

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Tekhnologi komputer merupakan salah satu tekhnologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini, hampir di seluruh aspek kehidupan pada saat ini telah menggunakan tekhnologi komputer diantaranya adalah dunia pendidikan, pariwisata, industri, hiburan, militer dan lainnya,

Multimedia merupakan salah satu yang tepat untuk mempermudah dalam penyampaian informasi dlam bentuk audio video. Multimedia memungkinkan manusia bisa berinteraksi langsung dengan computer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. multimedia juga bisa menghasilkan sesuatu yang bisa lebih menarik. Sebagai contoh multimedia dapat digunakan untuk membuat klan televisi, untuk keperluan presentasi, atau seminar, mendesain majalah, seminar, dan membuat klan-iklan animasi dan kartun.

Salah satu penerapan multimedia adalah untuk membuat iklan layanan masyarakat pada hutan lindung sungai wain Balikpapan, nanti nya diharapkan dengan adanya iklan layanan ini dapat mengurangi kegiatan pembalakan liar dan pembukaan lahan secara dibakar, disamping itu dengan adanya iklan layanan ini dapat menjadi media informasi bagi masyarakat secara luas Akan

perlu menjaga kelestarian hutan dan lahan yang pada saat sekarang ini sudah sangat memprihatinkan sekali.

1. masalah-masalah yang muncul dalam perancangan iklan ini :

- a. Kurangnya informasi yang masyarakat dapatkan dalam pelestarian hutan
- b. Pembalakan liar yang semakin memprihatinkan, penggundulan hutan, rusaknya ekosistem hutan.
- c. pembukaan lahan dengan cara di bakar.

Penulis melihat beberapa permasalahan yang muncul begitu sangat memprihatinkan sehingga sepakat untuk memberi judul

**“PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI  
KEBAKARAN HUTAN DAN LAHAN PADA HUTAN LINDUNG  
SUNGAI WAIN BALIKPAPAN”**

dalam penyusunan skripsi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan di perlukannya sebuah media penyampaian informasi berbasis multimedia di semua bidang agar lebih efisien dalam proses penyampaian informasi secara maksimal, Agar dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan

penulis harapkan , Maka penulis merumuskan masalah yang ingin di pecahkan sebagai berikut

*"Bagaimana merancang Iklan Pelayanan Masyarakat Menggenai Kebakaran Hutan Dan Lahan Dalam Bentuk Animasi Yang Efektif??"*

### **1.3. Batasan Masalah**

Pemanfaatan software yang ada dalam penyelesaian masalah pada akhirnya akan menghasilkan suatu perancangan dan membentuk suatu tampilan animasi yang menarik yang dapat di cerna dan di pahami dengan baik oleh masyarakat yang menggunakan nya. Dalam hal ini untuk menghindari semakin melebarnya suatu masalah yang akan diuraikan, penyusun perlu membatasi masalah yang akan dibahas tersebut pada:

1. Penelitian hanya dilakukan sebatas bagaimana membuat rancangan Iklan dan pembuatan Iklan animasi.
2. Analisis hanya sebatas analisis biaya dan manfaat.
3. Software yang digunakan Macromedia Flash MX8, Adobe Audition 2.0 , Ulead VideoStudio 9.0.

Spesifikasi yang digunakan penulis dalam merancang iklan layanan masyarakat sebagai berikut:

1. Laptop Toshiba A215
2. Windows Vista Home Premium (6.0 build 6000) sistem operasi
3. Macromedia Flash 8 sebagai software utama

4. Ulead VideoStudio 9,0
5. Adobe Audition 2.0

#### 1.4. Tujuan dan Manfaat

Adapun maksud dan tujuan pembuatan iklan layanan masyarakat ini adalah :

##### 1. Bagi Mahasiswa :

- a. Sebagai syarat kelulusan program Strata1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

##### 2. Bagi Dunia Kerja :

- a. Memperkenalkan salah satu lembaga bimbingan belajar ilmu komputer yang berada di STMIK AMIKOM Yogyakarta kepada masyarakat.
- b. Dapat dijadikan sebagai media promosi dan informasi pada hutan lindung sungai wain Balikpapan
- c. Tidak menutup kemungkinan semua iklan dari instansi pemerintah menggunakan multimedia

### 1.5. Metodologi Penelitian

Untuk mendukung kelengkapan serta kelancaran dalam penyusunan dan penyelesaian laporan skripsi ini, ada beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan informasi yang disesuaikan dengan tujuan.

Informasi tersebut diperoleh dari :

#### 1. Pengambilan data

Didalam pengambilan data penulis melakukan dengan beberapa cara yaitu

- a. Observasi atau peninjauan langsung ketempat yang akan diteliti untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi.
- b. Melakukan tanya jawab kepada bagian yang bersangkutan.
- c. Pengambilan gambar flora dan fauna yang ada di sungai wain.

#### 2. Melakukan analisa

Disini setelah semua data yang bersangkutan mengenai objek penelitian terkumpul, lalu dilakukan analisis sehingga data dapat diolah dan diperoleh hasil yang valid.

### 1.6. Sistematis Penulisan

Sebagai persyaratan untuk memenuhi karya ilmiah ini maka diperlukan susunan kerangka kerja secara sistematis agar dapat memberikan kemudahan dalam mewujudkan penulisan. Berikut ini sistematika penulisan dalam naskah laporan skripsi adalah sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan

## **BAB II DASAR TEORI**

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi konsep dasar sistem (karakteristik sistem), konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, Sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan menguraikan tentang pembuatan animasi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan animasi

## **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Membahas tentang penguraian implementasi sistem pada iklan layanan masyarakat ini, Mengetes sistem, Cara penggunaannya dan cara pemeliharaannya.

## **BAB V PENUTUP**

Meliputi tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan Skripsi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN

#### 1.7 Rancangan Pembuatan

Sebagai rencana kegiatan penulis membuat tabel kegiatan yang bertujuan agar rencana-rencana yang ada tidak meleset dari target yang ada, sehingga penulis dapat menyelesaikan rancangan sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Rancangan kegiatan	JUNI				JULI				AGUSTUS			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Perancangan												
Penggambaran												
Penganimasian												
Pengeditan Suara												
Penggabungan												

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

#### Keterangan :

- I : Minggu Pertama
- II : Minggu Kedua
- III : Minggu Ketiga
- IV : Minggu Keempat
- Daerah Hitam : pelaksanaan Kegiatan

