

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengadilan Negeri atau dapat disingkat PN merupakan sebuah lembaga peradilan, yang berfungsi untuk memeriksa, memutus, dan menyelesaikan sebuah perkara pidana dan perdata bagi masyarakat. Serta dapat memberikan keterangan, pertimbangan, dan nasihat tentang hukum kepada instansi pemerintah di daerahnya apabila diminta. Pengadilan Negeri berkedudukan di ibu kota daerah kabupaten/kota. Daerah hukumnya juga meliputi wilayah kabupaten/kota di Indonesia.

Pengadilan Negeri Sorong merupakan salah satu tempat peradilan yang ada di Indonesia, tepatnya berada di bagian Timur Indonesia, Papua. Dengan jumlah populasi 255.100 jiwa (2014). Dengan banyak populasi yang ada di Kota tersebut, sehingga tidak sedikit kasus atau perkara yang terdaftar di Pengadilan Negeri Sorong yang sampai saat ini kurang lebih 254 perkara pidana maupun perdata. Dengan banyaknya perkara yang terdaftar tersebut, sehingga di dalamnya di bagi menjadi beberapa divisi untuk mengurus perkara atau kasus yang terjadi, seperti terdapat divisi perdata dan pidana yang dimana ke dua divisi tersebut dapat membedakan seseorang yang akan mendaftarkan perkaranya. Dimana kebanyakan dari warga Sorong sendiri masih sangat minim pengetahuan tentang apa yang termasuk dalam perkara pidana dan apa yang termasuk dalam perkara perdata. Cara yang digunakan untuk seorang petugas dalam melayani seorang pendaftar

selama ini ialah dengan menjelaskan tata cara pendaftarannya yang dapat dikatakan tidak mudah kebanyakan warga Sorong memahaminya. Seorang pendaftar perkara harus melalui beberapa tahap sebelum perkara yang ingin didaftarkan terdaftar.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan sebuah video simulasi tata cara pendaftaran perkara yang dimana bertujuan untuk agar seorang pendaftar dapat dengan jelas memahami dan juga dapat menghemat tenaga kerja seorang petugas. Video simulasi ini akan di buat berbasis multimedia animasi 3D. dengan adanya video simulasi tata cara pendaftaran perkara berbasis animasi 3D ini, di harapkan warga kota Sorong yang akan mendaftarkan perkaranya di Pengadilan Negeri Sorong dapat dengan mudah memahami dan petugas lebih bekerja dengan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat video simulasi tata cara pendaftaran perkara di pengadilan negeri sorong, papua barat berbasis multimedia animasi 3D ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini diantaranya:

1. Video simulasi ini akan digunakan oleh pihak Pengadilan Negeri Sorong, Papua Barat.

2. Proses pembuatan video simulasi ini berbasis animasi 3D menggunakan Autodesk Maya.
3. Beberapa software yang digunakan :
 - a. Autodesk Maya 2015 (64 bit)
 - b. Adobe Premiere CS 6 (64 bit)
 - c. Adobe Aftereffect CS 6 (64 bit)
 - d. Adobe Audition CS 6 (64 bit)
 - e. CorelDraw X7 (64 bit)
4. Menggunakan format file video .mp4 (H.264)

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan dalam melakukan penelitian serta menyusun Skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui secara detail bagaimana proses pembuatan video simulasi animasi 3D.
2. Membuat video simulasi tata cara pendaftaran perkara pada Pengadilan Negeri Sorong Papua Barat, sehingga proses pemahaman dan pendaftaran menjadi lebih sangat efisien dan mudah di pahami.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata I Jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Karya video simulasi ini diharapkan bisa menjadi referensi dan inspirasi bagi para mahasiswa dalam membuat animasi atau simulasi 3D.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam pembuatan video simulasi 3D ini :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Bisa menjadi sarana untuk menuju ke dunia pekerjaan berdasarkan bidang ini, yaitu sebagai spesialis modelling atau animasi 3 dimensi.
2. Bisa memanfaatkan ilmu yang pernah didapat dalam menggunakan Autodesk Maya 2015, Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Audition, CorelDraw X7.
3. Mengamalkan ilmu yang sudah penulis pelajari dan peroleh di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Orang Lain

1. Diharapkan dapat menjadi sebuah ide atau inspirasi dalam penyusunan skripsi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana cara membuat animasi tiga dimensi (3D).

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan Skripsi ini penulis memerlukan data yang lengkap dan benar. Penulis mengharapkan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu dalam penyusunan skripsi ini dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan skripsi agar tercapai dengan hasil yang diinginkan.

Beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan bertanya atau wawancara pihak terkait yaitu petugas pendaftaran perkara pada Pengadilan Negeri Sorong, Papua Barat, sehingga diperoleh data-data yang dibutuhkan.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan penelusuran terhadap berbagai macam literatur seperti buku, referensi-referensi baik melalui perpustakaan maupun internet dan lain sebagainya yang terkait dengan judul penelitian ini.

3. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari buku, jurnal ilmiah, artikel maupun skripsi serupa yang pernah dibuat.

1.6.2 Metode Perancangan

Pada tahap ini simulasi belum dibuat, tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari ide, tema, lalu dikembangkan sedemikian rupa.

1.6.3 Metode Produksi

Pada tahap inilah pembuatan simulasi 3D berlangsung, mulai dari modeling, teksturing, menganimasikan dan merender.

1.6.4 Metode Pasca Produksi

Pada tahap ini dilakukan editing dan compositing dalam pembuatan video simulasi 3D. Editing dan compositing adalah hal yang sangat penting dari utama karena pada tahap inilah beberapa adegan dari hasil render dan audio dimasukkan dan di rangkai untuk dijadikan sebuah file video.

1.6.5 Metode Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan sebuah pengujian dari hasil render pembuatan video simulasi tata cara pendaftaran perkara berbasis animasi 3D, oleh instansi yang bersangkutan. Dengan cara memperlihatkan video yang telah berhasil dibuat dan di render tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan pada penelitian ini.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian multimedia, elemen multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, teknik pembuatan animasi 3D, peralatan Dasar pembuatan Video simulasi, pewarnaan, dan perangkat lunak yang digunakan.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas mulai dari pra produksi dalam hal ini meliputi penentuan ide cerita, tema, alur atau proses pendaftaran perkara, menulis diagram scene, screenplay, analisis kebutuhan sistem, dan analisis masalah dan solusinya, kemudian standar karakter, standar warna, standar property, pembuatan layout dan storyboard.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai proses pembuatan video animasi, kemudian tahap produksi, meliputi pembuatan model atau karakter, lighting, animation, dan pembuatan background. Kemudian dalam tahap pasca produksi atau post produksi meliputi proses dubbling editing dan compositing.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis skripsi, baik berupa literature dari internet, buku panduan, ataupun majalah.