

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan dan kemajuan teknologi komputer sudah sangat pesat, kegunaan teknologi komputer sudah sangat dibutuhkan untuk membantu kegiatan manusia, saat ini dunia periklanan bisa kita lihat dan dengar di TV, radio, koran maupun surat kabar. Banyak perusahaan yang menggunakan sistem multimedia sebagai salah satu sarana untuk menyampaikan informasi kepada khalayak ramai baik mengenai informasi promosi, produk, jasa, dan sebagainya.

Iklan televisi merupakan sebuah media periklanan yang sangat membantu dalam menyebarkan informasi secara cepat. Dengan media televisi, iklan bisa diterima dengan jelas karena media televisi mencakup unsur audio dan video yang bekerja secara bersamaan. Iklan bukan hanya tentang memasarkan suatu produk yang dijual, namun ada juga jenis iklan layanan masyarakat yang tujuannya mengajak masyarakat untuk melakukan suatu kegiatan sosial. Perancangan iklan layanan masyarakat yang menggunakan metode motion graphic, diharapkan mampu mengajak masyarakat untuk lebih memahami tentang suatu kegiatan sosial dan ikut berpartisipasi di dalamnya.

Pajak (dari bahasa Latin *taxo*; "rate") adalah iuran rakyat kepada negara berdasarkan undang-undang, sehingga dapat dipaksakan, dengan tidak mendapat balas jasa secara langsung. Pajak dipungut berdasarkan norma-norma hukum untuk menutup biaya produksi barang dan jasa kolektif untuk mencapai kesejahteraan

umum. Akan tetapi pemahaman masyarakat tentang manfaat dari pajak masih kurang, maka untuk meningkatkan pemahaman masyarakat sangat diperlukan adanya media iklan yang mengedukasi masyarakat terutama tentang manfaat membayar pajak.

Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penulisan skripsi ini penulis akan merancang iklan layanan masyarakat dengan teknik *motion graphic* untuk Kantor Pelayanan Pajak Pratama Pangkalpinang dan mengambil judul ***“Perancangan Dan Pembuatan Iklan Pajak Pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Pangkalpinang”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana cara merancang dan membuat sebuah iklan layanan masyarakat manfaat membayar pajak dengan teknik *motion graphic* pada kantor pelayanan pajak pratama pangkalpinang?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan untuk menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan. Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Video iklan ini berupa animasi dua dimensi dengan menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Bahasa yang digunakan untuk dubbing adalah bahasa Indonesia

3. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 7 Ultimate, Adobe Premiere Pro CC, Adobe After Effect CC, Adobe Illustrator CC, dan Adobe Audition CC 2015.
4. Informasi yang disampaikan melalui video iklan ini adalah tentang pengenalan pajak, dan manfaat membayar pajak.
5. Data yang digunakan diperoleh dari KPP Pangkalpinang dan dari studi pustaka yang berkaitan dengan judul penelitian

1.4 Tujuan Penelitian

Perancangan ini dirancang dan di buat dengan tujuan:

1. Membuat video iklan pajak berisi tentang ajakan kepada masyarakat untuk membayar pajak, dan memberitahukan kepada masyarakat manfaat pajak yang mereka bayarkan.
2. Mempraktekkan teknik motion graphic dengan membuat iklan mengenai pajak.
3. Hasil penelitian berupa *Soft-copy* iklan pajak ini diserahkan kepada direktorat jenderal pajak di jakarta dan *Hard-copy* diserahkan kepada kantor pajak pratama pangkalpinang.
4. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi jenjang S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Mampu mengimplementasikan ilmu yang di dapatkan selama mengenyam pendidikan di perguruan tinggi.

2. Membantu proses promosi dan menambah pengetahuan masyarakat luar tentang betapa pentingnya membayar pajak.
3. Menjadi referensi untuk dijadikan pedoman bagi peneliti lain dalam pembuatan iklan layanan masyarakat atau proyek multimedia lainnya dengan teknik *motion graphic*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

- a) Metode Observasi, dengan cara melakukan pengamatan terhadap video-video yang menggunakan teknik *motion graphic* sebagai referensi
- b) Metode Wawancara, dengan mewawancarai pihak objek penelitian guna mendapatkan data yang di butuhkan.
- c) Metode Studi Pustaka, dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dan sumber yang terpercaya untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.2.1 Analisis Kebutuhan

- a) Kebutuhan fungsional, merupakan kebutuhan yang berhubungan langsung dengan penelitian ini.
- b) Kebutuhan non fungsional, merupakan analisis kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui spesifikasi hardware dan software yang dibutuhkan selama pembuatan video penyuluhan donor darah.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan iklan pajak ini dapat menggunakan standar produksi animasi yang di dalamnya terdapat langkah seperti :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca produksi

1.6.4 Metode Implementasi

Pada tahap implementasi dilakukan setelah video selesai secara keseluruhan. Video iklan ini nantinya akan diperlihatkan kepada pihak kantor pelayanan pajak pratama pangkalpinang.

1.1 Sistematika Penulisan

Penyusunan dan penulisan skripsi ini meliputi sistematika berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah yang akan dibahas. Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar-dasar teori, yang berisi tinjauan pustaka, konsep dasar, serta perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan iklan pajak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan analisis mengenai proyek video yang dibuat, perancangan pembuatan video berdasarkan rumusan masalah yang ada.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang bagaimana video digunakan dan apakah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan serta bagaimana memaparkan hasil dari tahapan-tahapan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari keseluruhan laporan dan perancangan, kritik dan saran yang berguna bagi penulis, dan daftar pustaka.

