

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman pada saat ini, teknologi multimedia merupakan salah satu alat yang paling banyak dan tepat digunakan untuk mempermudah serta mempercepat penyampaian informasi dalam bentuk media audiovisual, karena dengan menggunakan multimedia pesan yang ingin disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh masyarakat.

Mengikuti perkembangan teknologi tersebut, animasi dua dimensi (2D) merupakan salah satunya. Hasil dari media audiovisual ini banyak digunakan dalam proses pembuatan film, video klip maupun iklan. Karena pesan yang disampaikan dalam bentuk animasi 2D meliputi media yang dapat dilihat dan didengar, sehingga animasi 2D sudah banyak digunakan sebagai media penyampaian pesan dan informasi kepada masyarakat luas.

Perpustakaan pada hakekatnya adalah pusat sumber belajar dan sumber informasi bagi pemakainya. Perpustakaan dapat pula diartikan sebagai tempat kumpulan buku-buku atau tempat buku-buku dihimpun dan diorganisasikan sebagai media belajar siswa atau masyarakat umum. Perpustakaan dapat kita temukan di beberapa tempat seperti lingkungan sekolah, kampus, daerah dan lain-lain. Salah satu perpustakaan yang akan menjadi bahan penelitian adalah perpustakaan di daerah Yogyakarta yang masih membutuhkan perhatian lebih dari daerah dikarenakan kurang di

manfaatkan oleh masyarakat umum. Hal ini dapat kita lihat dari jumlah pengunjung yang datang ke perpustakaan setiap harinya. Adapun masalah yang perlu diperhatikan adalah dari segi promosi, agar dapat menggunakan dan memanfaatkan fasilitas yang ada di perpustakaan dengan baik.

Permasalahan diatas mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang perancangan media promosi pada Perpustakaan Daerah Yogyakarta dengan judul, **“Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Perpustakaan, Gudang Ilmu Pengetahuan” Berbasis Animasi 2D Untuk Perpustakaan Daerah Istimewa Yogyakarta.**

Sehingga dengan adanya iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2D ini, dapat menyampaikan pesan kepada masyarakat akan pentingnya gudang ilmu pengetahuan berupa perpustakaan yang ada di daerah Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan iklan layanan masyarakat 2D “Perpustakaan, Gudang Ilmu Pengetahuan” menggunakan software Adobe Flash CS5?
2. Bagaimana membangun media visualisasi dua dimensi (2D) sebagai media penyampaian pesan kepada masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dimaksudkan untuk memberi kejelasan kepada penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang tepat dan cepat dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan batasan penelitian, yaitu:

1. Iklan layanan masyarakat ini mengangkat tema tentang pentingnya ilmu pengetahuan.
2. Penayangan iklan layanan masyarakat ini berdurasi sekitar 1,39 menit untuk mengefektifkan penyampaian pesan.
3. Animasi yang dibuat berupa animasi dua dimensi (2D) sebagai media penyampaian Iklan Layanan Masyarakat "Perpustakaan, Gudang Ilmu Pengetahuan".
4. Software yang digunakan adalah Adobe Flash Profesional CS5, Adobe Illustrator CS5, Adobe Photoshop CS5, dan Adobe Premierepro CS5 & Audacity.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM"

Yogyakarta, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Perancangan Multimedia, dan Broadcasting TV.

1.5 Manfaat Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang di dapat selama masa studi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
 - b. Dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam bidang multimedia khususnya animasi 2D.
2. Perpustakaan Daerah Istimewa Yogyakarta

Sebagai media penyampaian informasi yang dapat membantu dalam publikasi kepada masyarakat luas, sehingga dapat menyampaikan pesan kepada masyarakat akan pentingnya gudang ilmu berupa perpustakaan yang ada di daerah Yogyakarta.

3. Bagi Akademik

Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami tentang pembuatan animasi 2D dan bagaimana cara mengimplementasikannya dalam dunia kerja.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang akurat, relevan, dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu:

1. Metode Wawancara

Mengumpulkan informasi dan data dari seseorang yang berwenang dalam instansi tersebut secara langsung maupun kepada orang yang lebih ahli dalam bidang animasi 2D.

2. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data melalui metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang biasa dipakai seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi dan film kartun.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab atau sub pokok pembahasan, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip-prinsip animasi, teknik pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan animasi, pewarnaan, tahapan pembuatan film animasi, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D sebagai media penyampaian informasi “Perpustakaan, Gudang Ilmu Pengetahuan”.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai penentuan ide cerita, tema, penulisan logline, synopsis, diagram scene, screenplay, character development dan analisis kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana proses pembuatan animasi 2D, hingga rendering serta pembahasan kualitas iklan yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penulis untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, maupun internet.

1.8 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Perencanaan Kegiatan

NO	AGENDA KEGIATAN	TAHUN 2014			
		BULAN I (Juni)	BULAN II (Juli)	BULAN III (Agustus)	BULAN IV (September)
1	Identifikasi Masalah				
2	Cerita dan Storyboard				
3	Perancangan Karakter				
4	Membuat key dan Background				
5	Animasi				
6	Dubbing				
7	Editing				
8	Rendering				
9	Penulisan Skripsi				