

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menteri Agama RI Lukman Hakim Syaifuddin menginstruksikan Kantor Wilayah Kementerian Agama lain untuk mencotoh keberhasilan Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta dalam penyusunan laporan keuangan dan tata kelola administrasi. Oleh karena itu, beberapa instansi lain dari luar daerah melakukan kunjungan *study banding* di kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta dalam beberapa bulan terakhir.

Dari diskusi yang dilakukan dengan staf bagian tata usaha di Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta, diperoleh kesimpulan bahwa instansi tersebut membutuhkan sebuah media informasi yang menarik dan serta memiliki keunikan untuk dapat menjelaskan deskripsi singkat tentang Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai instansi yang lebih maju dan unggul serta dapat dijadikan contoh bagi instansi lain. Selain itu juga media tersebut diharapkan mampu mengangkat citra Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta.

Saat ini profil instansi disajikan dalam bentuk buku *company profile* serta ditampilkan dalam situs resmi instansi. *Company profile* dalam bentuk buku dicetak dalam jumlah yang sangat terbatas, perlu anggaran yang besar untuk mencetaknya kembali atau membuat konsep buku baru. Menampilkan profil instansi didalam situs *website* yang dimiliki saat ini juga kurang efektif.

Disamping memuat profil, *website* tersebut juga memuat segala informasi yang dimiliki instansi. Penyajian profil dalam media tersebut menjadi kurang eksklusif serta kurang diperhatikan oleh pengunjung *website*.

Teknologi multimedia berkembang sangat pesat, penggunaan animasi khususnya *motion graphic* untuk menyajikan informasi sudah menjadi *trend* untuk saat ini. *Motion graphic* mampu menampilkan suatu benda yang tidak mampu diwujudkan dengan media rekam. Selain itu, *motion graphic* mampu menampilkan data berupa angka dan diagram dengan lebih menarik. Oleh karena itu, *motion graphic* dinilai dapat memberikan sebuah media informasi yang menarik dan unik bagi Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta untuk menampilkan profil instansi.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk dapat memberikan solusi, maka berikut peneliti merumuskan masalah yaitu bagaimana membuat animasi *motion graphic* profil Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penyusunan skripsi ini lebih terarah, maka peneliti merumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Menampilkan informasi profil singkat Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta yang dihimpun dari Buku Profil Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta dan Buku Data Keagamaan Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2016.
2. Video profil ini ditampilkan dalam durasi kurang dari 5 menit.

3. Peneliti akan menggunakan *motion graphic* dalam pembuatan profil ini.
4. Peneliti akan menerapkan beberapa prinsip animasi pada pembuatan video profil Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu *Squash and stretch, anticipation, straight-ahead action and pose to pose, follow through and overlapping action dan slow in slow out.*
5. Seluruh materi grafis dalam profil berupa gambar vektor.
6. Peneliti menggunakan Adobe Illustrator CS6 pada tahap produksi pengolahan gambar.
7. Peneliti menggunakan Adobe Audition CS6 pada tahap produksi pengolahan audio narasi.
8. Peneliti menggunakan Adobe After Effects CS6 dan Premiere CS6 pada tahap *compositing* dan *editing.*
9. Peneliti menggunakan Adobe Media Encoder CS6 pada tahap melakukan proses *rendering.*
10. Hasil akhir dari *motion graphic* ini akan diserahkan sepenuhnya kepada pihak Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta dalam bentuk CD.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi persyaratan dan menyelesaikan program studi sarjana jurusan sistem informasi pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Memahami tahap-tahap pembuatan animasi *motion graphic* sebagai bekal pengalaman di dunia kerja.
3. Memberikan media informasi yang menarik tentang profil instansi pada Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang relevan, maka diperlukan metode yang efektif dalam pembuatan *motion graphic* ini. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Wawancara
Melakukan wawancara dengan staf bagian informasi dan kehumasan mengenai materi yang ingin ditampilkan dalam *motion graphic* ini.
2. Metode Studi Pustaka
Mencari informasi yang didapat dari buku-buku atau literatur-literatur dari internet yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian karya ilmiah ini.
3. Metode Observasi
Melakukan pengamatan terhadap budaya kerja di lingkungan Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta agar karya ilmiah dapat sesuai dengan sasaran.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam penelitian skripsi ini peneliti menggunakan metode analisis SWOT yang bertujuan untuk menganalisa sistem yang sedang berjalan sehingga peneliti dapat mengetahui apa yang dibutuhkan perusahaan.

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan pembuatan profil ini terdapat pada proses pra produksi yang memiliki tahap-tahap seperti dibawah ini:

1. Ide
Tahap dimana peneliti diharuskan untuk menghimpun segala gagasan, pendapat, pengetahuan, dan lain-lain sehingga mampu menghasilkan ide-ide yang kreatif.
2. Naskah
Sebuah rencana jalan cerita iklan dalam bentuk tulisan.
3. *Storyboard*
Storyboard digunakan untuk menumpahkan gambaran sebuah rangkaian peristiwa yang akan disajikan dalam iklan pada kertas dalam bentuk sketsa.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam metode pengembangan terdapat tahapan produksi dan paska produksi.

1. Tahap Produksi :
 - a. Perancangan grafis
 - b. Pengeditan audio
2. Tahap Paska Produksi :

- a. *Compositing/editing*
- b. *Rendering*
- c. *Finishing*

1.5.5 Metode Testing

Metode testing dilakukan dengan menggunakan uji kuesioner. Terdiri dari beberapa penilaian yaitu kualitas grafis, kualitas audio, penyampaian pesan melalui narasi dan teks, kesesuaian animasi dan penerapan prinsip animasi.

1.6 Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan tentang tinjauan pustaka, konsep dasar multimedia, *motion graphic*, analisis SWOT, dan tahap pembuatan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum, analisis yang dilakukan serta tahapan pra produksi seperti pembuatan ide, naskah dan *storyboard* untuk *motion graphic* ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana proses pembuatan *motion graphic* profil Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta beserta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian hasil penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

