

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

3.1.1 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan masalah yang ada pada KPP Pratama Raba Bima, ada beberapa masalah yang dihadapi oleh pihak KPP Prata Raba Bima, berikut hasil dari observasi dan wawancara :

Hasil Observasi

Pengamatan secara langsung dilakukan oleh peneliti pada KPP Pratama Raba Bima. Pengamatan diawali dengan dokumen berupa profil penerimaan pajak tahun 2017-2020. Ternyata, pencapaian penerimaan pajak di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Raba Bima mengalami fluktuasi terhadap penerimaan pajak yang telah ditetapkan. Lalu, untuk mengetahui penyebab terjadinya fluktuasi tersebut, dibutuhkan pengamatan lebih lanjut melalui tahap wawancara.

Selain itu, peneliti juga mengamati penyebab kurangnya kesadaran masyarakat dalam membayar pajak, didapatkan bahwa KPP Pratama Raba Bima melakukan edukasi kepada masyarakat melalui poster dan video dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Sedangkan, masih ada beberapa desa di Bima yang masyarakatnya memiliki pengetahuan baca tulis dan kemampuan dalam berbahasa Indonesia yang kurang karena penggunaan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Wawancara

Mengacu terhadap hasil observasi, peneliti tertarik untuk menanyakan lebih lanjut terkait dengan profil tentang Penerimaan Pajak pada KPP Pratama Raba Bima dari tahun 2017 sampai dengan tahun 2020 terjadi fluktuasi penerimaan

pajak, menimbulkan pertanyaan mengapa hal tersebut dapat terjadi.

Wawancara pertama dilaksanakan oleh Ibu Linda sebagai Tenaga Pengkaji Bidang Pelayanan Perpajakan untuk Kantor Pelayanan Pajak Pratama Raba Bima. Menurut Ibu Linda pencapaian penerimaan pajak mengalami fluktuasi pencapaian terhadap penerimaan pajak yang telah ditetapkan. Tentu saja terkait dengan masalah tersebut membuktikan adanya masalah dalam hal penerima pajak, masalah tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya adalah permasalahan dari Kantor Pelayanan Pajak Pratama Raba Bima, permasalahan dari wajib pajak seperti para pekerja pemula, badan kesatuan yang melakukan usaha maupun tidak melakukan usaha atau pun masalah dari pihak lain.

Wawancara kedua dengan bapak Noor selaku bagian Penyuluhan, Pelayanan, dan Hubungan Masyarakat Kantor Pelayanan Pajak Pratama Raba Bima. Menurut bapak Noor sosialisasi mengenai pentingnya membayar pajak dengan poster ataupun video di platform media sosial yang dimiliki sudah menarik dan mudah dipahami dari bahasa yang disampaikan selain itu informasi yang ditampilkan cukup jelas. Untuk konten atau isi dari video maupun iklan dalam bentuk cetak/tulisan pihak KPP Pratama Raba Bima menggunakan bahasa Indonesia, namun berdasarkan yang terjadi dilapangan masih banyak yang belum sadar pajak.

Hasil Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka pada perancangan ini adalah data-data sekunder dari jurnal maupun artikel yang berkaitan dengan iklan layanan masyarakat dan motion graphic. Selain itu, Tinjauan pustaka pendukung pada tahap observasi adalah data profil penerimaan pajak pada KPP Pratama Raba Bima serta data indeks dimensi kecapakan dan aktivitas literasi membaca.

3.1.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, permasalahan yang dihadapi oleh

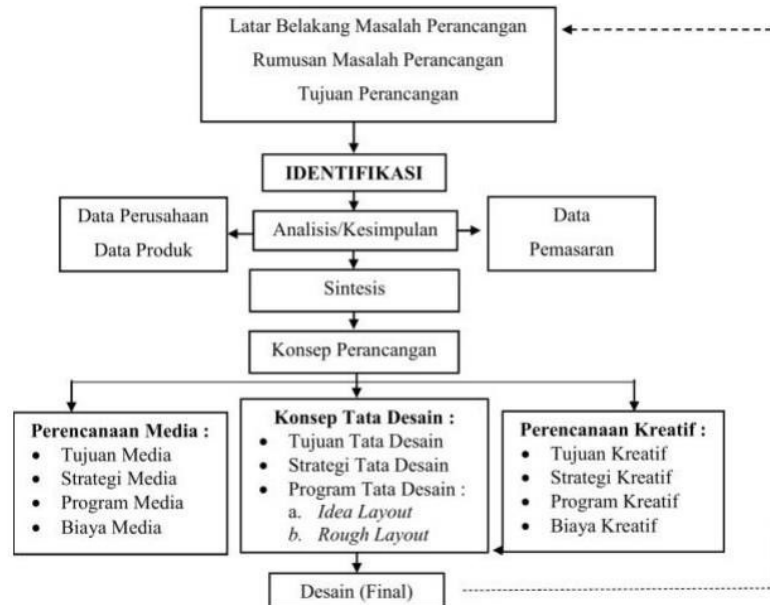
KPP Pratama Raba Bima adalah masih kurangnya kesadaran/pengetahuan tentang membayar pajak bagi para wajib pajak seperti para pekerja pemula, badan kesatuan yang melakukan usaha maupun tidak melakukan usaha. Juga masih adanya lapisan masyarakat Bima yang minim pengetahuan baca tulis dan kemampuan dalam berbahasa karena penggunaan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-harinya.

