

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dinas Komunikasi Informasi dan Persandian Yogyakarta adalah kantor pemerintahan yang berfungsi melaksanakan urusan pemerintahan daerah berdasarkan asas otonomi dan tugas pembantuan di bidang komunikasi, informasi, persandian dan statistik. Tahun ini, Dinas Komunikasi Informasi dan Persandian Yogyakarta membuat sebuah aplikasi yang bernama JSS (*Jogja Smart Service*), aplikasi ini merupakan pengembangan dari layanan pengaduan, informasi dan keluhan yang dimiliki sejak 2003 yang dulu hanya dapat diakses melalui email atau pesan singkat saja. Pada saat HUT yang ke-71, secara resmi Pemerintah Kota (Pemkot) Yogyakarta meluncurkan layanan JSS (*Jogja Smart Service*) ini. Dengan *Jogja Smart Service* ini diharapkan pemerintah kota Yogyakarta dapat meningkatkan kualitas pelayanan terhadap masyarakat.

Bukan hanya meningkatkan kualitas pelayanan masyarakat saja tetapi, pemerintah juga ingin meningkatkan kualitas kinerja para pegawainya melalui aplikasi *Jogja Smart Service*. *Jogja Smart Service* memiliki berbagai menu yang tidak hanya dibuat untuk layanan masyarakat tetapi, juga terdapat menu layanan pegawai. Dalam layanan pegawai memiliki berbagai fitur untuk mendukung kinerja para pegawainya. Salah satu fitur dalam layanan

pegawai adalah E-Kinerja. E-Kinerja merupakan aplikasi pencatatan harian para pegawai pemerintahan Kota Yogyakarta yang bertujuan untuk mengontrol dan memantau pekerjaan yang sudah dilakukan oleh para pegawai pemerintahan Kota Yogyakarta.

Oleh karena itu, para pegawai dituntut agar menjalankan dan menggunakan E-Kinerja dengan baik. Cara penggunaan E-Kinerja sebenarnya sudah diberikan kepada pegawai, tetapi hanya melalui buku panduan saja. Dinas Kominfo pun ingin membuat inovasi terbaru dengan memberikan penyuluhan terhadap pegawai Pemerintahan Kota Yogyakarta tentang bagaimana cara menggunakan E-kinerja dengan baik dan benar melalui media lain, yaitu video dengan teknik motion graphic yang akan ditayangkan pada TV jaringan lokal Balai Kota Yogyakarta. Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Namun untuk mewujudkan inovasi tersebut, Dinas Komunikasi Informasi dan Persandian terkendala dengan kurang adanya tenaga pengerjaan.

Berdasarkan masalah diatas, maka penulis melakukan penelitian dalam skripsi yang berjudul "Pembuatan Video Tutorial Penggunaan Menu E-Kinerja pada Aplikasi *Jogja Smart Service* milik Dinas Komunikasi Kota Yogyakarta Berbasis *Motion Graphic*".

## 1.2 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang telah dikemukakan maka ditemukan permasalahan yaitu bagaimana merancang dan memproduksi video dengan teknik *motion graphic* untuk mengarahkan para pegawai Pemerintah Kota Yogyakarta supaya bisa menggunakan menu E-Kinerja dengan baik.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, serta dengan keterbatasan waktu, tenaga, dan pengetahuan serta agar proposal ini tetap berada pada alur sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan masalah dalam pembuatan iklan masyarakat ini. Batasan dan ruang lingkup terhadap masalah yang diambil adalah sebagai berikut :

- a. Program yang digunakan adalah Adobe After Effect CC 2017, Adobe Premiere CC 2017, Corel Draw X7.
- b. Durasi dari video tutorial ini tidak lebih dari 120 detik.
- c. Resolusi dari video iklan ini adalah 1280 x 720 pixel.
- d. Hasil akhir video berformat mp4.
- e. Hasil video akan ditayangkan di TV jaringan lokal pemerintah Kota Yogyakarta.

## **1.4 Tujuan masalah**

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah video tutorial menggunakan teknik *motion graphic* sebagai media penyuluhan kepada pegawai pemerintah Kota Yogyakarta tentang penggunaan menu E-Kinerja pada aplikasi “Jogja Smart Service” milik pemerintah kota Yogyakarta

## **1.5 Metodologi penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan, maka dalam perancangan iklan perlu adanya data yang benar, lengkap serta akurat. Untuk itu perlu dilakukan beberapa teknik pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut. Adapun metode yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

#### **1.5.1.1 Studi pustaka**

Mengumpulkan data atau informasi dari buku – buku yang terkait dengan perancangan iklan, referensi buku diperoleh dari studi pustaka di perpustakaan.

#### **1.5.1.2 Metode pengamatan**

Mendapatkan data dengan melakukan pengamatan terhadap video iklan yang sedang populer, mencoba tutorial

atau panduan dalam rancangan iklan yang diperoleh dari berbagai sumber.

#### **1.5.1.3 Metode wawancara**

Metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak Dinas Komunikasi Informasi Dan Persandian Yogyakarta sebelum melakukan penelitian guna menggali informasi tentang hal – hal yang dibutuhkan dan akan digunakan pada penelitian secara tepat dan akurat.

#### **1.5.2 Metode Perancangan**

Penulis menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan video iklan layanan masyarakat yaitu tahap pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video iklan meliputi konsep video iklan, membuat *storyline*, dan *storyboard*.

#### **1.5.3 Metode Pengembangan**

Penulis menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan gambar objek yang dibutuhkan serta audio. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi *compositing* dan *editing*, hingga tahap *finishing* berupa *rendering*.

#### **1.5.4 Metode Testing**

Penulis melakukan testing terhadap hasil video tutorial dengan menayangkan penayangan kepada objek.

#### **1.5.5 Metode Implementasi**

Penulis melakukan implementasi penayangan video tutorial di jaringan tv lokal pemerintah Kota Yogyakarta.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar penulisan ini terarah dan tersusun dengan baik maka secara garis besar, sistem penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tinjauan pustaka, dasar-dasar teori untuk mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian. Landasar teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pembahasan dalam bab ini tentang dasar teori yang berisikan video, animasi, jenis animasi,

teknik animasi, dan prinsip dasar motion graphic, metode pengembangan yang menguraikan teori proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.

### BAB III PERANCANGAN

Bab ini berisi deskripsi singkat mengenai objek penelitian dan perancangan animasi secara keseluruhan yang mencakup tahapan pra produksi

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil dan proses pembuatan video tutorial penggunaan menu E-Kinerja pada aplikasi Jogja Smart Service dengan teknik *motion graphic*. Mulai dari tahapan produksi, penerapan teknik, pembuatan animasi, pasca produksi.

### BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan dalam penyempurnaan penulisan skripsi.

### DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi – referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung.