan skripsi ini adalah menyampaikan prosedur dalam pembuatan E-KTP yang sesuai dengan syarat dan ketentuan yang dianjurkan oleh Pemerintahan.

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah Bagaimana membuat Video Iklan Layanan Masyarakat untuk Pembuatan E-KTP di Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang.

1.3 Batasan Penelitian

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Video iklan layanan masyarakat ini hanya berisi prosedur pembuatan E-KTP .

2. Video iklan layanan masyarakat ini hanya untuk Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang.
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe After Affect CC 2015 sebagai pengolah desain interaktif dan animasi, Adobe Illustrator CC 2017 sebagai pengolah gambar.
4. Tidak membahas software yang lainya meskipun pada kenyataanya penulis menggunakan software lain.
5. Video layanan masyarakat ini akan ditayangkan secara offline di Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang dan disebarluaskan di media online seperti *Facebook*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelittian

1.4.1 Maksud Penelittian

Maksud dari pembuatan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah video layanan masyarakat agar dapat berbagi pengetahuan tentang bagaimana prosedur pembuatan E-KTP.
2. Membuat media untuk mensosialisasikan informasi prosedur pembuatan E-KTP.

1.4.2 Tujuan Penelittian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat video iklan layanan masyarakat untuk pembuatan E-KTP di Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang Jawa Tengah.

2. Membantu menginformasikan tentang prosedur pembuatan E-KTP.
3. Berdasarkan kuisioner yang sudah disebarakan video ini ditujukan kepada seluruh masyarat kecamatan sumber terlebih rentan usia 16 sampai 17 tahun.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik bagi seluruh bagian. Antara lain :

1. Bagi warga, diharapkan penelitian ini mampu memberikan informasi mengenai prosedur pembuatan E-KTP secara lebih menarik dan mudah untuk dipahami.
2. Bagi petugas pembuatan E-KTP, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam sosialisasi tentang prosedur pembuatan E-KTP.
3. Bagi kantor kecamatan, penelitian ini dapat menambah koleksi media baru dalam sosialisasi kepada warga.
4. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini peneliti mampu menerapkan materi yang dipelajari selama perkuliahan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati prosedur pembuatan E-KTP dengan bekerjasama dengan Kantor Pemerintahan Kabupaten Rembang Kecamatan Sumber.

2. Metode Literatur

Pengambilan data dengan metode literature digunakan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web seperti youtube, freepik, google dan lain-lain dengan tema *motion graphic* yang berhubungan dengan materi dan pembuatan animasi yang dibuat.

3. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari dari literatur-literatur pembuatan video khususnya metode *motion graphic*.

1.6.2 Tahap Penelitian

Tahap penelitian adalah urutan yang digunakan dalam membuat skripsi ini. Berikut tahapan penelitian yang digunakan :

1. Tahap analisis

Analisis yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode SWOT yaitu *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threats*. Metode ini berguna untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah. Selain itu analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis

kebutuhan, yang didalamnya menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

2. Tahap perancangan

merupakan metode merancang video, yaitu dengan melalui tahapan pra produksi meliputi ide cerita, tema, *synopsis*, *storyboard*, naskah cerita dan pembuatan karakter.

4. Tahap implementasi

Tahap kedua yaitu tahap produksi yang meliputi *drawing* karakter, penganimasian, *background & foreground*, dan *sound*. Lalu tahap akhir yaitu pasca produksi meliputi *compositing*, *editing*, dan *rendering*.

5. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi dengan melakukan pengujian untuk menilai kualitas video, isi dan maksud yang ingin disampaikan. Dengan begitu data yang disampaikan dapat dimengerti oleh para audiens.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunan maka dibuat dalam beberapa bab yang diuraikan sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

2. BAB 2 Landasan Teori

Bab ini menguraikan teori-teori yang digunakan dalam skripsi ini, seperti teori analisis dan perancangan sistem yang mendukung penelitian, sistem perangkat lunak (software) yang digunakan, dan teori-teori yang bersangkutan lainnya.

3. BAB 3 Analisis dan Perancangan

Bab ini dijelaskan tentang kebutuhan sistem dan tahapan pra produksi berupa konsep ide, naskah, desain karakter, pewarnaan, desain background dan storyboard.

4. BAB 4 Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang penjelasan dari implementasi aplikasi serta contoh pengoperasian aplikasi yang telah dirancang.

5. BAB 5 Penutup

Bagian penutup berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dengan harapan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi objek penelitian dan untuk pengembangan perancangan aplikasi selanjutnya.