Maka dari itu, peneliti menawarkan untuk membuat sebuah media iklan layanan masyarakat dengan menggunakan *motion graphic*. Informasi yang akan dimasukkan dalam *motion graphic* ini ada beberapa hal yaitu terkait tentang pentingnya membayar pajak, faktor-faktor yang mempengaruhi kesadaran akan membayar pajak, serta manfaat membayar pajak. Selain itu peneliti juga menawarkan untuk memasukkan tata cara dalam membayar pajak pada iklan layanan yang akan dibuat, karena bisa saja tidak semua masyarakat tau dan mengerti tentang cara membayar pajak.

Selain itu hal baru yang digunakan dalam media iklan kali ini adalah menggunakan bahasa daerah dalam menjelaskan informasi-informasi yang telah disebutkan sebelumnya. Sehingga dengan begitu diharapkan seluruh masyarakat bisa lebih memahami apa maksud dan tujuan dari iklan yang disebar. Penggunaan bahasa daerah ini diharapkan dapat membuat media iklan dengan *motion graphic* ini menjadi lebih efektif.

3.2 Perancangan

Dalam perancangan ini menggunakan sistematika dari Sadjiman Ebdy Sanyoto, sistematika perancangannya sebagai berikut:



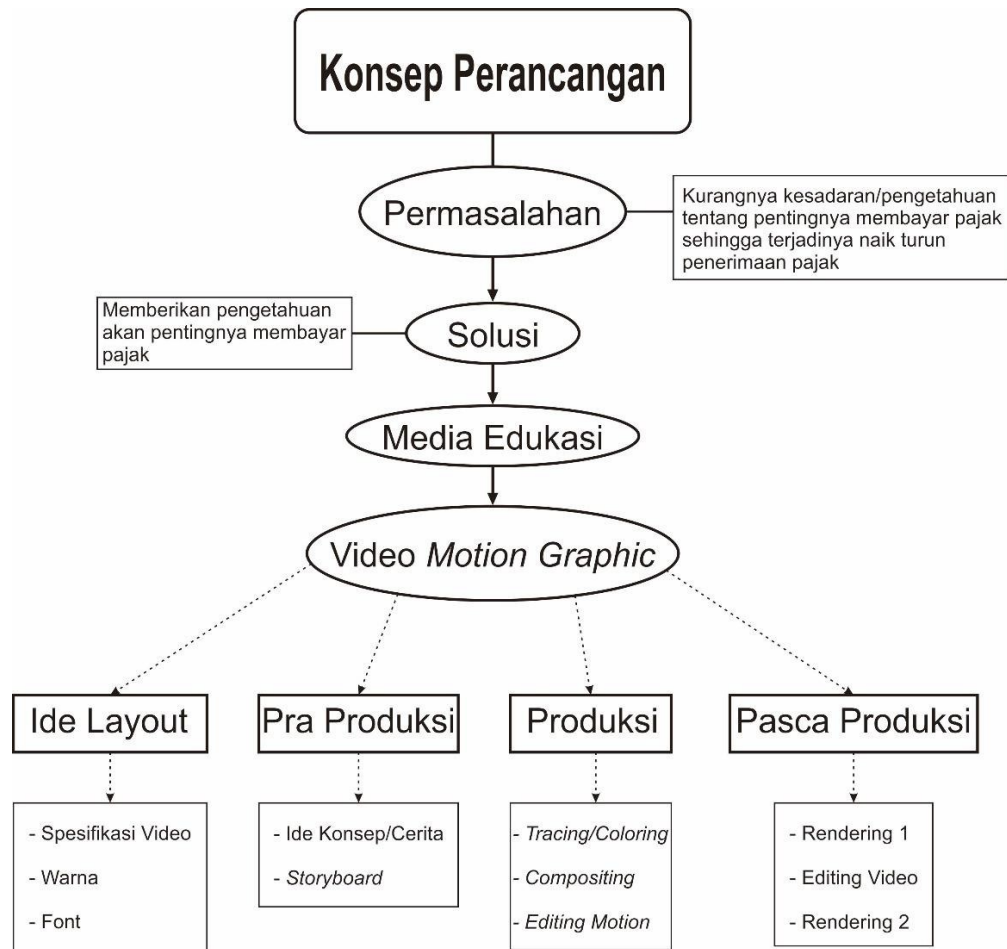
Gambar 3.1 Model Perancangan Sadjiman Ebdy Sanyoto

3.2.1 Konsep Perancangan

Pada tahap ini peneliti membuat konsep perancangan untuk media iklan layanan masyarakat dengan menggunakan *motion graphic*. Perancangan tersebut meliputi:

- a. Mengidentifikasi permasalahan yang timbul di jenis iklan yang digunakan oleh KPP Pratama Raba Bima sebelumnya.
- b. Menawarkan solusi dengan membuat media iklan layanan masyarakat dengan menggunakan *motion graphic* dan video berbahasa daerah Bima.
- c. Dari solusi yang ditawarkan tersebut maka media yang dibuat menjadi media edukasi bagi masyarakat.
- d. Setelah itu perancangan *motion graphic* di buat dengan membuat layout, yang selanjutnya masuk ke tahap pra produksi, kemudian masuk ke tahap produksi, hingga di akhir adalah tahap pasca produksi.

