

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat cepat dan menghasilkan inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang selalu terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu perkembangan yang sangat cepat sekarang ini adalah teknologi informasi dan komputer khususnya multimedia, berupa iklan animasi. Saat ini iklan animasi sangat dikembangkan karena penyampaian informasi dalam bentuk iklan animasi yang sangat menarik.

GRANAT Yogyakarta merupakan Lembaga Swadaya Masyarakat yang memiliki program yaitu untuk mengajak semua lapisan masyarakat, agar menciptakan terwujudnya masyarakat Indonesia yang bebas dari penyalahgunaan narkoba dan memerangi peredaran gelap narkoba, menghindari serta menjauhi hal-hal yang berhubungan dengan penyalahgunaan.

Sedikitnya hampir 2 juta orang bangsa Indonesia telah menjadi korban ketergantungan terhadap Narkoba, yang antara lain meliputi siswa sekolah menengah, mahasiswa, kalangan profesional dan bahkan Oknum Polri maupun Oknum TNI. Setidaknya 2 orang pecandu telah meninggal dunia setiap hari, sebagai akibat penyalahgunaan Narkoba. Namun sayangnya peningkatan resiko penyalahgunaan ini

tidak diikuti dengan peningkatan pengetahuan masyarakat mengenai pencegahan penyalahgunaan Narkoba¹.

Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat iklan layanan masyarakat dengan judul **“Pembuatan Animasi 3D Sebagai Iklan Layanan Masyarakat Bahaya Mengonsumsi Narkotika Pada GRANAT Yogyakarta”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dirumuskan masalah yaitu “ Bagaimana membuat iklan layanan masyarakat animasi 3D yang berisi tentang bahaya mengonsumsi narkotika pada GRANAT Yogyakarta”.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas, sesuai fungsi penerapannya masing-masing dibidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu software yang digunakan meliputi Poser Pro 8, Adobe Audition 1.5, Adobe Premiere Pro 2.0, Adobe After Effect CS3. Ruang lingkup penelitian penulis fokuskan pada GRANAT Yogyakarta dan memilih media publikasi dalam bentuk iklan animasi. Iklan animasi ini ditujukan untuk remaja. Analisis yang akan digunakan yaitu analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan. Iklan animasi ini berdurasi 60 detik dan iklan ini akan ditayangkan pada saat kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh GRANAT Yogyakarta.

¹ <http://www.granat.or.id/>. Diunduh tanggal 20 Januari 2011.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini yaitu :

- Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Agar dapat memperoleh gambaran nyata bagaimana membuat sebuah iklan serta menggunakan alat yang ada secara maksimal.
- Membantu dan memberikan kemudahan bagi pihak GRANAT Yogyakarta dalam penyampaian informasi sehingga lebih menarik perhatian masyarakat dan dapat diterima oleh masyarakat dengan mudah.
- Sebagai syarat kelulusan dan menyanggah gelar Sarjana Komputer dalam bidang Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian dan penyusunan skripsi ini yaitu :

- Sebagai sarana publikasi agar lebih tepat sasaran dan lebih menarik dalam penyampaian informasi.
- Menambah pengetahuan dan wawasan masyarakat dalam penyampaian informasi mengenai bahaya mengkonsumsi narkoba.
- Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dalam bidang Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode diantaranya :

- **Metode Wawancara**

Penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak GRANAT Yogyakarta.

- **Metode Observasi**

Dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung terhadap aktivitas karyawan di GRANAT Yogyakarta.

- **Metode Pustaka**

Mengumpulkan data dari buku-buku tentang dunia periklanan yang sebagian besar merupakan koleksi perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta dan literatur-literatur yang diperoleh dari internet mengenai dunia periklanan yang kesemuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai dunia periklanan televisi serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam proses pembuatan iklan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diuraikan penjelasan analisis yang digunakan seperti metode SWOT, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan dibahas tentang iklan animasi yang akan dibuat, yaitu tentang informasi bahaya mengkonsumsi narkoba, termasuk didalamnya penjelasan tentang komponen-komponen yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi multimedia tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN