

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Indonesia saat ini berkembang pesat, tidak hanya dalam hal pengetahuan praktis dalam hal teknis, tetapi juga sebagai salah satu landasan ilmu pengetahuan yang luas. Hal ini ditunjukkan oleh banyak disiplin ilmu berbasis teknologi. Di era teknologi informasi, keberadaan media massa dianggap sangat penting untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat. Banyak media yang dapat digunakan untuk menghubungkan informasi. Berawal dari artikel di media cetak kemudian berubah menjadi media audio. Sekarang Anda dapat menggabungkan kedua media tersebut dan membuat media baru menggunakan media video. Keberadaan internet juga memiliki arti penting dalam mengubah kebiasaan masyarakat dalam mengumpulkan informasi. Oleh karena itu, perkembangan dunia komputer dalam bidang multimedia memegang peranan penting dalam memberikan informasi kepada masyarakat. Banyak sekali hal dalam penyampaian informasi yang diolah dalam multimedia agar terlihat lebih dimengerti penyampaiannya.

Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Palembang merupakan suatu instansi tingkat kota yang dimiliki oleh Kota Palembang. Dinas Komunikasi dan Informasi merupakan unsur pelaksana urusan pemerintahan bidang komunikasi dan informasi yang meliputi; Pengembangan Komunikasi dan Informatika; Informasi Publik; Diseminasi Informasi dan Pemberdayaan Telematika, Pos dan Telekomunikasi.

Dalam hal penyajian informasi, desain video memang sangat fleksibel, salah satunya adalah yang sedang tren saat ini. Grafik gerak adalah media visual berbasis waktu yang mencakup film dan desain grafis. Ini dapat dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, *tipografi*, *ilustrasi*, fotografi, dan musik.

Bahwasannya Masyarakat Kota Palembang sekarang banyak belum mengetahui dalam pengurusan surat keterangan ke kecamatan dan kelurahan tidak perlu harus datang ke kantor, di karena kan adanya sekarang aplikasi

Sidemang yang bisa mengatasi masalah dalam pengurusan surat dengan secara digital. Kemudian untuk mengatasi masalah ini, perlu dibuat sebuah media informasi yang mudah di pahami oleh masyarakat, salah satu cara penyampaian informasi yang banyak digunakan ini adalah media animasi. Animasi yang dimaksud adalah sebuah video yang berbasis *motion graphic*. Dengan menggunakan motion graphic yang merupakan penggabungan dari Ilustrasi, Tipografi, Fotografi, dan Videografi dengan menggunakan Teknik Animasi. Biasanya *motion graphic* terdiri dari dua kata, *motion* yang berarti bergerak dan *graphic* atau sering kali kita kenal dengan istilah grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan dengan bahwa *motion graphic* juga disebut dengan istilah grafis gerak (Media Digital Kreasi; 2016).

Motion Graphic adalah teknik dan proses yang memberikan gerakan yang terlihat pada objek. Animasi yang sering kita lihat tercipta dari rangkaian frame diam yang disusun satu demi satu sedemikian rupa sehingga pada setiap frame terdapat perbedaan gerak sesedikit mungkin. Selain itu, animasi diyakini dapat menarik bagi masyarakat dari berbagai usia dan penyebarannya dapat dengan mudah dibagikan di media sosial seperti *Instagram*, *YouTube*, dll, sehingga dapat menyebar dengan cepat dan merata ke semua komunitas di tempat yang berbeda.

Maka berdasarkan uraian diatas, adapun judul yang akan penulis ambil adalah **“Perancangan Media Informasi Berbasis *Motion Graphic* Aplikasi Sidemang Metode R&D”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang akan diteliti dalam penulisan skripsi ini dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana Perancangan media Informasi berbasis *Motion Graphic* pembuatan surat secara digital dengan aplikasi Sidemang?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulis Skripsi yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan menghindari pembahasan yang jauh dari pokok permasalahan, maka penulis membuat sebuah batasan masalah dalam Perancangan Teknik *Motion Graphic* pada Dinas Kominfo Kota Palembang , sebagai berikut:

1. Perancangan media Informasi berbasis *Motion Graphic* pembuatan surat secara digital dengan aplikasi Sidemang.
2. Proses perancangan teknik *motion graphic* media Informasi menggunakan *Adobe Illustrator 2020*, *Coreldraw X7*, *Adobe After Effect 2020* dan *Adobe Premiere 2020*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penulisan laporan ini adalah :

1. Untuk perancangan Teknik *Motion Graphic* pada sebuah Media Informasi pembuatan surat secara digital dengan aplikasi Sidemang.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Semoga penelitian ini dapat menambah wawasan dan informasi baru mengenai pembuatan surat secara Digital menggunakan Aplikasi Sidemang secara digital yang berbasis multimedia untuk diterapkan dan dimanfaatkan.
2. Membantu Dinas Komunikasi dan Informatika dalam memberikan informasi kepada masyarakat melalui video agar seluruh masyarakat tertarik dengan informasi yang disampaikan.
3. Semoga bisa dijadikan bahan referensi untuk penelitian yang sama, kedepannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi penelitian ini dibagi atas beberapa bab, dimana masing-masing bab, dibagi lagi ke dalam beberapa sub. Dengan

maksud untuk mempermudah dalam penjelasan mengenai objek yang diteliti dan mempermudah pembaca dalam memahami isi laporan. Adapun sistematika penulisannya ialah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, tujuan, Manfaat, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang kumpulan teori yang dijadikan bahan literatur dan referensi untuk menjawab rumusan masalah yang sudah ada di Pendahuluan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode yang digunakan dalam mengumpulkan data dan informasi untuk menyusun penelitian ini secara utuh.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai proses dan langkah-langkah yang digunakan untuk membuat perancangan media Informasi *Motion Graphic*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari semua hal-hal yang dijelaskan dalam penelitian yang telah dilaksanakan dan bab ini berisi beberapa saran yang diharapkan dapat memotivasi dan memberikan solusi yang baik bagi instansi maupun penulis.