Berikut adalah bagan kerangka pemikiran perancangan yang penulis buat:



Gambar 3.2 Gambaran Konsep Perancangan Yang Dirancang Penulis

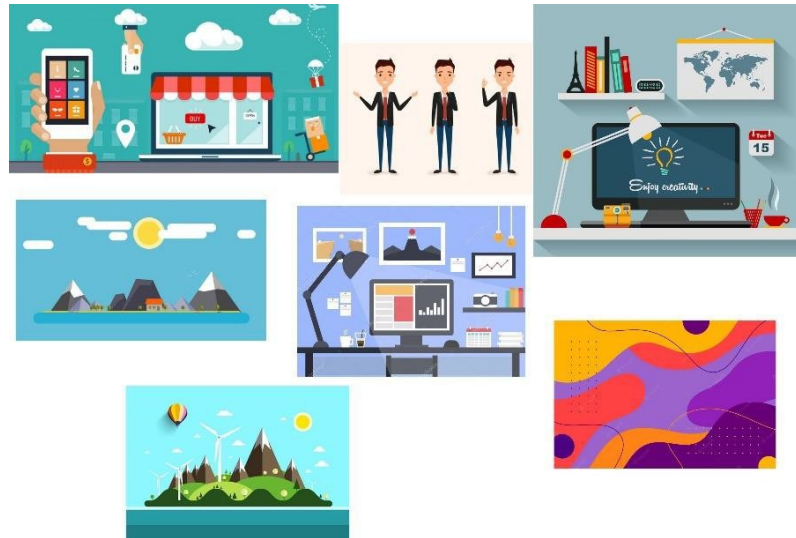
3.2.2 Proses Perancangan

3.2.2.1 Ide Layout

Pada tahapan ini dilakukan dengan membuat konsep *layout* dari video *Motion Graphic* yang dirancang agar kelihatan menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat dengan menentukan spesifikasi, warna, tipografi dan elemen pendukung lainnya.

a. *Mood Board*

Mood board adalah jenis presentasi visual atau kolase yang terdiri dari gambar, teks, dan contoh objek dalam suatu komposisi. Penulis menyusun kolase gambar sebagai sebagai referensi dari role model penulis untuk mendapatkan gaya visual yang diinginkan.



Gambar 3.3 *Mood Board*

b. Spesifikasi vidio *motion graphic*

- Ukuran resolusi vidio *Motion Graphic* yang dirancang ada Tiga jenis yaitu untuk Youtube, Instagram dan Facebook. Adapun resolusi untuk Youtube (1920 x 1080 pixel), Instagram (600 x 315 pixel), dan Facebook (1280 x 720 pixel).
- Bahasa utama yang digunakan didalam vidio *Motion Graphic* ini adalah menggunakan Bahasa daerah Bima dengan disertai translate Bahasa Indonesia.
- Jenis skema warna yang digunakan dalam vidio *Motion Graphic* ini yaitu menggunakan warna RGB.

- Jenis desain yang digunakan yaitu Flat desain.
- Dapat dinikmati dengan cara online.

c. Warna

Konsep warna yang digunakan dalam video *Motion Graphic* ini yaitu menggunakan warna RGB dan banyak didominasi toon warna dasar dari logo dari DJP yaitu warna biru dan kuning.

d. Tipografi

Pada pembuatan video *Motion Graphic* ini tipografi termasuk elemen yang penting dalam video tersebut. Jenis font yang digunakan tidak jauh dari font *serif* dan *sans serif*

3.2.2.2 Pra Produksi

a. Ide Konsep/Cerita

Pada ide konsep/cerita iklan layanan pajak ini, peneliti menyusun sebuah ide cerita yang nanti akan ditampilkan pada motion graphic yang dirancang. Berisi tentang apa itu pajak?, kenapa kita harus bayar pajak?, kemudian menampilkan apa sih yang kita dapatkan setelah kita bayar pajak, serta menampilkan tata cara membayar pajak secara online dan offline

b. Storyboard



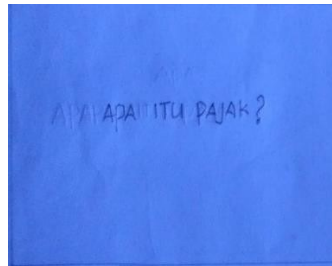
Scene 1

Durasi : 00.00.00 – 00.04.00

Narasi : Pajak.

Audio : Instrumen.

Moving : Muncul tulisan pajak, kemudian diikuti dengan gerakan animasi lainnya.

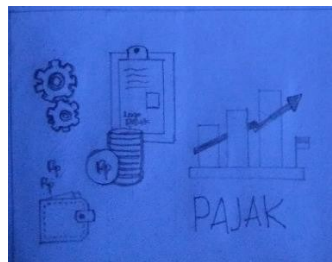
**Scene 2**

Durasi : 00.05.00 – 00.08.00

Narasi : Apa itu pajak?

