

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Golongan putih atau yang disingkat golput merupakan istilah politik di Indonesia yang berawal dari gerakan mahasiswa dan pemuda untuk memprotes pelaksanaan pemilu tahun 1971 yang merupakan pemilu pertama di era Orde Baru. Tokoh yang dikenal memimpin gerakan ini adalah Arief Budiman. Namun, pencetus istilah "Golput" ini sendiri adalah Imam Waluyo. Dipakai istilah "putih" karena gerakan ini menganjurkan agar mencoblos bagian putih di kertas atau surat suara di luar gambar parpol peserta pemilu bagi yang datang ke Tempat Pemungutan Suara (TPS) [1].

Hingga kini, fenomena golongan putih alias golput kerap terjadi menjelang penyelenggaraan pemilu di Indonesia. Golput biasa terjadi akibat ketidakpercayaan masyarakat terhadap politik baik dalam bentuk partai maupun kandidat pemimpin yang akan bersaing. Dalam cakupan hukum menjadi golput tidak menyalahi aturan perundang-undangan apapun, sehingga menjadi golput tidak dapat dipidana. Meskipun begitu, Pasal 308 UU No.8 Tahun 2012 tentang pemilu memberikan ruang bagi penegak hukum untuk menjerat siapapun yang mengajak orang lain menjadi golput. "Setiap orang yang dengan sengaja menggunakan kekerasan, dan/atau menghalangi seseorang yang akan melakukan haknya untuk memilih, melakukan kegiatan yang menimbulkan gangguan ketertiban dan ketentraman pelaksanaan pemungutan suara, atau menggagalkan pemungutan suara dipidana

dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun kurungan penjara dan denda paling banyak Rp.24.000.000,00 (dua puluh empat juta rupiah)." Pasal 308 No.8 Tahun 2012 tentang Pemilu [2]. Oleh karena itu dibutuhkan media informasi yang relevan untuk masyarakat agar dapat memberikan pemahaman dengan sebaik mungkin.

Daerah Istimewa Yogyakarta termasuk provinsi yang berhasil menurunkan angka golput sebesar 3,84% pada tahun 2014, dari 24,03% pada pemilu tahun 2009 menjadi 20,16% di pemilu tahun 2014. Sosialisasi yang dilakukan KPU DIY untuk meningkatkan partisipasi pemilih dalam pemilu dapat dikatakan berhasil [3]. Oleh karena itu sosialisasi ke masyarakat sangat penting untuk menekan kembali angka golput pada pemilu - pemilu berikutnya. Dengan pembaruan informasi yang disampaikan dan memanfaatkan media sosial yang berkembang saat ini, dapat dimanfaatkan sebagai sarana sosialisasi yang berkelanjutan.

Sosialisasi sendiri adalah sebuah proses penanaman atau transfer kebiasaan atau nilai dan aturan dari satu generasi ke generasi lainnya dalam sebuah kelompok atau masyarakat. Sedangkan menurut salah satu ahli sosiologi David Gaslin, mengatakan "sosialisasi adalah proses belajar yang dialami seseorang untuk memperoleh pengetahuan tentang nilai dan norma - norma agar ia dapat berpartisipasi sebagai anggota kelompok masyarakat" [4].

Di era saat ini perkembangan ilmu dan teknologi mempermudah individu ataupun kelompok dalam menyampaikan informasi. Salah satu perkembangan teknologi yang cukup pesat yakni di bidang teknologi informasi berbasis multimedia. Dengan multimedia, informasi dapat di olah dengan komputer menjadi media gambar, teks, audio, video dan animasi. Sehingga informasi yang disajikan

akan lebih jelas dan memiliki daya tarik. Video infografis merupakan salah satu media informasi yang mampu memvisualkan informasi yang ingin disampaikan dengan baik.

Melalui pengemasan visualisasi infografis dalam bentuk media informasi, infografis berupa *motion graphic* nantinya diharap mampu menyampaikan informasi kepada masyarakat dengan baik dalam bentuk video. *Motion graphic* merupakan salah satu dari bidang ilmu desain grafis yang dapat dimanfaatkan untuk menyajikan visualisasi data dan informasi menggunakan gambar atau grafik, dengan diiringi narasi dan *background* sebagai tambahannya agar lebih mudah dipahami oleh *audience*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang video infografis sosialisasi anti golput pada Komisi Pemilihan Umum Kota Yogyakarta?.

