

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Kenyataan bahwa pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan juga transportasi memudahkan orang untuk melakukan perjalanan dari suatu negara ke negara lain. Keadaan ini harus dipandang sebagai hal yang wajar tanpa menghilangkan kewaspadaan karena tanpa disadari pasti akan membawa dampak permasalahan terutama pada lalu lintas antar negara. Dapat dipastikan tidak semua orang asing yang masuk ke Indonesia memberikan manfaat seperti yang diharapkan dalam kebijaksanaan pemerintah Negara Indonesia.

Dengan demikian tugas Direktorat Jenderal Imigrasi sebagai salah satu Unit Pelaksana Teknis Departemen Kehakiman yang berubah menjadi Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia (HAM) mempunyai peranan yang sangat penting untuk mengatur lalu lintas orang asing antar negara dan mengawasi kedatangan, keberadaan serta kegiatan orang asing sampai meninggalkan wilayah Republik Indonesia, hal ini ditunjukkan untuk menjaga kelancaran dan pelaksanaan pengamanan pembangunan. Suatu kenyataan di Indonesia, bahwa masih banyak terdapat penyalahgunaan izin kunjungan. Dalam menghadapi lalu lintas orang asing setiap negara dimanapun letaknya, demi menjaga keutuhan dan keamanannya, mengadakan pengawasan terhadap orang asing dengan mengeluarkan ketentuan-ketentuan yang mengatur keluar masuknya orang asing ke Negara tersebut atau yang mengatur orang asing yang hendaknya bertempat tinggal di negara tersebut.

Peran imigrasi sangat berpengaruh dalam mengatur aktivitas tersebut, dalam aktivitas tersebut tentunya banyak yang terlibat dan dilibatkan. Ketika seseorang pergi dan datang dari

dalam dan luar negeri pastinya membutuhkan visa dan paspor, itu merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan bagi orang yang akan melakukan perjalanan keluar negeri.

Melihat dari masyarakat awam yang kurang memahami dalam langkah-langkah pengurusan paspor pada kantor imigrasi. mengetahui telah banyaknya masyarakat yang ingin keluar negeri baik itu untuk bekerja dan hanya untuk jalan-jalan ke luar negeri.

Dengan adanya teknologi komputer yang merupakan suatu modal utama manusia dalam pendidikan membantu menyelesaikan tugas kuliah. Tidak hanya dibidang pekerjaan saja, dibidang pendidikanpun media komputer adalah suatu sarana yang sangat membantu terutama dalam perancangan animasi 3d simulasi pembuatan paspor berbasis multimedia serta.

Dengan tampilan multimedia yang didesain dan dimodifikasi menarik, masyarakat akan lebih cepat memahami langkah-langkah pembuatan paspor yang baik dan benar. Oleh karena itu, penulis merasa perlu merancang suatu animasi simulasi pembuatan paspor sebagai skripsi dengan judul **“Perancangan Animasi 3D Simulasi Pembuatan Paspor Berbasis Multimedia”** untuk dapat membantu masyarakat dalam memahami tentang langkah-langkah membuat paspor yang baik dan benar.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis melakukan identifikasi terhadap masalah yang akan diangkat dalam skripsi, merumuskannya serta membatasi permasalahan tersebut agar tidak menjadi terlalu luas mengarah ke permasalahan yang di bahas.

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, penulis melakukan identifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Belum adanya animasi 3 dimensi simulasi pembuatan paspor berbasis multimedia.
2. Diperlukannya objek-objek 3D dalam merancang simulai pembuatan paspor agar masyarakat mengetahui langkah-langkah dalam membuat paspor.
3. Masih banyaknya masyarakat yang belum memahami tentang langkah-langkah pengurusan paspor yang baik dan benar.

I.2.2. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas dan mengarahkan permasalahan yang mendasar dalam penulisan skripsi ini maka penulis merumuskan beberapa point yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana menampilkan proses simulasi 3D pembuatan paspor dengan baik?
2. Bagaimana merancang simulasi 3D yang memberikan panduan mengenai pembuatan paspor?
3. Bagaimana bentuk animasi 3D simulasi pembuatan paspor yang dihasilkan agar masyarakat mudah memahaminya?

I.2.3. Batasan Masalah

Untuk memberikan arahan yang jelas terhadap penulisan skripsi ini maka penulis memberi batasan terhadap permasalahan yang terjadi, yaitu :

1. Penelitian berfokus kepada animasi 3D simulasi pembuatan paspor berbasis multimedia?
2. *Design* objek animasi simulasi ini di buat hanya menggunakan *software 3D Max 2009*.
3. animasi 3D simulasi pembuatan paspor ini hanya menampilkan langkah-langkah proses membuat paspor yang baik dan benar.
4. Animasi simulasi ini hanya bisa berjalan pada *Sistem Operasi Microsoft Windows*.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

Dari ruang lingkup permasalahan di atas, penulis menetapkan tujuan dan manfaat dari perancangan animasi 3D simulasi pembuatan paspor yang diangkat dalam skripsi ini.

