

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi dan informasi sudah menjadi sebuah kebutuhan penting bagi manusia, dimana dengan adanya teknologi informasi pekerjaan dapat dilakukan lebih cepat dan efisien, hal ini mendorong terciptanya ruang untuk lebih mengembangkan teknologi tersebut dengan berbagai macam inovasi dan pengetahuan baru kedepannya. Begitu juga dengan perkembangan multimedia yang saat ini semakin marak digunakan baik dalam dunia perfilman, film animasi dan iklan. Iklan merupakan sarana media informatif yang umumnya ditujukan pada masyarakat, baik dalam mempromosikan barang maupun layanan dan jasa.

Iklan layanan masyarakat adalah sebuah penyampaian informasi kepada masyarakat secara luas dan berisi pengetahuan dan informasi yang sangat penting untuk mengajak masyarakat mengubah kebiasaan buruk yang sering dilakukan.

Dalam hal ini penulis akan membuat iklan animasi 2D layanan masyarakat mengenai pentingnya kandungan gizi pada ikan. Penulis akan mencoba mendemonstrasikan kandungan gizi dan nutrisi yang terdapat dalam ikan sebagai objek utama yang dikemas dalam visualisasi animasi 2D. Dalam rangka untuk memperoleh informasi yang lebih spesifik Penulis melakukan penelitian di Pusat Pelayanan Gizi Nutri Husada untuk memenuhi kriteria pembuatan iklan layanan masyarakat khususnya kesehatan gizi.

Sebelumnya Pusat Pelayanan Gizi Nutri Husada telah melakukan pelayanan kesehatan secara mandiri yang setiap hari diperlukan oleh masyarakat di luar Rumah Sakit. Karena itu perlu adanya suatu pusat konsultasi gizi yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat yang membutuhkan pendamping mengenai makanannya. Juga diharapkan Pusat tersebut dapat menjadi pelengkap bagi pelayanan gizi dan kesehatan masyarakat yang terbatas jangkauannya baik waktu pelayanan maupun bentuk pendampingan langsung di tempat tinggal klien.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mencoba untuk membuat sebuah iklan animasi 2D tentang ILM (Iklan Layanan Masyarakat) **Mengenai Pentingnya Kandungan Gizi Pada Ikan Sebagai Konsumsi Masyarakat Oleh PT. Nutri Husada**. Karya ini diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat dan bermanfaat untuk memberikan informasi yang berguna bagi masyarakat mengenai pentingnya gizi yang terkandung dalam ikan dan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat dalam mengkonsumsi makanan yang sehat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

"Bagaimana membuat sebuah iklan animasi 2D inovatif dan kreatif untuk memberikan informasi mengenai kandungan gizi ikan serta memberikan pengetahuan bagi masyarakat agar dapat mengetahui pentingnya mengkonsumsi makanan yang sehat dan bergizi."

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang muncul, penulis membatasi bidang kajian yang akan dibahas agar lebih mengarah pada sasaran yang diharapkan. Adapun batasan masalah sebagai berikut:

1. Iklan layanan masyarakat dalam animasi 2D yang dapat memberikan pengetahuan dan pembelajaran mengenai pentingnya kandungan gizi pada ikan.
2. Pentingnya menyampaikan informasi yang berkaitan tentang kesehatan dan gizi yang dikemas dalam visualisasi animasi 2D.
3. Pada tahap pembuatan iklan nanti software yang digunakan, diantaranya : Adobe Flash CS4, Adobe After Effect CS 3, Adobe Audition 1.5, Adobe Premiere CS 3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan Tugas Akhir ini adalah:

1. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan teknologi informasi khususnya dalam bidang multimedia.
2. Membuat sebuah iklan layanan masyarakat yang dapat memberikan informasi dan manfaat tentang pentingnya kandungan gizi pada ikan dan juga diharapkan dapat merubah pola kebiasaan buruk dalam mengkonsumsi makanan.
3. Memenuhi Tugas Akhir sebagai salah satu persyaratan kelulusan D3 Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan iklan 2D dan penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Mengenalkan teknologi multimedia khususnya dibidang periklanan yang menarik. Sehingga banyak yang tertarik dan termotivasi untuk mempelajari teknologi tersebut.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat dalam mengkonsumsi ikan dan kandungan-kandungan gizi yang terdapat dalam ikan.
3. Mengajak masyarakat untuk hidup sehat dengan mengkonsumsi makanan-makanan yang mempunyai banyak kandungan gizi terutama ikan dengan membuat iklan animasi 2D yang menarik.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan iklan 2D dan penyusunan Tugas Akhir ini adalah metode observasi yang berupa observasi ke Pusat Pelayanan Gizi Nutri Husada dengan didampingi seorang ahli gizi. Seluruh metode pengumpulan data tersebut bertujuan untuk mengumpulkan data yang merupakan data berkualitas, adapun metode lain yang digunakan untuk merancang Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Secara umum, teknik observasi dalam penelitian kualitatif dapat dibedakan menjadi dua, yaitu berperan dan tidak berperan. Dimana dalam penelitian tidak berperan, peneliti hanya mengamati dan bahkan tidak hadir secara langsung pada lokasi. Sedangkan pada teknik observasi berperan, peneliti hadir secara langsung dalam lingkungan yang hendak diteliti.

Observasi berperan dapat dibagi lagi menjadi dua jenis, yaitu berperan secara pasif dimana peneliti kehadirannya tidak dirasakan langsung oleh masyarakat disekitar lokasi penelitian. Pasif dan hanya tidak terlibat. Kedua adalah berperan secara aktif, yaitu peneliti mengambil peran sementara sebagai bagian dari pribadi yang terlibat dalam aktifitas yang diamati.

Dalam penelitian ini, akan digunakan metode observasi berperan aktif dengan pertimbangan bahwa melihat langsung keadaan masyarakat dapat memberikan data yang lebih akurat, disamping mempermudah proses analisis data.

2. Metode Wawancara

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung terhadap bagian yang terkait dengan penelitian Tugas Akhir. Metode ini untuk mengumpulkan data dari seorang ahli gizi tentang kandungan gizi dan manfaat mengkonsumsi ikan agar tersedia data yang benar-benar valid dan dapat dipertanggung jawabkan.

3. Metode Kajian Dokumen

Kajian Dokumen atau juga dikenal dengan "content analysis", sumber yang digunakan adalah buku-buku referensi mengenai topik terkait, artikel-artikel, surat kabar dan juga sumber pendukung yang berupa media elektronik dan media internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagai dalam lima bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

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

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan iklan yang dibuat. Pemaparan teori meliputi definisi multimedia, definisi animasi, konsep periklanan, konsep dasar video, dan hardware/software yang dibutuhkan.

Bab III : Tinjauan Umum

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang data-data yang terkumpul pada objek penelitian Pusat Pelayanan Gizi Nutri Husada dan mengaplikasikan iklan animasi 2D tersebut terhadap masyarakat.

2. Penyusunan
laporan