Audio : Instrumen.

Moving : Muncul tulisan apa itu pajak ?

**Scene 3**

Durasi : 00.09.00 – 00.17.00

Narasi : pajak adalah kontribusi wajib kepada Negara yang terutang oleh pribadi atau badan dan bersifat memaksa berdasarkan undang undang.

Moving : muncul objek pajak

**Scene 4**

Durasi : 00.18.00 – 00.25.00

Narasi : dengan tertib pajak, kamu akan mendapatkan layanan kesehatan yang dibiayai pemerintah. Contohnya bpjs kesehatan.

Moving : muncul objek kesehatan

**Scene 5**

Durasi : 00.26.00 – 00.34.00

Narasi : kamu juga akan dapat menikmati berbagai fasilitas infrastuktur yang dibangun pemerintah, seperti rs, jalan raya, jembatan dll.

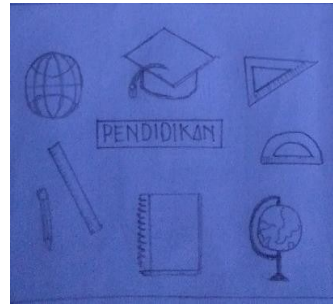
Moving : Muncul objek infrastuktur

**Scene 6**

Durasi : 00.34.00 – 00.40.00

Narasi : selain itu, pajak juga akan dialokasikan untuk kepentingan pertahanan Negara.

Moving : muncul objek tank

**Scene 7**

Durasi : 00.41.00 – 00.45.00

Narasi : dan juga untuk kepentingan pendidikan

Audio : Instrumen.

Moving : muncul objek pendidikan

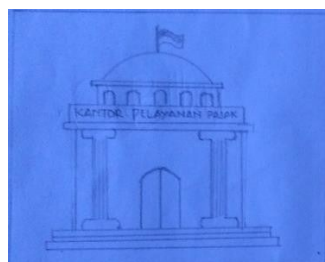
**Scene 8**

Durasi : 00.46 .00 – 00.49.00

Narasi : maka dari itu ayo kita membayar pajak, bias melalui e-billing

Audio : Instrumen.

Moving : Muncul objek website e-billing

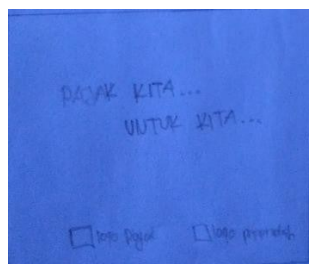
**Scene 9**

Durasi : 00.50.00 – 00.54.00

Narasi : atau bisa langsung ke kantor pelayanan pajak

Audio : Instrumen.

Moving : muncul ilustrasi pelayanan pajak

**Scene 10**

Durasi : 00.55.00 – 00.60.00

Narasi : setelah kita membayar pajak, banyak sekali manfaat yang kita dapa.

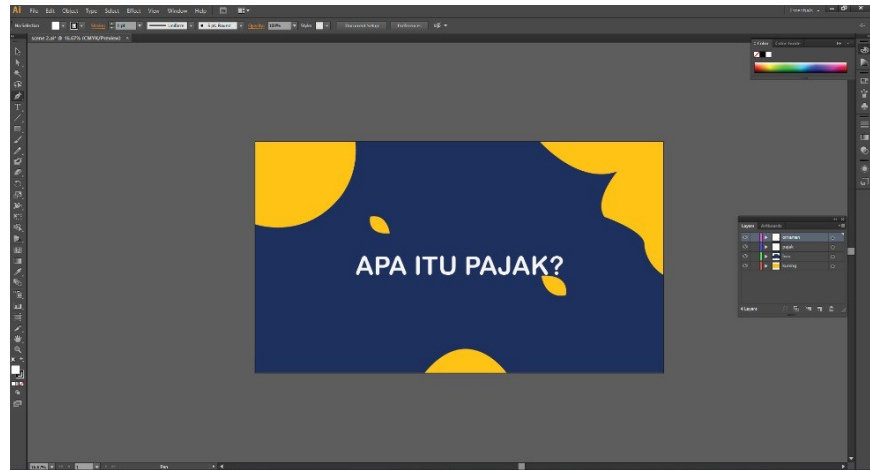
Pajak kita ya untuk kita

Audio : Instrumen.

Gambar 3.4 Storyboard

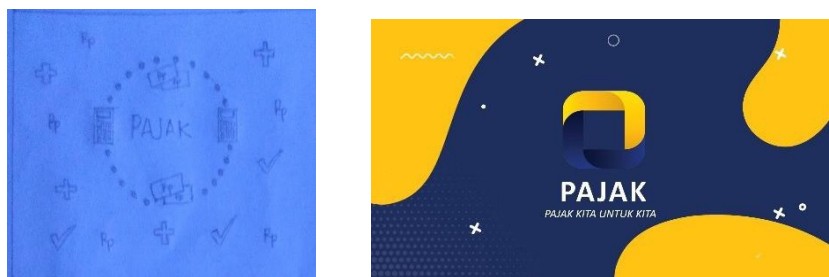
3.2.2.3 Produksi**a. Tracing dan coloring**

Pada tahap ini setelah di rancang sketsa dan narasi pada *storyboard*, kemudian masuklah pada tahap *tracing* dan *coloring* menggunakan *Adobe Illustrator CS6*.