I.3.1. Tujuan

Berikut ini merupakan beberapa tujuan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun animasi 3 dimensi simulasi pembuatan paspor yang baik dan benar.
2. Untuk membuat suatu animasi objek yang mudah untuk dipahami, agar masyarakat mudah mengerti saat melihat simulasi pembuatan paspor.
3. Untuk memudahkan masyarakat dalam mengurus paspor yang biasanya masyarakat hanya mengandalkan calo.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang akan di kemukakan dari penanganan masalah yang ada, yaitu:

1. Agar dapat mempelajari suatu sistem dengan memanfaatkan komputer untuk meniru simulasi pembuatan paspor.
2. Memudahkan masyarakat dalam mengurus paspor.
3. Meningkatkan minat masyarakat untuk keluar negeri baik untuk bekerja atau hanya untuk jalan-jalan.

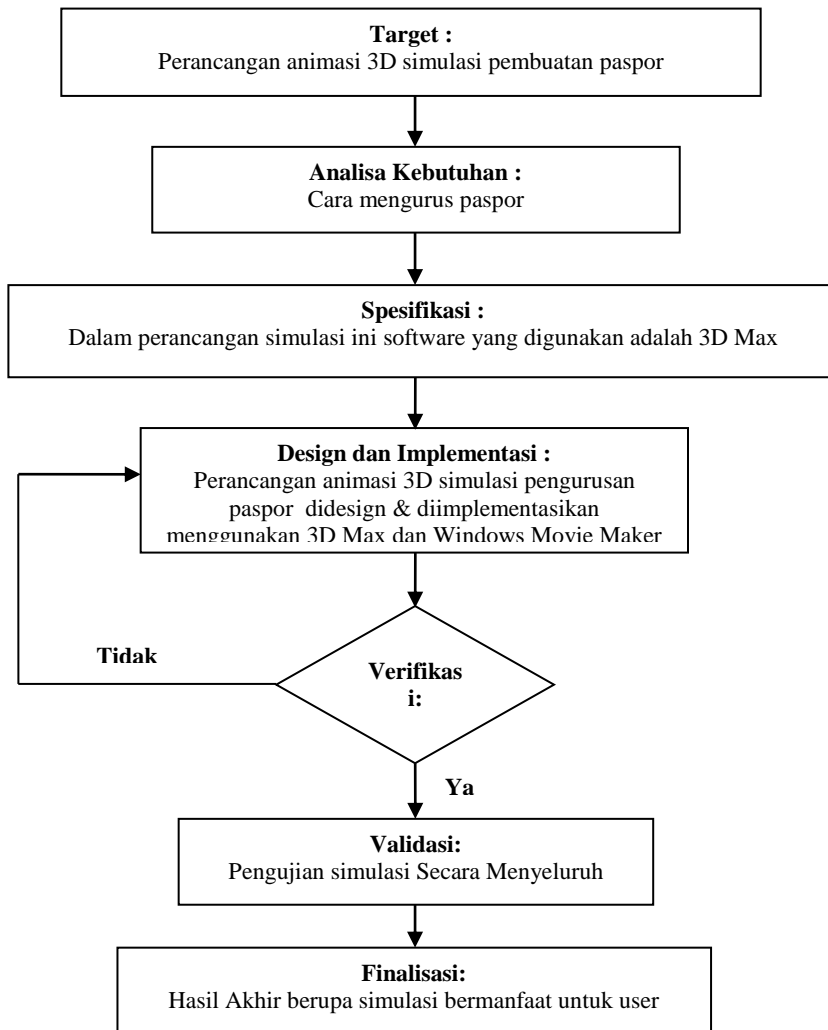
I.4. Metode Penelitian

Penelitian merupakan suatu kerja ilmiah yang dilakukan untuk dapat menemukan fakta dan hal-hal yang perlu, untuk membantu peneliti dalam menganalisa atau membuat suatu karya.

Dalam pembuatan skripsi ini, ada beberapa metode penelitian yang penulis lakukan, yaitu :

1. Prosedur Perancangan

Dalam proses perancangan dan pembuatan aplikasi ini pertama kita harus mengerti tentang langkah-langkah proses pembuatan paspor yang baik dan benar. Oleh sebab itu perlu studi tentang langkah-langkah pembuatan paspor yang akan di aplikasi pada komputer, kemudian melakukan pembahasan terhadap aplikasi yang akan di buat. Setelah mengerti dengan prinsip kerja dari aplikasi yang akan di buat, maka langsung dicoba dengan menggunakan , atau dapat dilihat seperti gambar prosedur perancangan dibawah ini.



