

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

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 adanya multimedia, manusia dimudahkan karena dapat berinteraksi dengan komputer melalui 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.

Kabupaten Sleman merupakan salah satu kabupaten yang berhasil menyusun tahap pertama masterplan Gerakan Menuju 100 *Smart City* yang merupakan program bersama Kementerian Komunikasi dan Informatika, Kementerian Dalam Negeri, Kementerian PUPR, Bappenas, dan Kantor Staf Kepresidenan pada tanggal 15 November 2017 di Hotel Santika, Jakarta. Program tersebut pengembangan Kota Cerdas yang berisi berbagai program sampai 10 tahun ke depan dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi. Kabupaten Sleman sendiri sebelumnya telah menjadikan *Smart City* sebagai tujuan pembangunan yang diadaptasi menjadi *Smart Regency* dan sudah dituangkan dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD). Berkaitan dengan visi Kabupaten Sleman 2016-2021 yaitu terwujudnya masyarakat Sleman yang lebih sejahtera, mandiri, berbudaya dan terintegrasikannya sistem *e-government* menuju *Smart Regency* pada tahun 2021.

Oleh karena itu masyarakat perlu mengetahui hal ini karena peran masyarakat sangat dibutuhkan dalam terwujudnya pengembangan *Smart Regency*.

Melalui pengemasan visualisasi informasi dalam bentuk media informasi infografis berupa *motion graphic* nantinya di harapkan mampu menyampaikan informasi kepada masyarakat luas. *Motion graphic* merupakan salah satu dari sub ilmu desain grafis yang dapat dimanfaatkan untuk menyajikan visualisasi data dan informasi menggunakan gambar atau grafik, dengan dilengkapi narasi dan *backsound* agar lebih mudah diterima oleh *audience*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang video infografis Kabupaten Sleman?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun beberapa batasan masalah yang digunakan dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut.

7. Video infografis ini akan berisikan 3 penjelasan penting mengenai konsep Smart Regency, profil Kabupaten Sleman dan Kabupaten Sleman sebagai Smart Regency
8. Pembuatan video infografis melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.
9. Video infografis ini dapat dipergunakan oleh Pemkab Sleman dalam penyampaian informasi melalui saluran resmi Youtube dari Pemkab

Sleman dan juga guna memperkaya konten informatif dari Pemkab Sleman.

10. Target *audience* dari video infografis tersebut ditujukan masyarakat luas, khususnya yang bertempat tinggal di kabupaten Sleman

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Memperkaya konten informasi bagi Kabupaten Sleman, yang mampu digunakan sebagai media informasi yang dapat berikan kepada Masyarakat.
2. Memberikan Informasi Mengenai Kabupaten Sleman dan pengembangan *Smart Regency* kepada masyarakat luas, Khususnya yang bertempat tinggal di Kabupaten Sleman, agar turut serta berperan dalam terciptanya *Smart Regency* di Kabupaten Sleman.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini antara lain:

##### a. Bagi Penulis

Menemukan metode penuangan Informasi secara efektif dan kompleks melalui bahasa *visual* yang tepat dan Sebagai tambahan pengalaman bagi penulis dalam menerapkan ilmu yang didapat selama duduk dibangku kuliah, serta menambah pengetahuan tentang situasi lingkungan dunia kerja dan kegiatan operasional.

##### b. Bagi Target *Audience*

Dapat memberikan wawasan terhadap masyarakat mengenai apa itu Smart Regency dan menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap Kabupaten

Sleman sehingga selalu menjaga dan meningkatkan setiap potensi yang dimiliki kabupaten Sleman untuk terciptanya *Smart Regency*.

## 1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

### a. Metode Pengumpulan Data

#### 1. Metode Observasi

Dalam mendapatkan informasi yang valid untuk pembuatan video infografis, maka penulis menemui pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi yang terkait mengenai Kabupaten Sleman sebagai Smart Regency, dan Konsep dari *Smart Regency* tersebut.

#### 2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara mengumpulkan data, kemudian data – data yang didapat dari hasil wawancara akan dipertimbangkan untuk dimasukkan kedalam video infografis

#### 3. Metode Studi Literatur

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

### b. Metode Analisis

Peneliti akan menggunakan model analisis SWOT dan analisis kebutuhan dalam proses identifikasi pada penelitian ini

### c. Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahap pembuatan animasi yaitu tahap pra produksi. Pada tahap ini dilakukan sebuah persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video infografis meliputi; menentukan ide, mengumpulkan data sampai pembuatan *storyboard*.

### d. Metode Pengembangan

Penulis menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahap produksi yang meliputi pembuatan gambar hingga menganimasikan gambar. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi *review*, pemberian *backsound* dan pengisian *voice over* sebagai narasi pada video infografis, hingga tahap finishing berupa *rendering* dan *implementasi*.

### e. Metode Implementasi

Metode implementasi dilakukan dengan cara melakukan penayangan kepada objek dan hasil akhir kemudian diunggah kedalam saluran Youtube resmi dari kabupaten Sleman.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan dan penulisan skripsi ini meliputi lima dengan perincian sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.



**BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka yang bersifat teoritis, yaitu membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan video infografis

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisikan analisis yang digunakan dan penjelasan tahap pra produksi

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Menjelaskan tentang tahap produksi dan pasca produksi pembuatan video infografis.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

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

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**