

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin pesat dengan berbagai macam media. Pemanfaatan animasi pada video informasi menimbulkan minat dan ketertarikan bagi sebagian orang. Disamping itu animasi umumnya dapat dinikmati oleh semua kalangan usia. Motion graphic atau motion grafis adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Motion graphic merupakan potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Konteksnya adalah infografis yang didesain bergerak seperti yang ada pada media audio visual yang berupa film, video dan animasi computer. Keunggulan dari motion graphic adalah bisa memvisualisasikan apa yang tidak bisa divisualisasikan oleh teknik lain seperti halnya pamflet, brosur maupun liveshoot sekalipun.

Masih tingginya tingkat keluhan masyarakat pengguna jasa dan kurangnya pengetahuan masyarakat tentang prosedur pembuatan surat izin mengemudi menunjukkan bahwa pemerintah sebagai organisasi publik masih belum sepenuhnya mampu menciptakan sistem pelayanan yang baik dimata rakyat. Pada saat ini sosialisasi prosedur pembuatan SIM yang dilakukan pihak Polres

Gunungkidul masih menggunakan metode dengan panduan tulisan-tulisan saja. Visualisasi tersebut masih kurang membantu memberikan gambaran karena hanya melengkapi unsur text saja. Sementara disana dibutuhkan adanya visualisasi seperti mengambil formulir, mengisi formulir, membayar asuransi, mengikuti ujian dan pengambilan sidik jari serta foto. Tetapi ada permasalahan dalam beberapa bagian, misalnya dalam memberikan ilustrasi tentang bagaimana menyampaikan informasi proses-proses ujian pembuatan SIM yang tidak bisa dijelaskan dengan unsur text saja.

Maka dari itu penulis mengusulkan adanya pembuatan motion graphic sebagai solusi dalam membantu menginformasikan tentang prosedur pembuatan SIM tersebut karena nanti simulasi prosedur pembuatan Surat Izin Mengemudi itu dapat di visualisasikan dengan gambar bergerak dan dengan hal tersebut diharapkan teknik motion graphic dapat membantu menyampaikan informasi mengenai persyaratan dan prosedur membuat Surat Izin Mengemudi yang berada di Polres Gunungkidul Yogyakarta. Sehingga masyarakat akan lebih mudah untuk memahami bagaimana membuat Surat Izin Mengemudi dan dengan video informasi tersebut masyarakat akan tahu bagaimana prosedur membuat SIM dan tidak berpikir sulit untuk membuat SIM.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mencoba untuk membuat sebuah penyajian media sosialisasi berupa video informasi dengan teknik motion graphic, dengan mengangkat judul **“Video Informasi Prosedur Pembuatan SIM di Polres Gunungkidul dengan Teknik Motion Graphic ”**

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang tersebut dapat diperoleh rumusan masalah yaitu *"Bagaimana membuat video informasi prosedur pembuatan SIM menggunakan teknik motion graphic ?"*

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam pengerjaan tugas akhir ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Tempat penelitian adalah Polres Gunungkidul Yogyakarta.
2. Materi yang akan diuji dalam video informasi ini adalah aspek Informasi dan aspek Tampilanya
3. Penguji adalah petugas kepolisian Sat Lantas Polres Gunungkidul
4. Penelitian dilakukan sampai video diimplementasikan sebagai bahan sosialisasi.
5. Video informasi ini akan ditayangkan di online maupun di media monitor Sat Lantas Polres Gunungkidul.
6. Target animasi ini berdurasi 2 menit
7. Penelitian ini hanya sampai diserahkan pihak Polres Gunungkidul.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud penulis melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk pengetahuan dan informasi bagi masyarakat tentang prosedur pembuatan surat izin mengemudi.
2. Untuk menerapkan dan mempraktekkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan.
3. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan beraktivitas ditengah perkembangan dunia animasi.
4. Sebagai dharma bhakti penulis kepada almamater UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam membangun video ini manfaat-manfaat yang akan diperoleh yaitu :

1.5.1 Bagi instansi Polres Gunungkidul

1. Dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pelayanan pembuatan SIM di Polres Gunungkidul.
2. Mempermudah Masyarakat untuk dapat lebih mudah memahami alur dan syarat-syarat dalam pembuatan SIM.
3. Harapan warga masyarakat terhadap paradigma pelayanan petugas pelayanan SIM agar lebih baik dan memuaskan pada akhirnya terwujud.

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Memenuhi Persyaratan kurikulum jenjang S1 Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu bidang multimedia yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Skripsi ini dapat dijadikan referensi jika ingin membuat animasi menggunakan Adobe After Effects CS6.

1.6 Metode Penelitian

Berikut adalah langkah-langkah metode penelitian yang akan dibuat:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan petugas kepolisian yang bertugas membuat surat izin mengemudi di Polres Gunungkidul.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari berbagai buku referensi yang berkaitan dengan penelitian.

3. Observasi

Metode memperoleh data dari petugas kepolisian yang bertugas membuat Surat Izin Mengemudi.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini digunakan analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional serta analisis kelayakan.

1.6.3 Metode Produksi

Metode produksi akan dilakukan dengan tahap-tahap tertentu yang diawali dengan mempelajari kumpulan data yang telah ada, kemudian dilakukan pembuatan konsep dan dilanjutkan proses-proses lainnya, yang pada akhirnya akan dilakukan implementasi dan evaluasi.

1.6.4 Testing dan Evaluasi

Testing adalah tahap pengujian program, apabila ada kesalahan program akan dibetulkan. Pada proses ini tahap pengujian dilakukan per movie atau scene.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahan untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan penelitian yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan aplikasi dan software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan perangkat lunak, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi dan perancangan sistem aplikasi yang diinginkan dan menjelaskan tentang sistem yang di buat tentang mekanisme pembuatan sistem, dan pengujian sistem yang di buat oleh penulis.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan yang di peroleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN