

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pasar Beringharjo merupakan pasar tradisional kelas I yang menjalankan 3 fungsi pilar yaitu pilar ekonomi, pendidikan, dan wisata. Dengan berjalannya kegiatan jual beli yang terjadi, sebanyak 6.000 pedagang setiap hari melakukan transaksi ekonomi dan turut menggerakkan roda perekonomian. Tetapi, pada masa pandemi seperti ini, pasar menjadi salah satu tempat yang cukup dikhawatirkan masyarakat karena pasar merupakan tempat terbentuknya kerumunan. Hal ini mengakibatkan maraknya wabah virus *corona* semakin besar risiko penularannya. Karena pasar menjadi salah satu denyut perekonomian, pasar harus selalu beroperasi karena pedagang harus tetap mencari nafkah melalui berdagang, petani pun harus menyalurkan hasil panennya ke pasar. Sementara masyarakat, harus tetap memenuhi kebutuhan pokoknya dari pasar.

Edukasi dan sosialisasi mengenai pencegahan virus *corona* selalu dilakukan kepada para pedagang Pasar Beringharjo. Dimana dalam memberikan edukasi dan sosialisasi bisa dilakukan dengan berbagai cara terutama dengan perkembangan zaman yang cukup cepat banyak teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk memberikan sebuah informasi kepada masyarakat mengenai protokol kesehatan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Oleh karena itu, media yang berkontribusi untuk pencegahan covid harus dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan daya tarik masyarakat. Sehingga masyarakat pasar lebih mudah memahami protokol kesehatan yang berlaku. Jadi, kami dan jajaran tim dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan Daerah Istimewa Yogyakarta memilih iklan dengan metode 2D untuk media pencegahan *Covid-19*.

Pembuatan iklan layanan masyarakat dengan menggunakan animasi 2D dengan karakter maskot Pasar Beringharjo yang menampilkan penerapan metode 3M (memakai masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak) menjadi salah satu

solusi untuk meningkatkan daya tarik masyarakat pasar, hal tersebut diperkuat dengan adanya kuisioner untuk para pedagang dan pembeli di Pasar Beringharjo. Memanfaatkan videotron untuk menampilkan iklan tersebut di setiap sudut Pasar Beringharjo dapat mendorong masyarakat Pasar Beringharjo untuk selalu menerapkan protokol kesehatan 3M.

### **1.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin diraih adalah “Dengan adanya video iklan layanan masyarakat ini harapannya dapat mendorong dan mempermudah masyarakat Pasar Beringharjo dalam memahami dan menerapkan protokol kesehatan 3M”.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu “Bagaimana cara mempermudah masyarakat Pasar Beringharjo dalam memahami protokol kesehatan 3M ?”

### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan penelitian dan masalah yang sudah dikembangkan pada latar belakang diatas, diperlukan batasan masalah agar tidak keluar dari pokok bahasan. Adapun batasan masalah dari penelitian tugas akhir ini, sebagai berikut :

- a. Teknologi yang digunakan adalah *computer* dan menggunakan *software Adobe Animate CC 2018, Adobe Photoshop CC, dan Adobe Premiere Pro CC 2019.*
- b. Video ini hanya ditujukan kepada masyarakat Pasar Beringharjo.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

- a. Penulis dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam pembuatan animasi 2D.

- b. Laporan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam pembuatan karya ilmiah selanjutnya.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari beberapa bab dan sub bab sebagai berikut :

- a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

- b. Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini menguraikan tentang landasan teori dan hasil penelitian dalam penulisan laporan tugas akhir.

- c. Bab III Tinjauan Umum

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek.

- d. Bab IV Perancangan dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan iklan animasi 2D.

- e. Bab V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis pada bab-bab sebelumnya.