1.3 Batasan Masalah

Menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka perlu diberikan batasan – batasan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Adapun beberapa batasan masalah yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Video infografis yang dibuat dalam bentuk 2D menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Video infografis ini akan berisikan 4 bagian penting, mulai dari penyampaian definisi golput berdasarkan sejarahnya, penampilan

persentase pemilih dalam beberapa pemilu, pandangan hukum tentang golput, dan seruan atau ajakan kepada masyarakat untuk tidak golput.

3. Video infografis yang dibuat akan menggunakan format *file* video *.mp4 dengan kualitas HD 720p dengan resolusi 1280x720.
4. Pembuatan video infografis melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membuat video infografis sosialisasi anti golput guna memperkaya inventaris KPU Kota Yogyakarta, yang dapat digunakan jangka panjang sebagai media informasi kepada masyarakat.
2. Sebagai salah satu upaya menekan angka golput dengan menyajikan informasi yang bersifat ajakan kepada masyarakat luas, khususnya kepada masyarakat D.I. Yogyakarta untuk menggunakan suaranya saat pemilu.
3. Dan untuk penulis sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini kedepannya diharapkan akan mendatangkan manfaat antara lain:

1. Kepada Peneliti/Penulis

Sebagai salah satu sarana untuk menambah pengalaman dan menggali ilmu, menemukan metode penggunaan informasi secara kompleks dan efektif, sebagai sarana menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama perkuliahan dan eksternal, dan sebagai sarana menambah pengetahuan tentang situasi lingkungan dunia kerja dan kegiatan operasionalnya.

2. Kepada Target Audience

Memberikan informasi serta wawasan khususnya kepada masyarakat D.I. Yogyakarta untuk menjadi masyarakat yang peduli kepada masa depan bangsa dengan cara tidak menjadi golput.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan data yang valid, data – data yang telah didapat dari hasil wawancara akan dipilih dan dipertimbangkan untuk dijadikan bahan atau acuan penelitian.

2. Observasi

Kegiatan observasi video – video infografis dengan teknik *motion graphic* dilakukan dengan tujuan memperolah referensi serta cara pembuatan yang akan bermanfaat dalam penelitian

3. Studi Literatur

Metode pengumpulan data ini mengacu pada studi pustaka, internet, maupun referensi lain dari berbagai sumber yang terpercaya dan valid.

1.6.2 Metode Analisis

1. Analisis SWOT

Analisis kebutuhan dalam proses identifikasi pada penelitian ini.

2. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berhubungan langsung dengan penelitian ini.

3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional bertujuan untuk mengetahui hardware dan software yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan video infografis ini.

1.6.3 Metode Perancangan

1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi dimana segala sesuatu yang mendukung tahap produksi dipersiapkan, mulai dari pengumpulan data, analisis, dan perancangan.

2. Produksi

Tahap produksi dilakukan sebagai bentuk penerapan yang telah dilakukan pada tahap pra produksi. Pada tahap produksi ini video infografis dibuat dari pembuatan objek vektor, pewarnaan, hingga perekaman suara untuk kebutuhan narasi pada video infografis.

3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi dilakukan sebagai tahap lanjutan dari tahap produksi, dimana hasil dari tahap produksi akan dikomposisikan dan dianimasiakan hingga proses rendering serta pengecekan untuk menyesuaikan hasil jadi dengan konsep yang telah dirancang.

1.6.4 Metode Evaluasi

Peneliti menggunakan metode evaluasi dengan cara membagikan kuesioner untuk mengumpulkan data yang berisi tanggapan *audience* setelah menyaksikan video infografis anti golput, kuesioner akan dibagi menjadi dua pihak, umum dan instansi terkait, dalam hal ini KPU Kota Yogyakarta. Data yang didapat kemudian diolah dengan rumus persentase skala likert untuk mengetahui apakah video infografis sudah dianggap baik oleh *audience*.

1.6.5 Metode Implementasi

Metode implementasi dilakukan dengan cara memberikan video infografis kepada objek, dilanjutkan objek melakukan *review* video infografis dan kemudian diunggah pada akun resmi *Instagram* milik KPU Kota Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok – pokok permasalahanya, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, berisi tinjauan pustaka yang bersifat teoritis, yaitu membahas tentang teori – teori yang berhubungan dengan perancangan video infografis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang profil objek penelitian yaitu Komisi Pemilihan Umum Kota Yogyakarta, analisis yang digunakan dan tahap pra produksi.

BAB IV IMPEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan produksi dan pasca produksi pembuatan video infografis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh peneliti dari hasil penelitian yang telah dilakukan.