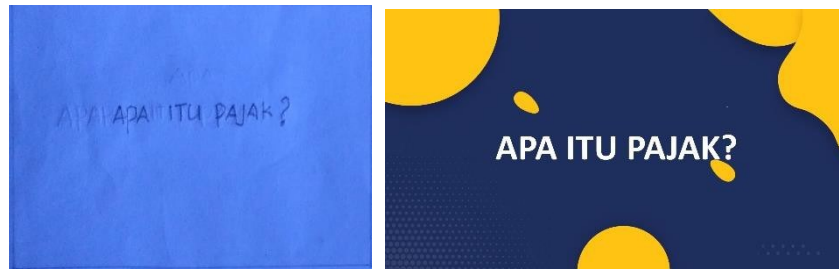


Gambar 3.3 Proses *Tracing & Coloring*

Sebelum melakukan *tracing*, akan lebih bagus jika dilukan scan terhadap gambar manual yang ingin di tracing agar memudahkan kita pada saat proses *tracing* berlangsung. Yang kemudian di import ke Adobe Illustrator, setelah di import ke Adobe Illustrator kemudian dilakukan proses *tracing* menggunakan tool-tool seperti pen tool, shape tool, freehand tool dan masih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan. Berikut adalah hasil *tracing* dan penggabungan beberapa vector yang sudah dilakukan.



Gambar 3.4 Hasil *Tracing & Coloring Scene 1*



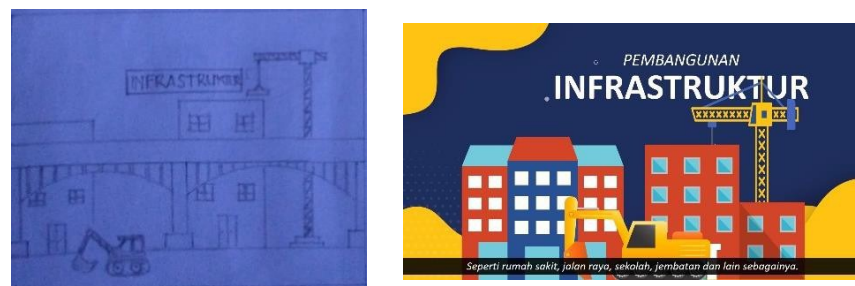
Gambar 3.5 Hasil *Tracing & Coloring* Scene 2



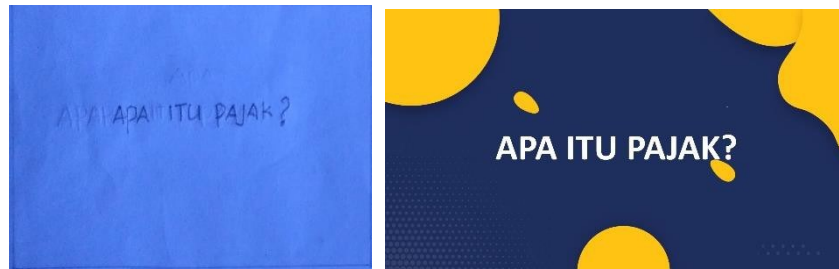
Gambar 3.6 Hasil *Tracing & Coloring* Scene 3



Gambar 3.7 Hasil *Tracing & Coloring* Scene 4



Gambar 3.8 Hasil *Tracing & Coloring* Scene 5



Gambar 3.9 Hasil *Tracing & Coloring* Scene 6



Gambar 3.10 Hasil *Tracing & Coloring* Scene 7



Gambar 3.11 Hasil *Tracing & Coloring* Scene 8



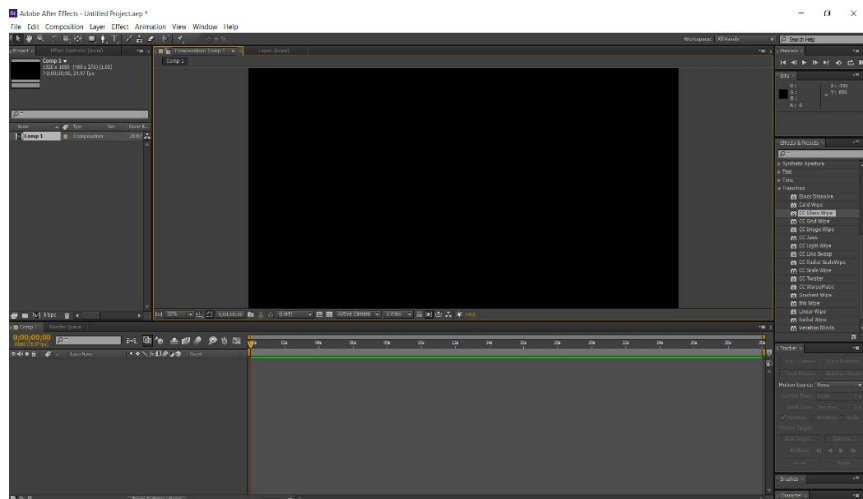
Gambar 3.12 Hasil *Tracing & Coloring* Scene 9



