

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Listrik merupakan sumber energi di mana kontribusinya pada kehidupan manusia telah memberikan arti penting khususnya dalam menjalankan semua aktifitasnya. Listrik adalah produk yang tidak bisa di lihat langsung secara kasat mata, tetapi sangat dirasakan kehadirannya dan manfaatnya oleh semua masyarakat yang mayoritas adalah pelanggan pengguna listrik. Namun kendala yang dihadapi PT. PLN (Persero) Area Yogyakarta adalah semakin banyaknya kasus pencurian listrik yang dilakukan oleh pelanggannya.

Sepanjang tahun 2012, PT. PLN (Persero) Area Yogyakarta mengungkap 495 kasus pencurian listrik dengan kerugian mencapai Rp 1 miliar lebih. Terjadinya pencurian listrik di tengah-tengah pelanggan disebabkan oleh berbagai hal, diantaranya karena keterbatasan informasi yang di terima pelanggan mengenai akibat dan bahaya yang ditimbulkan dari adanya tindakan pencurian listrik. Pencurian listrik dapat mengakibatkan terjadinya bahaya sengatan listrik dan memicu terjadinya kebakaran.

Dengan memperhatikan berbagai kerugian yang diakibatkan oleh pencurian listrik, maka perlu ada kebijakan untuk melakukan gerakan pemberantasan tindakan pencurian listrik, baik melalui jalur hukum, operasi rutin maupun upaya kampanye pemberantasan pencurian listrik. Salah satu media

dalam penyampaian kampanye untuk mengurangi dan memberantas pencurian listrik ini ialah media periklanan di televisi.

Model animasi 2D merupakan salah satu jenis model animasi yang masih banyak dibuat hingga sekarang. Animasi kartun mempunyai nilai paling tinggi dalam hal menarik perhatian penonton baik orang dewasa maupun anak-anak. Dari permasalahan diatas maka perlu suatu sosialisasi berupa iklan agar masyarakat mengerti tentang bahaya pencurian listrik. Oleh karena itu penulis mengambil judul **"Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Bahaya Pencurian Listrik Dengan Animasi 2D"**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memanfaatkan media televisi untuk menyadarkan masyarakat tentang bahaya pencurian listrik?
2. Bagaimana membangun media visualisasi 2D (dua dimensi) untuk iklan layanan masyarakat?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut :

- a. Iklan layanan masyarakat ini mengangkat tema tentang bahaya yang ditimbulkan akibat pencurian listrik yang berupa sengatan listrik dan kebakaran rumah.

- b. Penayangan iklan layanan masyarakat ini berdurasi sekitar 30 detik untuk mengefektifkan penyampaian pesan.
- c. Penayangan iklan ini duransinya dapat dipotong menjadi 10 detik.
- d. Media penayangan berupa televisi lokal dan penayangan langsung pada saat pameran.
- e. Iklan layanan masyarakat ini termasuk dalam tujuan iklan pengingat, yang mengingatkan tentang bahaya pencurian listrik.
- f. Visualisasi obyek yang ditampilkan dalam bentuk multimedia 2D (dua dimensi).
- g. Iklan layanan masyarakat ini sesuai dengan perancangan *story board*.
- h. Dalam pembuatannya penulis menggunakan software-software sebagai berikut Adobe Flash CS4, Adobe Photoshop CS3, Adobe Soundbooth CS3 dan Adobe Premier Pro CS3.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata.

- c. Membangun Iklan Layanan Masyarakat untuk mengingatkan tentang bahaya pencurian listrik.
- d. Merancang media sosialisasi untuk PT PLN (Perseroan) Area Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
2. Mengembangkan ilmu yang sudah dipelajari dan membuka wawasan baru dalam bidang animasi 2D.
3. Menyadarkan masyarakat akan bahaya pencurian listrik dan kerugian yang ditimbulkan.
4. Membantu tugas PT PLN (Persero) Area Yogyakarta dalam mensosialisasikan pencurian listrik.

1.6. Metode Pengumpulan Data

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

1. Studi Lapangan
 - a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan tinjauan langsung ke PT PLN (Persero) Area Yogyakarta untuk mengetahui jumlah pencurian listrik yang terjadi.

b. Metode Wawancara

Penulis mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada Humas pihak PT. PLN (Persero) Area Yogyakarta.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia desain 2D.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan harus terstruktur dan mudah dimengerti, oleh karena itu penulis akan menyajikan lima bab yang berisi uraian secara garis besar laporan yaitu:

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas tinjauan pustaka, pengertian dan teori-teori yang berkaitan dengan objek yang diteliti.