Gambar. 1. Prosedur Perancangan

2. Analisis Kebutuhan

Sesuai dengan penyelesaian masalah yang akan dilakukan, kebutuhan yang harus ada pada rancangan animasi simulasi yang dibuat adalah:

- a. Pencarian data-data tentang proses pembuatan paspor.
- b. Untuk pembuatan aplikasi dibutuhkan pengetahuan tentang pembuatan animasi objek pada *3D Max*.
- c. Untuk penampilan animasi simulasi dibutuhkan juga pengetahuan tentang menggunakan *Windows movie maker*.

3. Spesifikasi dan Desain

Spesifikasi yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi ini:

1. *Software Design Animasi 3D Max9*
2. *Software program Windows Movie Maker*
3. Spesifikasi *hardware* yang digunakan :
 - a. Komputer *desktop* layar LCD 17"
 - b. *CPU Processor Core i3 2,20 Ghz*.
 - c. *Memory 2 Gb.* \

4. Implementasi dan Verifikasi

Setelah proses pengumpulan bahan-bahan materi yang diperlukan dalam pembuatan animasi simulasi selesai dikumpulkan. Langkah awal perancangan animasi simulasi ini adalah dengan membuat desain objek orang, loket-loket pengurusan paspor dan berkas-berkas yang di

perlu. Setelah objek selesai maka dirancanglah video sesuai dengan langkah-langkah proses pembuatan paspor tersebut. Setelah program selesai dibuat, maka program di ujicoba di komputer *desktop*. Pengujian akan dilakukan beberapa kali untuk mengetahui kesalahan yang terdapat pada aplikasi yang dibuat.

5. Validasi

Untuk proses validasi dari sistem atau model animasi simulasi yang akan dilakukan hanya pengujian secara umum. Saat perancangan animasi simulasi pembuatan paspor sudah selesai dengan cara menguji coba dan menjalankan aplikasi tersebut, jika aplikasi dapat dijalankan maka proses pembuatan aplikasi animasi simulasi sudah berhasil.

1.5. Keaslian Penelitian

Berikut keaslian penelitian dan perbandingan antara sistem yang lama dengan sistem yang baru pada Tabel I.1 berikut ini:

Tabel I.1. Keaslian Penelitian

Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Kristian Widya Wicaksono. 2014	Kualitas Pelayanan Pembuatan Paspor Di Kantor Imigrasi Kelas 1 Bandung	Secara umum seluruh aspek kualitas pelayanan memiliki Skor SERVQUAL yang negatif sehingga perbaikan yang menyeluruh hendaknya segera Dilakukan agar kepuasan pemohon paspor dapat dipulihkan. Hal inilah yang menurut Peneliti merupakan kondisi sistemik dari masalah yang

		<p>dihadapi bahwa perbaikan Kualitas pelayanan tidak dapat dilakukan secara parsial melainkan dilaksanakan secara Komprehensif dan simultan. Dengan catatan bahwa sistem prosedur pembenahan Pelayanan hendaknya dipersiapkan secara terencana.</p>
Budi Setiawan. 2008	<p>Rancang Bangun Pembuatan Animasi Iklan Layanan Masyarakat “Masa Depan Tanpa Narkoba”</p>	<p>Pada fase <i>compositing</i> akhir digunakan aplikasi <i>Adobe Premiere Pro</i> untuk melakukan <i>compositing</i>, lalu meng-klik <i>Open Project</i>. Selanjutnya pada jendela <i>Open Project</i>, penulis memilih <i>Capture Format HDV</i> dan lalu menentukan lokasi penyimpanan serta memberikan nama <i>project</i>.</p>
Ismail Ghojali. 2011	<p>Analisis Dan Pembuatan Animasi 3d “Penggabungan Foto Dan Video Dengan Animasi 3d Menggunakan 3ds Max” Pada Agung Photo</p>	<p>Memproduksi sistem merupakan tahap dimana iklan yang telah dirancang diwujudkan secara nyata dalam sebuah video. Pada tahap ini pembuatan desain grafis yang mendukung semua dialog, membuat animasi yang sesuai dengan tema, membuat text sebagai penyampaian pesan</p>

		dan menyatukan semua file yang telah dibuat kedalam software.
--	--	---

I.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari 5 bab, dengan tujuan untuk mempermudah dalam pembahasan. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan BAB ini menerangkan tentang latar belakang. Ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB ini menerangkan tentang teori dasar yang berhubungan dengan program yang dirancang, serta bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISIS MASALAH DAN RANCANGAN PROGRAM

Pada BAB ini mengemukakan tentang analisis masalah program yang akan dirancang dan rancangan program yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN ANALISIS PROGRAM

Pada BAB ini mengemukakan tentang hasil implementasi sistem yang dirancang mencakup uji coba sistem, tampilan, serta perangkat yang dibutuhkan, serta analisa sistem yang dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan sistem yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB ini berisi kesimpulan penelitian dan saran dari penelitian sebagai perbaikan di masa yang akan datang.