

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era yang serba canggih dan serba modern ini, ilmu pengetahuan sangat penting untuk aset kehidupan manusia di masa depan, maupun masa sekarang yang sedang dialami. Dari segi manfaat, ilmu pengetahuan terbagi menjadi dua, yaitu pengetahuan yang jika diimplementasikan dalam hidup akan membuat hidup lebih berarti dan berguna dan yang satu adalah pengetahuan yang justru jika diimplementasikan di hidup manusia akan membuat hidup tidak lebih bermakna.

Ilmu pengetahuan bisa diperoleh dari banyak cara, apalagi di era serba canggih seperti saat ini, misalnya dari membaca buku, dari menonton televisi, mendengarkan radio, dan dari internet.

Dari semua contoh tersebut diatas, diambil kesimpulan bahwa jika manusia ingin pengetahuannya bertambah maka harus membaca. Jika seseorang tidak bisa membaca, besar kemungkinan pengetahuan yang dimiliki sangatlah terbatas. Itu berdampak buruk di hidup seseorang, misalnya orang tersebut hanya akan menjadi "alat", atau dengan kata lain, hanya akan dimanfaatkan orang yang jelas berpengetahuan lebih luas. Informasi yang diperoleh bisa bersumber dari berbagai macam media.

Ironisnya, di era teknologi sekarang ini, orang yang mempunyai minat membaca masih sedikit. Ini dibuktikan dari statistik pengunjung Perpustakaan Kota yang rata-rata perhari tidak sampai 500 orang pengunjung¹. Mengingat lokasi perpustakaan berada dekat dengan dunia pelajar dan mahasiswa.

Dengan mudahnya akses seseorang untuk membeli media elektronik, dalam hal ini adalah Televisi, entah yang di kota maupun di pedesaan, maka alat efektif untuk mengajak seseorang agar mulai suka membaca adalah Televisi dengan bentuk video.

Pemanfaatan teknologi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif perancangan dalam pembuatan sebuah video, untuk dapat mempermudah dalam pembuatannya. Dengan permasalahan – permasalahan tersebut penulis terdorong untuk membuat video dan mengolah video tersebut agar lebih menarik yang ditujukan untuk masyarakat yang masih dalam golongan produktif maupun non produktif, dibuatlah dalam bentuk animasi 2D, maka penulisan skripsi ini mengambil judul “Perancangan Iklan Layanan Masyarakat ‘Gerakan Gemar Membaca’ Berbasis Animasi 2D”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang penulis ambil, yaitu :

¹Data diambil pada bulan April 2012 di Perpustakaan Kota. Gambar tabel dapat dilihat di Lampiran

Bagaimana merancang Iklan Layanan Masyarakat "Gerakan Gemar Membaca" Berbasis 2D.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil adalah dari segi teknis bagaimana tahap membuat animasi tersebut menggunakan Software animasi yaitu dengan Macromedia Flash 8.

Sebagai software pendukung yang akan digunakan dalam merancang tampilan video ini adalah, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 1.5, Adobe After effects 6.5, Adobe Premiere Pro.

1.4. Maksud Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Untuk merancang animasi sebuah video yang baik dan benar
2. Menghasilkan produk Iklan Layanan Masyarakat berbentuk animasi 2D yang dapat memotivasi masyarakat baik dewasa maupun anak - anak dalam keinginan dan kemauan dalam membaca
3. Sebagai syarat menyelesaikan Program Studi S1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data data yang diperlukan penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Metode Kepustakaan

Suatu metode yang berpedoman pada buku yang ada, baik dari perpustakaan disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Observasi

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap video animasi tentang Iklan Layanan Masyarakat yang sudah ada.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

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

BAB II Dasar teori

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar iklan, teori yang melandasi sejarah animasi dan menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, seperti: sistem perangkat lunak yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

BAB III Perancangan Iklan Layanan Masyarakat

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan, perancangan iklan.

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini menguraikan tentang tahap-tahap pembuatan Iklan Layanan Masyarakat berbasis Animasi 2D

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.



