

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki era globalisasi, mengakibatkan banyak teknologi informasi yang berkembang pesat 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 perkembangannya iklan juga bisa diimplementasikan dalam bentuk animasi 2D agar dapat memberikan visualisasi animasi yang menarik minat masyarakat khususnya dalam pembuatan iklan layanan masyarakat.

Dalam hal ini penulis akan membuat iklan animasi 2D layanan masyarakat mengenai bahaya minuman bersoda. Penulis akan mencoba mendemonstrasikan zat berbahaya pada soda dan dampak penyakit bila terlalu banyak mengkonsumsi soda, sebagai objek utama yang dikemas dalam visualisasi animasi 2D.

Dalam rangka untuk memperoleh informasi yang lebih spesifik Penulis melakukan penelitian di Pusat Pelayanan Kesehatan untuk memenuhi kriteria pembuatan iklan layanan masyarakat.

Melihat hal itu, penulis mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang didapat semaksimal mungkin untuk membuat "IKLAN ANIMASI 2D TENTANG BAHAYA MINUMAN BERSODA".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah:

"Bagaimana cara membuat iklan 2D tentang bahaya minuman bersoda agar dapat diterima masyarakat?"

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 ini berdurasi 44 detik, dan hanya membatasi pada ruang lingkup tertentu seperti membahas zat – zat yang terkandung pada soda, dampak penyakit yang di sebabkan berlebihan mengkonsumsi soda.
2. Software yang digunakan Anime Studio Pro 9, Adobe Audition 1.5, Adobe Premiere CS3, Adobe After Effects CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Diploma-3 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Dimana pelaksanaannya mengandung beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis yaitu sebagai berikut:

1. Membuat iklan kesehatan animasi 2D agar masyarakat dapat mengetahui bahayanya berlebihan minuman bersoda.
2. Menumbuhkan kesadaran untuk mengingatkan masyarakat akan pentingnya menjaga kesehatan dan mengatur pola makan yang sehat.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan adanya penyusunan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yaitu:

1. Bagi masyarakat, menggugah akan pentingnya mengetahui bahaya minuman bersoda dan cara penanggulannya.
2. Bagi penulis, sebagai tolok ukur sejauh mana ilmu yang telah didapat selama perkuliahan dapat diterapkan dalam permasalahan yang nyata.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data-data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode yang diperoleh dari pengamatan langsung di Rumah sakit.

2. Metode Kepustakaan

Data diperoleh dari membaca dan mempelajari buku-buku serta browsing internet yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran ini.

3. Metode wawancara

Data diperoleh dengan cara wawancara langsung dengan salah satu dokter di rumah sakit.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Bab ini menjabarkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, 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 dan mengaplikasikan iklan animasi 2D tersebut terhadap masyarakat.

Bab IV : Pembahasan

Bab ini mendefinisikan masalah, hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.

Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari pembuatan Tugas Akhir ini.

1.8 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

Kegiatan	Maret 2013				April 2013				Mei 2013			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
7. Persiapan												
1. Pengamatan												
2. Wawancara												
3. Kearsipan												
8. Pelaksanaan												
1. Merancang Konsep												
2. Pembuatan Animasi												
3. Penerapan												
9. Penyelesaian												
1. Analisa Data												
2. Penyusunan Laporan												