

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan berkembangnya teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan sekarang ini, turut membantu manusia terutama dibidang teknologi informasi. Perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa berubah ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi dapat menghasilkan inovasi-inovasi yang lebih baik. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan bisa memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Suatu informasi akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang edukasi, pemasaran, publikasi dan lain-lain. Khususnya untuk bidang edukasi, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi.

Dalam era ini apabila dilihat dari pemanfaatan ilmu teknologi, tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna. Untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang keunggulan dari suatu perusahaan atau badan usaha dilakukan dengan menggunakan metode-

metode yang dalam hal ini memanfaatkan salah satu kemajuan ilmu dan teknologi yaitu teknologi informasi.

Teknologi yang sekarang berkembang pesat saat ini akan mampu memberikan solusi informasi secara tepat dan akurat. Teknologi informasi yang dimaksudkan adalah multimedia. Multimedia adalah salah satu hal yang paling trend di dunia komputer saat ini. Dengan multimedia memungkinkan para pengguna komputer untuk menghasilkan karya dalam bentuk yang lebih kaya dari pada media tabel dan grafik. Maka multimedia digunakan perusahaan-perusahaan, instansi pemerintah, lembaga masyarakat untuk menyampaikan informasi dan sebagai media promosi serta edukasi yang sangat menarik.

Salah satu penerapan multimedia adalah memvisualisasikan informasi dan edukasi (penyuluhan) tentang HIV/AIDS untuk sebuah organisasi dalam hal ini PKBI Youth Center Yogyakarta berupa iklan animasi. Melalui penerapan hasil rancangan multimedia ini diharapkan mampu memberi kemudahan bagi kalangan PKBI Youth Center Yogyakarta dalam memberikan penyuluhan dan edukasi kepada masyarakat khususnya remaja.

Dari uraian diatas maka penulis sepakat untuk memberi judul **PEMBUATAN IKLAN ANIMASI LAYANAN MASYARAKAT DENGAN TEMA HIV / AIDS STUDY KASUS PKBI YOUTH CENTER YOGYAKARTA** dalam penyusunan tugas akhir.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu bagaimana membuat iklan animasi layanan masyarakat dengan tema HIV/AIDS yang menarik sebagai perlengkapan media edukasi dan informasi PKBI Youth Center Yogyakarta ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

1. Bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun iklan animasi layanan masyarakat yang berkaitan erat dengan informasi mengenai HIV/AIDS ?
2. Perangkat lunak yang digunakan yaitu :
 - a. Adobe Premiere Pro 2.0
 - b. Adobe Photoshop
 - c. Macromedia Flash 8

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Membuat iklan animasi layanan masyarakat dengan tema HIV/AIDS dengan Adobe Premiere Pro 2.0.

2. Mengembangkan aplikasi multimedia berupa iklan layanan masyarakat untuk media informasi dan membantu dalam kegiatan penyuluhan.

1.5. Metode Pengumpulan Data

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

1. Metode Wawancara

Penulis mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan berbagai pihak PKBI Youth Center Yogyakarta, antara lain ahli medis yang berhubungan dengan obyek penelitian.

2. Metode Observasi

Dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung terhadap aktivitas penyuluhan di PKBI Youth Center Yogyakarta.

3. Metode Literatur

Informasi yang kami dapat dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur, foto-foto, dan lain-lain.

4. Metode Pustaka

Dengan cara membaca buku-buku dan mempelajari literatur tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi dan nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai konsep informasi, definisi informasi, sistem operasi, dan perangkat lunak untuk merancang aplikasi multimedia dan hal-hal lain yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan tugas akhir ini.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan diuraikan penjelasan tentang gambaran umum, sejarah singkat berdirinya instansi, lokasi penelitian tugas akhir, visi dan misi sampai dengan struktur organisasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas tentang aplikasi multimedia yang akan dibuat, yaitu iklan animasi layanan masyarakat dengan tema HIV/AIDS, 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.

LAMPIRAN

