

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan berkembangnya teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan sekarang ini, turut membantu manusia terutama dibidang teknologi informasi. Perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa berubah ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi dapat menghasilkan inovasi-inovasi yang lebih baik. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan bisa memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Suatu informasi akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang pendidikan, pemasaran, publikasi, informasi dan lain-lain. Khususnya untuk bidang informasi berupa iklan animasi, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi.

PKBI DIY merupakan Lembaga Swadaya Masyarakat yang memiliki program *Youth Center* dimana program ini merupakan program pendampingan PKBI DIY untuk komunitas waria, pekerja seks, gay, remaja jalanan, remaja sekolah, serta remaja kota dan desa melakukan reorientasi. Dari tahun 2004 hingga 2009, jumlah angka HIV-AIDS di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan. Namun sayangnya peningkatan resiko

penyebaran HIV-AIDS ini tidak diikuti dengan peningkatan pengetahuan masyarakat mengenai pencegahan penyebaran HIV-AIDS.

Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat iklan layanan masyarakat dengan judul Analisis dan Perancangan Iklan Animasi Layanan Masyarakat dengan Tema Safe Seks (Study Kasus PKBI Youth Center Yogyakarta) yang dapat digunakan untuk memberikan himbuan dalam pencegahan HIV-AIDS dengan cara safe seks .

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini adalah "Bagaimana membuat suatu iklan animasi layanan masyarakat yang berisi himbuan tentang seks yang aman (studi kasus PKBI Youth Center Yogyakarta)?"

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas, sesuai fungsi penerapannya masing-masing dibidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu software yang digunakan meliputi Adobe Photoshop CS2, Macromedia Flash, Adobe Audition, Adobe After Effect. Ruang lingkup penelitian penulis fokuskan pada PKBI Youth Center Yogyakarta dan memilih media publikasi dalam bentuk iklan animasi. Iklan animasi ini ditujukan oleh remaja. Analisis yang akan digunakan yaitu analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan. Durasi iklan animasi safe sex selama 45 detik

dan iklan ini akan ditayangkan pada saat kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh PKBI Youth Center Yogyakarta.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini yaitu :

- Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana Komputer dalam bidang informatika dan Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- Membantu dan memberi kemudahan bagi pihak PKBI Youth Center dalam penyampaian informasi sehingga lebih menarik perhatian masyarakat dan dapat diterima oleh masyarakat dengan mudah.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode diantaranya :

1. Metode Wawancara

Penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak PKBI Youth Center Yogyakarta.

2. Metode Observasi

Dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung terhadap aktivitas karyawan di PKBI Youth Center Yogyakarta.

3. Metode Dokumentasi

Informasi yang kami dapat dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur, foto-foto, dan lain-lain.

4. Metode Pustaka

Dengan cara membaca buku-buku dan mempelajari literatur tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi dan nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar mempermudah penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan diuraikan mengenai konsep informasi, definisi informasi, sistem operasi, dan perangkat lunak untuk merancang iklan animasi dan hal-hal lain yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan skripsi ini. Dan akan menguraikan tentang gambaran umum, sejarah singkat berdirinya organisasi, lokasi penelitian skripsi, visi dan misi sampai dengan struktur organisasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diuraikan penjelasan analisis yang digunakan seperti metode PIECES, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem. Perancangan iklan berupa storyboard.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas tentang iklan animasi yang akan dibuat, yaitu tentang informasi *safe sex*, termasuk didalamnya penjelasan tentang komponen-komponen yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi multimedia tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang diberikan.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

