

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sudah berkembang sangat pesat bila dibandingkan dengan beberapa dekade yang lalu. Industri hiburan juga menjadi salah satu pihak yang diuntungkan dengan semua kemudahan teknologi yang ada. Hiburan multimedia seperti film saat ini mudah diproduksi karena peralatan yang sudah memadai dan mudah digunakan. Berbagai rumah produksi pun mulai bermunculan dan saling berlomba membuat tontonan yang menghibur. Mulai dari sinetron, berita, kartun, atau bahkan gosip.

Walaupun bertujuan sebagai hiburan semata, namun tontonan juga mempunyai dampak buruk terutama bagi anak-anak yang masih dalam tahap berkembang. Tanpa dampingan orang tua dalam menonton acara televisi, apa yang ditonton bisa menjadi ajaran yang buruk, karena anak-anak masih berkembang dan mereka melakukan sesuatu terkadang setelah melihat apa yang dilakukan oleh orang tua atau orang lain dalam lingkungan. Hal ini tentu saja bisa berpengaruh buruk terhadap mental dan sikap anak-anak.

Untuk memberi pengarahan pada orang tua bahwa perlunya mereka memberikan bimbingan pada anaknya dalam menonton televisi diperlukan

sebuah media penyampaian pesan tersebut. Iklan adalah salah satu alat yang terbilang efektif dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat. Agar iklan itu lebih menarik untu ditonton iklan pun terkadang dibuat dengan animasi ataupun teknologi 3D. Dengan berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam penulisan tugas akhir ini penulis mengambil judul “Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Berbentuk 3D “Beri Bimbingan pada Anak dalam Menonton Televisi”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pokok permasalahan yang ada, maka penulis menentukan pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah : Bagaimana cara membuat iklan layanan masyarakat yang menarik menggunakan software 3D.

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis menentukan batasan masalah penelitian, yaitu pada proses pembuatan iklan layanan multimedia dengan software 3D dengan panjang durasi maksimal 2 menit.

Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat “Beri Bimbingan pada Anak dalam Menonton Televisi” penulis menggunakan software-software sebagai berikut: Adobe Audition CS 5, Adobe premier pro CS 4, Blender 2.46, Adobe Photoshop.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat iklan layanan masyarakat dengan tema perlindungan anak dari tontonan televisi yang tidak mendidik.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana pada Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata.
4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya pembuatan animasi 3D.

#### **1.5 Manfaat penelitian**

Manfaat dari dari pembuatan skripsi dengan judul "PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBENTUK 3D "BERI BIMBINGAN PADA ANAK DALAM MENONTON TELEVISI", adalah sebagai berikut :

Bagi mahasiswa

1. Mengetahui secara langsung teknik perwujudan karya serta alur produksi mulai dari proses awal sampai akhir.

2. Melatih kepekaan dalam menyikapi permasalahan untuk menjadi peluang dalam mewujudkan karya sesuai dengan situasi yang ada.
3. Melatih dan mengukur kompetensi yang dimiliki sebagai bekal kesiapan menjadi tenaga profesional di bidangnya.

Bagi masyarakat

1. Menggugah kesadaran masyarakat akan pentingnya memberi bimbingan dan melindungi tumbuh kembang anak.
2. Menyadarkan masyarakat akan pentingnya memantau tontonan pada anak dan proses tumbuh kembangnya.

Bagi instalasi terkait

1. Sebagai media kampanye dalam penyuluhan-penyuluhan di masyarakat.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

### I. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai

dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang perlindungan anak dalam menonton televisi.

## 2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

## 3. Metode Study Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

## 4. Metode Study Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan perlindungan hak anak dan animasi 3D.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi tugas akhir dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menguraikan tentang pengertian iklan layanan masyarakat, sejarah perkembangan iklan layanan masyarakat, konsep dasar animasi 3D, ide cerita, tema, sinopsis, scriptwriter/screenwriter, storyboard artist, editor, sound editor, talent, konsep dasar animasi 3D, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film kartun.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai cerita, ide cerita, synopsis, diagram scene, storyboard, perancangan karakter, perancangan warna tokoh karakter dan desain ekspresi wajah karakter.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai desain dan implementasi dan bagaimana cara pembuatan iklan layanan masyarakat dengan menggunakan teknik 3D.

## **BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.

