

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini bagi masyarakat kabupaten Klaten khususnya masih banyak yang tidak mengetahui pentingnya membuat dan memperbaharui kartu keluarga maupun beserta fungsinya. Dinas Kependudukan dan Pencatatan sipil kabupaten Klaten berupaya untuk memberikan informasi tersebut kepada masyarakat karena data tersebut juga sangat penting untuk validasi data kependudukan yang nantinya akan digunakan dalam banyak hal dalam membantu masyarakat karena hal itu maka perlu dilakukannya upaya untuk menimbulkan kesadaran masyarakat untuk membuat ataupun memperbaharui kartu keluarga .

Untuk menyelesaikan masalah ini, perlu dibuat sebuah simulasi berupa video *Motion Graphic* untuk memaksimalkan informasi dan apa saja yang dibutuhkan Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Klaten untuk menyampaikan informasi dengan adanya video simulasi penerbitan keluarga ini dapat membantu Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Klaten dalam menyampaikan materi untuk bersosialisasi sebagai kegiatan dari Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Klaten itu sendiri.

Menurut Lankow, Ritchie, Crooks dalam buku yang berjudul *Infographic: The Power of Visual Storytelling* (2014) Infografis atau dalam bahasa Inggris disebut *infographic* menyediakan sebuah format yang memanfaatkan cara-cara

bagus juga mengomunikasikan sesuatu yang bermakna. Mengomunikasikan sebuah pesan yang berharga untuk disampaikan harus memberikan sesuatu yang bernilai bagi pembaca. Infografis dapat menjadi wahana komunikasi yang dahsyat. [1]

Atas pertimbangan tersebut, video infografis dengan memanfaatkan teknik *Motion Graphic* dapat digunakan sebagai salah satu media penyampaian informasi yang sangat efektif. Dengan latar belakang masalah tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul **“Pembuatan Simulasi Membuat Kartu Keluarga dengan *Motion Graphic* pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Klaten Jawa Tengah”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah

Bagaimana Membuat Simulasi Kartu Keluarga dengan *Motion Graphic* pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Klaten Jawa Tengah ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas perlu adanya batasan masalah agar permasalahan yang akan dibahas dapat jelas tidak menyimpang, maka dibuat batasan sebagai berikut :

1. Video simulasi ini berupa animasi 2 dimensi menggunakan teknik *motion graphic*
2. Berdurasi 2 menit

3. Dikemas dengan format file video .Mp4 Kualitas 720p resolusi 1280 x 720p.
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 10, adobe After Effect CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Ilustator CS6
5. Informasi yang disampaikan mencakup membuat dan memperbaharui kartu keluarga
6. Video simulasi ini akan diterapkan pada sosialisasi kegiatan dinas kependudukan dan Pencatatan sipil kabupaten Klaten.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian skripsi ini dan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Membuat video simulasi membuat kartu keluarga sebagai media informasi berupa cara pembuatan memperbaharui dan untuk sosialisasi
2. Membantu Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Klaten dalam bersosialisasi
3. Sebagai syarat mendapat gelar sarjana komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Bagi Penulis :

Penelitian ini dilakukan sebagai syarat menyelesaikan jenjang Strata-1 (S1) di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Manfaat Bagi Objek Penelitian :

Membantu menyampaikan informasi tentang pembuatan dan memperbaharui kartu keluarga kepada masyarakat

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data-data yang digunakan didapatkan dari beberapa metode, antara lain :

1. Metode Observasi

Kegiatan observasi mengenai video-video infografis dengan menggunakan teknik *Motion Graphic* akan dilakukan dengan tujuan memperoleh referensi yang nantinya akan sangat membantu proses produksi.

2. Metode Wawancara

Melakukan wawancara dengan pegawai Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Klaten yang berkaitan dengan pengumpulan data dengan tujuan meningkatkan keakuratan data.

1.6.2 Metode Analisis

Melakukan tahapan dalam menganalisis atau mendefinisikan permasalahan yang akan dibangun. Adapun metode analisis yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Analisis SWOT

Merupakan metode analisis yang terdiri dari *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Kesempatan), dan *Threats* (Ancaman).

2. Analisis Kebutuhan

Merupakan metode analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan terhadap proses pra produksi. Pencarian ide atau gagasan merupakan hal pertama yang dilakukan. Dilanjutkan mencari data yang dibutuhkan. Kemudian menentukan tema dan pembuatan storyboard.

1.6.4 Metode Implementasi

Tahap Pada metode implementasi, video simulasi yang telah selesai akan di pakai oleh dinas kependudukan dan Pencatatan sipil kabupaten klaten

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penulisan skripsi ini, penulis akan menyajikan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan oleh peneliti dalam skema penelitian dan tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan video

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

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

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang proses dan hasil perancangan video simulasi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran pembahasan dari bab – bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