Gambar 3.13 Hasil *Tracing* dan *Coloring* Scene 10

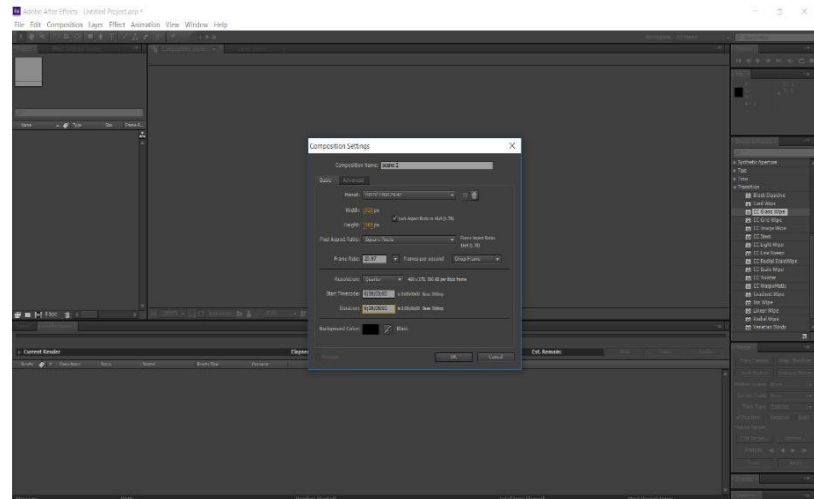
b. Compositing dan Editing Motion

Pada tahap ini setelah proses *tracing* dan *coloring* selesai, masuklah pada tahap *compositing* dan *editing motion* yang dimana pada tahap ini adalah tahap dimana menyusun unsur-unsur visual dari sumber terpisah menjadi satu gambar kesatuan, dan kemudian vektor-vektor yang sudah dibuat kemudian di animasikan kedua proses ini dilakukan bersamaan menggunakan Adobe After Effect, sehingga unsur-unsur visual yang di gabungkan tersebut menjadi sebuah scene atau kesatuan cerita.



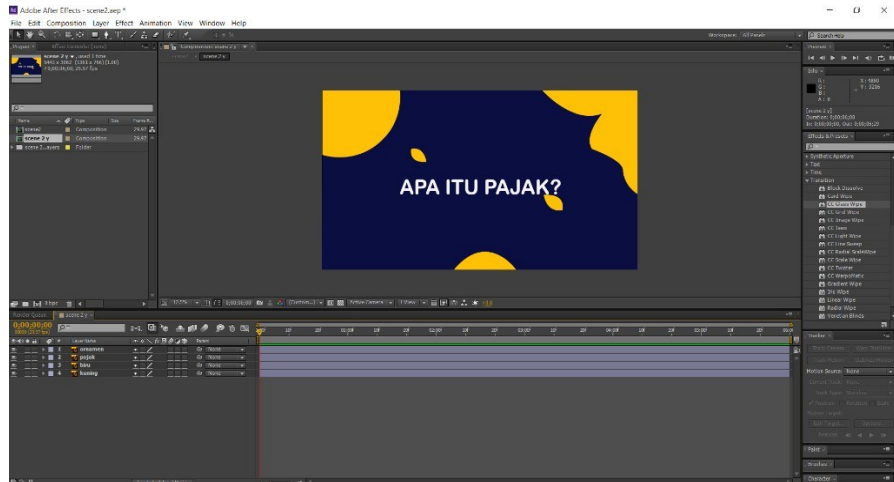
Gambar 3.14 Tampilan Awal *After Effect*

Tahap awalnya yaitu mengatur ukuran lembar kerja *compositing*, disini penulis mengatur ukurannya 1920 x 1080, dengan durasi 06;00 detik.



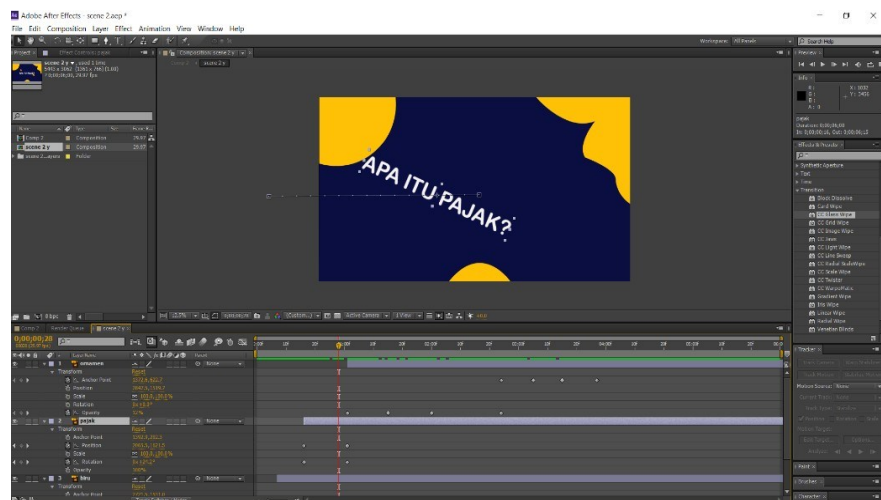
Gambar 3.15 Atur Lembar Kerja *Compositing*

Kemudian import semua aset yang diperlukan ke dalam project bar, import aset ini harus file berupa file mentahan *Adobe Illustrator*, kemudian klik file, pilih import file atau bisa langsung tekan Ctrl+I, file yang di import harus berformat *composition*. Setelah di *import* file tersebut akan masuk di *project layer*. setelah file tersebut muncul di *project layer* pilih file tersebut dan *drag* ke bawah ke *panel timeline*.



