

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dinas Pendidikan merupakan unsur pelaksana pemerintahan daerah. Dalam Peraturan Daerah Kabupaten Klaten Nomor 11 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten yang kemudian dijabarkan dengan Peraturan Bupati Kabupaten Klaten Nomor 42 Tahun 2008 tentang Rincian Tugas, Fungsi dan Tata Kerja Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten, Dinas Pendidikan mempunyai tugas pokok melaksanakan urusan pemerintahan daerah di bidang pendidikan.

Dalam menjalankan fungsinya untuk melaksanakan pembinaan dan pelaksanaan tugas di bidang pendidikan masalah yang dihadapi Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten adalah belum menemukannya suatu cara jitu untuk meningkatkan motivasi siswa SD sampai SMA. Hal ini menyebabkan pembinaan terhadap pembelajaran dan bimbingan yang dilakukan kurang berjalan secara efektif. Sehingga perlu adanya suatu bentuk cara baru untuk meningkatkan motivasi siswa di lingkungan SD sampai SMA.

Motivasi perlu ditingkatkan karena memiliki peran yang sangat penting bagi setiap individu, karena dari motivasi itulah dapat ditentukan akan keberhasilan suatu individu baik dalam kehidupannya sehari-hari maupun pendidikannya.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain oleh perhatian orang tua, pergaulan, serta kurangnya pembinaan dari guru.

Berdasarkan data yang didapatkan dari Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten, motivasi siswa untuk mewujudkan masyarakat yang sadar akan pendidikan masih kurang. Maka dari itu untuk meningkatkan motivasi siswa dibutuhkan suatu media yang menarik serta menyenangkan. Maka dari permasalahan tersebut penulis akan membuat iklan layanan masyarakat 2D berbasis multimedia, dan diharapkan dapat membantu kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten serta dapat meningkatkan motivasi siswa .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, masalah utama dari kurangnya motivasi siswa disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya adalah kurangnya media yang menarik untuk meningkatkan motivasi siswa. Maka dirumuskan masalah yaitu "Bagaimana membuat iklan layanan masyarakat 2D Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten untuk meningkatkan motivasi siswa SD sampai SMA berbasis multimedia?".

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Iklan layanan masyarakat 2D untuk meningkatkan motivasi siswa SD sampai SMA , penulis memberi batasan pada setiap prosesnya, meliputi:

- 1) Proses membuat film animasi yang berkualitas dari tahapan pengembangan hingga pasca produksi dimana tiap tahapan dibatasi, meliputi:
 - Pra produksi : Meliputi pencarian sebuah ide iklan, tema iklan, sinopsis, naskah iklan, perancangan karakter, dan pembuatan *storyboard*.
 - Produksi : Pembuatan desain meliputi desain karakter dan desain *background*, serta perekaman suara (narasi).
 - Pasca Produksi : Meliputi *Compositing video*, *Video editing*, dan *rendring*.
- 2) Iklan layanan masyarakat 2D ini diperuntukkan bagi siswa SD, SMP, dan SMA.
- 3) Iklan ini dibuat menggunakan Adobe Photoshop CS6 sebagai *software* pembuatan *background*, Adobe Flash CS6 sebagai *software* pengolah animasi, Adobe Premiere CS6 sebagai *software* pengolah video, serta Adobe Audition CS6 sebagai *software* pengolah audio.
- 4) Iklan ini ditampilkan dalam bentuk 2 dimensi dan merupakan iklan layanan masyarakat dengan durasi 60 detik.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari pembuatan iklan layanan masyarakat ini adalah :

- 1) Menghasilkan iklan layanan masyarakat 2D yang mendidik serta berguna bagi penontonnya.
- 2) Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat supaya bermanfaat bagi masyarakat khususnya untuk pendidikan di Kabupaten Klaten.

- 3) Agar dapat menginspirasi serta memotivasi siswa akan pentingnya pendidikan, sehingga dapat menciptakan Sumber Daya Manusia yang lebih berkompeten.
- 4) Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana Komputer dalam bidang Informatika dan Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu digunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1) Wawancara (*interview*)

Yaitu mengadakan tanya jawab langsung kepada Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten yang berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu mencari data tentang Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten untuk memperoleh data yang konkrit dan lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian.

2) Pengamatan Langsung (*Observasi*)

Penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti yaitu media yang sebelumnya telah digunakan sehingga dapat diketahui gambaran yang jelas tentang permasalahan yang diteliti.

3) Metode Kearsipan

Metode ini meneliti data-data yang diperoleh dari arsip-arsip dari Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten, untuk mengetahui data-data pasti seperti data pokok pendidikan serta visi dan misi Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten.

4) Perpustakaan (*Library*)

Yaitu cara yang dilakukan dengan membaca buku-buku, majalah, dan lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah pembuatan iklan layanan masyarakat 2D.

1.5.2 Metode Perancangan

Tahap ini merupakan gambaran bagaimana iklan dibentuk. Pada tahap ini dihasilkan rancangan Iklan layanan masyarakat 2D yang sesuai dengan kebutuhan berupa:

- 1) Menentukan ide iklan,
- 2) Membuat tema iklan,
- 3) Membuat sinopsis,
- 4) Pembuatan naskah iklan,
- 5) Perancangan karakter,
- 6) Pembuatan *storyboard*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunanya maka dibuat dalam beberapa bab, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, Metode penelitian berupa metode pengumpulan data dan metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang tinjauan pustaka serta teori-teori mengenai iklan layanan masyarakat 2D yang akan digunakan dalam proses pembuatan iklan layanan masyarakat 2D berbasis multimedia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan gambaran tentang Tinjauan umum berupa gambaran umum Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten yang meliputi visi, misi, struktur organisasi dan juga menguraikan semua analisis permasalahan yang ada dengan memberikan solusi-solusi yang dapat diterapkan serta rancangan dari sistem yang akan dibangun meliputi ide cerita, penentuan tema, penulisan sinopsis, pembuatan karakter, serta *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan secara lengkap proses produksi iklan yang meliputi pembuatan desain karakter, pembuatan desain *background*,

serta perekaman suara (narasi). Proses pasca produksi berupa *compositing video* dan *video editing*. Serta dibahas juga pembahasan dan *testing* program dalam bab ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisikan kesimpulan dan saran yang sifatnya membangun dari keseluruhan isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku-buku ataupun sumber-sumber yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini.

