

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta adalah Lembaga Pemerintah Non Kementrian yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Presiden dan dipimpin oleh Kepala. (Sesuai dengan Perpres No. 63 Tahun 2013). Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta mempunyai tugas melaksanakan tugas pemerintahan di bidang pertanahan secara regional dan sektoral sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pada Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta dalam menyampaikan alur pendaftaran tanah, masih menggunakan 2 elemen dalam multimedia yaitu gambar dan teks, sehingga para pendaftar baru masih memerlukan informasi tambahan seperti pengarahannya dari awal hingga akhir alur tersebut. Dengan memvisualkan semua elemen yang ada dalam multimedia diharapkan para pendaftar dapat lebih menerima informasi lebih cepat, lengkap dan benar. Disamping itu juga dapat menampilkan sebuah informasi yang menarik bagi para penerima informasi.

Banyak teknik-teknik animasi 2D maupun 3D sekarang ini sedang populer. Salah satu contoh dari animasi 2D adalah *motion graphic*. Teknik *Motion graphic* ini termasuk video yang banyak diminati oleh masyarakat, penulis memilih menggunakan teknik ini dikarenakan kesederhanaan konten dalam video sehingga mudah dipahami oleh para penerima informasi. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya iklan layanan masyarakat, video *tutorial*, *bumper-in*, *bumper-out*, dan lain-lain.

Animasi 2D (Dua Dimensi) berpengaruh dalam menyampaikan informasi. Dari tokoh karakter animasi mempunyai kelebihan dibanding *live shoot*, karena model penampilan tokoh karakter animasi lebih mudah dan bebas dalam menampilkannya.

Berdasarkan pokok permasalahan yang ada diatas maka judul penelitian ini adalah : "Perancangan Video Animasi Alur Pendaftaran Tanah pada Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta Menggunakan Teknik *Motion Graphic*".

1.2 Rumusan Masalah

Setelah melihat dari latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana membuat video animasi alur pendaftaran tanah dengan menggunakan teknik *motion graphic* pada Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan dan perancangan tidak menyimpang dari pembahasan rumusan masalah, maka penyusun membatasi penelitian dan perancangan video animasi sebagai berikut :

1. Video animasi ini dibuat untuk Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta sebagai media informasi dalam bentuk video berdurasi 3 menit.
2. Menggunakan animasi video 2 Dimensi
3. Menggunakan teknik *motion graphic*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini adalah :

1. Dapat merancang informasi pada Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta dengan teknik *motion graphic*.
2. Memberikan informasi alur pendaftaran tanah pada Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari dapat bermanfaat dan dapat diterapkan dalam dunia nyata.
4. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata-1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Belajar menerapkan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan.
2. Untuk dapat menambah wawasan tentang teknik dalam animasi terutama *motion graphic*.

1.5.2 Bagi Masyarakat

1. Dapat mengetahui langkah-langkah dalam pembuatannya
2. Menjadi referensi video animasi 2 dimensi.
3. Memudahkan memberikan informasi kepada pendaftar

1.5.3 Bagi Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta

1. Dapat menginformasikan alur pendaftaran dalam bentuk video menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Menambah kepuasan pendaftar.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna memecahkan masalah yang berkaitan dengan kasus ini, diperlukan pemahaman bagaimana informasi tersebut nantinya dapat dijalankan. Untuk mengetahui bagaimana informasi tersebut berjalan, diperlukan beberapa metode untuk memperoleh data yang akurat dan menghasilkan video informasi yang lebih baik.

Metode-metode tersebut antara lain :

1. Metode Observasi

Observasi adalah metode yang digunakan penulis dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan pengolahan data ditempat penelitian.

2. Metode Wawancara

Penulisan melakukan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang berkepentingan yang merupakan narasumber untuk mendapatkan informasi.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan pada penelitian ini menggunakan metode pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi, seperti merencanakan konsep atau ide cerita, selanjutnya membuat dan mempelajari naskah dan *storyboard* yang akan diterapkan dalam produksi video animasi. Teknik produksi ini menggunakan *motion graphic*.

1.6.3 Metode Implementasi

Merupakan tahap dimana video animasi 2 dimensi ini yang telah selesai dibuat akan diimplementasikan atau ditayangkan pada TV monitor informasi yang terpasang pada Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta.

1.6.4 Metode Testing

Peneliti melakukan *testing* terhadap video animasi dengan melakukan penayangan hasil akhir video dihadapan objek penelitian.

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik *motion graphic* yang dapat diterapkan pada video informasi alur pendaftaran tanah pada Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta. Sehingga visualisasi data yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti masyarakat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi pada dasarnya untuk memudahkan pengertian tentang isi skripsi secara garis besar. Adapun penulisan tersebut dibagi dalam 5 bab, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian dan gambaran tentang perangkat lunak yang akan digunakan oleh penulis dalam menyusun video animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisikan gambaran tentang Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta yang meliputi sejarah berdiri, analisis yang digunakan yaitu fungsional dan non fungsional, sistem yang akan dibangun meliputi ide cerita, pembuatan naskah, pembuatan *storyboard* dan rancangan implementasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menjabarkan langkah-langkah pembuatan video mulai dari pembuatan aset, editing, rendering sampai tahap akhir.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan, saran dari penelitian dan kelebihan dan kelemahan video animasi.