

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini penggunaan iklan sebagai alat sosialisasi untuk sebuah lembaga pemerintahan sudah banyak digunakan dan semakin berkembang. Semakin berkembangnya metode yang digunakan agar menarik para penonton iklan tersebut. Iklan televisi yang sifatnya untuk sosialisasi sering disebut iklan layanan masyarakat yaitu iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keselarasan dan kehidupan umum.

Iklan Video khususnya merupakan jenis multimedia yang kini banyak digunakan untuk mengkomunikasikan pesan berbagai macam produk hingga pesan luas untuk masyarakat dalam iklan layanan masyarakat. Iklan yang dibuat penulis ini adalah iklan layanan masyarakat dengan memasukan karakter 2D.

Iklan Layanan Masyarakat ini nantinya untuk sarana informasi Polsek Depok Timur. Iklan ini bertemakan pencegahan pencurian kendaraan bermotor, karena angka pencurian kendaraan bermotor di wilayah CondongCatur pada tahun 2013 ada 143 kejadian dan 2014 dari bulan januari sampai Oktober ada 111 kejadian, itu disebabkan masyarakatnya yang kurang hati-hati dalam memarkirkan kendaraan mereka dan masyarakat di wilayah condongcatur yang majemuk membuat para pencuri dengan mudah mengambil kendaraan bermotor.

Polsek Depok Timur menganggap iklan adalah sarana informasi yang cukup efektif untuk mengatasi angka pencurian kendaraan bermotor yang ada di wilayah condongcatur. Untuk itu sebuah Iklan Layanan Masyarakat yang menarik sangatlah diperlukan untuk mendukung proses sosialisasi terhadap masyarakat yang berada di wilayah Condongcatur.

Dari masalah tersebut maka penulis akan membuat iklan ,dengan menggabungkan karakter animasi 2D dan live shoot dalam merancang iklan layanan masyarakat untuk Polsek Depok Timur yang diharapkan dapat membantu kegiatan sosialisasi sehingga masyarakat dapat melakukan pencegahan pencurian kendaraan bermotor.Penggabungan live shoot dan karakter 2D adalah inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pencegahan Pencurian Kendaraan Bermotor Sebagai Sarana Informasi Berbasis Multimedia pada Polsek Depok Timur.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Membuat Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pencegahan Pencurian Kendaraan Bermotor Pada Polsek Depok Timur?

1.3. Batasan Masalah

Pembuatan sebuah iklan layanan masyarakat melibatkan banyak elemen di dalamnya. Sehingga penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian ini memfokuskan mengenai pembuatan iklan layanan masyarakat dengan menggunakan penggabungan karakter 2D dan Live Shoot.
- b. Pembuatan iklan yang dibahas adalah pembuatan iklan layanan masyarakat.
- c. Durasi iklan layanan masyarakat ini 30 detik.
- d. Pembuatan Iklan ini untuk media sosialisasi polsek depok timur dan digunakan untuk pencegahan pencurian kendaraan bermotor di wilayah condongcatur.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dapat membuat sebuah iklan layanan masyarakat dengan menggunakan penggabungan karakter 2D dan *Live Shoot*.
- b. Pemakaian karakter 2D pada iklan ini agar penonton, khususnya masyarakat di wilayah condongcatur lebih tertarik untuk melihat tentang maksud dari iklan tersebut.
- c. Memperdalam langkah langkah untuk pembuatan sebuah iklan layanan masyarakat
- d. Dapat mensosialisasikan tentang pencegahan pencurian kendaraan bermotor kepada masyarakat di wilayah Condongcatur dan sekitarnya.
- e. Iklan layanan masyarakat ini sebagai sarana informasi untuk polsek

depok timur kepada masyarakat wilayah Condongcatur dan sekitarnya.

- f. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

- 1) Bagi penulis, dengan diadakan penelitian tersebut maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang multimedia yaitu penggunaan software Adobe Premiere dan After Effect disamping itu pula menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-I Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan khususnya dalam bidang pembuatan iklan dengan menggabungkan karakter 2D dan *Live Shoot*, disamping itu juga dapat memberikan penjelasan tentang pencegahan pencurian kendaraan bermotor.
- 3) Bagi obyek penelitian, diharapkan dengan adanya iklan layanan masyarakat ini sebagai alat untuk sosialisai pencegahan pencurian kendaraan bermotor dari polsek Depok Timur kepada masyarakat khususnya wilayah Condongcatur.

1.6. Metode Penelitian

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai

berikut :

a) Studi Literatur

Dalam studi ini, mengacu pada metode pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada seperti dengan menggunakan fasilitas media internet sebagai acuan dalam pembuatan, yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan iklan, pemakaian karakter 2D, dan *Live Shoot*.

b) Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku sebagai bahan referensi.

c) Metode Wawancara/survey

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan tanya jawab serta penjelasan dan pengarahan secara langsung dari Kapolsek Depok Timur.

1.7. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian,

sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori yang mendukung perancangan iklan layanan masyarakat berbasis multimedia beserta software yang digunakan dalam perancangan ini

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan produksi, proses pra produksi pada pembuatan Iklan Layanan Masyarakat yaitu: naskah, *storyboard*, dan konsep seni.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses produksi pada pembuatan Iklan Layanan Masyarakat yaitu persiapan *talent* dan peralatan, eksekusi ide cerita, dan *shooting*. Serta proses pasca-produksi yaitu: *character modeling*, animasi karakter, *Compositing*, *Editing*, penambahan multi effect, baik *visual* maupun *sound effect*, dan *Rendering*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan serta saran.