Gambar 3.16 Tampilan *Panel Timeline*

Tahap selanjutnya yaitu menganimasikan objek/vektor tulisan pajak bergerak masuk dari arah kiri ke arah tengah, dengan mengatur motion nya menggunakan proses



Gambar 3.17 Proses Animasi

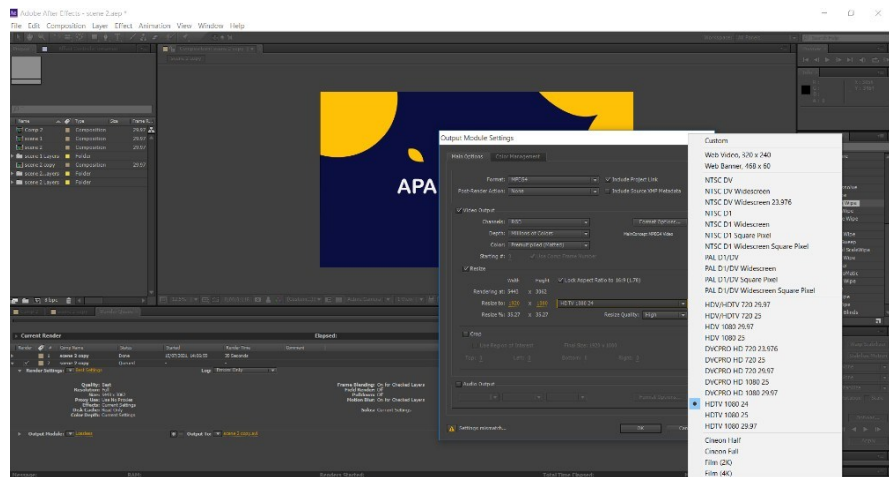
Pada *scene-scene* selanjutnya proses penganimasiannya tidak berbeda jauh, masih menggunakan tehknik yang sama.pada tiap *scene* nya.

3.2.2.4 Pasca Produksi

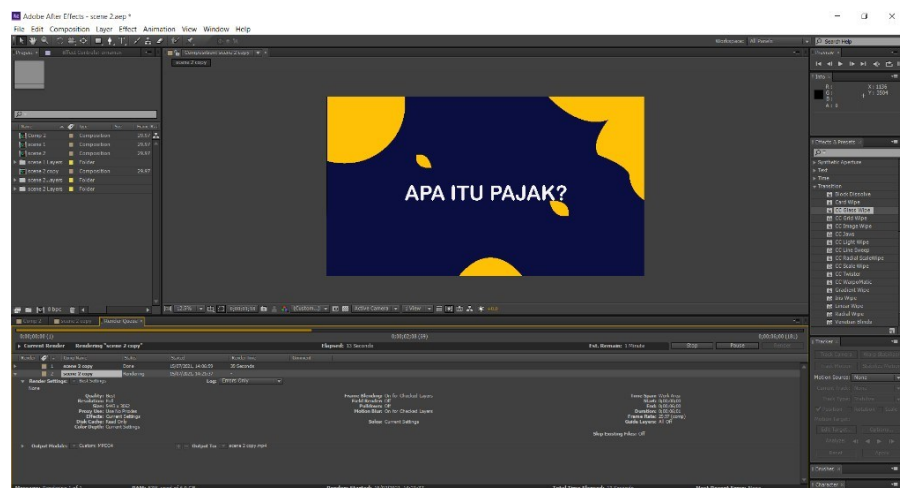
Pada tahap pasca produksi ini ada 3 tahap yaitu rendering tahap 1, edit video dan rendering tahap 2.

a. Rendering 1

Setelah proses penganimasian selesai, maka rendering tahap 1 dilakukan. Sebelum melakukan render, penulis melakukan seting format dan resolusi video. Disini penulis memilih resolusi HDTV 1080.



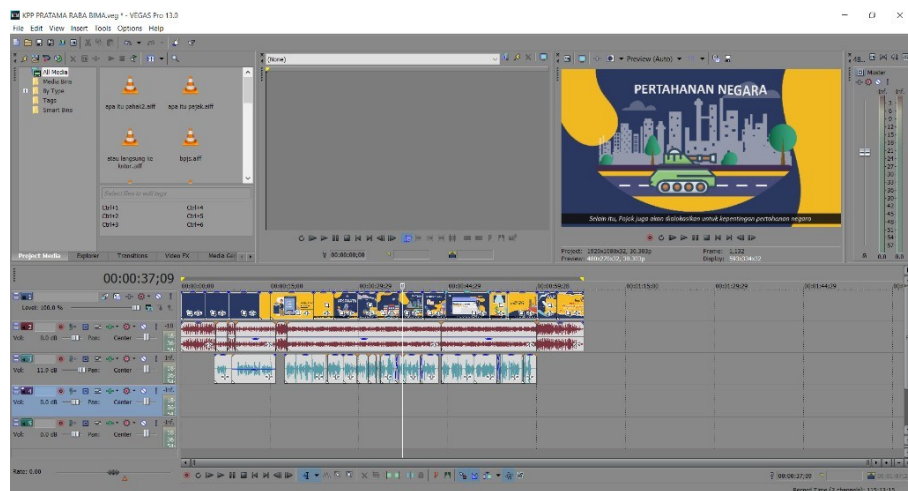
Gambar 3.18 Proses Setting Format dan Resolusi Video



Gambar 3.19 Proses Render

b. Editing Vidio

Setelah semua scene sudah dianimasikan dan dirender menggunakan *Adobe After Effect* pada rendering tahap 1, penulis masih harus melakukan editing akhir yaitu menyatukan semua scene-scene diatas menggunakan *Vegas Pro 13* agar scene 1 dan scene yang lainnya menjadi satu vidio yang utuh. Pada tahap ini juga dilakukan proses penambahan lagu backsound dan dubbing.



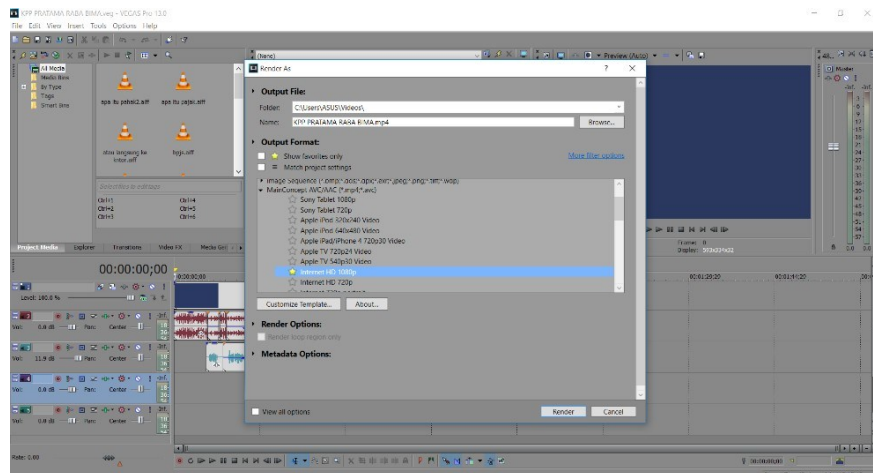
Gambar 3.20 Proses Editing Video

Proses ini dimulai dengan cara import semua file video tiap scene ke video track kemudian disatukan di layer video track nya. Setelah semua video di insert ke layer video track dan disusun sesuai scene nya, selanjutnya dilakukan insert file *backsound* dan *dubbing* ke layer audio track, kemudian atur agar suara *backsound* lebih kecil dari suara *dubbing*.

c. Rendering 2

Pada tahap ini merupakan tahap rendering akhir yang

dilakukan di Vegas pro 13.



Gambar 3.21 Proses Pemilihan Format File & Rendering Video

Untuk masuk ke pengaturan rendering, pilih menu File, kemudian pilih Render As, lalu pilih dipengaturan format file *output* dan resolusinya, disini perancang memilih format MainConcept AVC/AAC(*.mp4;*.avc), dengan resolusi video HD 1080p dan mengganti output file name KPP PRATAMA RABA BIMA.

3.3 Rancangan Pengujian

Pengujian dilakukan menggunakan kuisisioner. Kuisisioner yang dilakukan penulis yaitu dengan memanfaatkan fitur *Google Form* untuk mengetahui apakah pesan dan tujuan dari perancangan ini dapat dipahami dan diterima oleh *audience* dengan baik atau tidak, serta menguji apakah penonton mengetahui tentang pentingnya membayar pajak setelah dan sebelum menonton video ini. Setelah perancangan video *motion graphic* dibuat, akan dibagikan kuisisioner kepada

setidaknya 30 responden untuk mengetahui hasil dari rancangan video *motion graphic* ini. Berikut adalah *draft* pertanyaan kuisisioner:

Tabel 3.4 Tabel *Draft* Pertanyaan Kuisisioner

No	Pertanyaan Kuisisioner	Ya/Tidak
1	Apakah anda paham penjelasan yang ada didalam video tersebut?	Y/T
2	Apakah pengisi suara dalam video tersebut terdengar jelas?	Y/T
3	Apakah animasi didalam video tersebut mudah dipahami?	Y/T
4	Apakah tulisan didalam video tersebut dapat terbaca dengan jelas?	Y/T
5	Apakah materi yang disampaikan mudah dipahami?	Y/T
6	Apakah anda mengetahui tentang apa video tersebut?	Y/T
7	Apakah video ini dapat membantu anda mengenal pajak dengan baik?	Y/T
8	Apakah penjelasan dari pengisi suara dapat anda pahami?	Y/T
9	Setelah menonton video ini, apakah anda tergerak untuk membayar pajak?	Y/T
10	Berikan masukan anda untuk perkembangan video ini kedepannya?	