

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 dikembangkan karena penyampaian informasi dalam bentuk iklan animasi yang menarik.

WALHI Yogyakarta merupakan Lembaga Swadaya Masyarakat yang memiliki program yaitu untuk mendorong masyarakat sebagai subjek dalam pengelolaan sumber daya alam secara adil dan berkelanjutan sebagai sumber-sumber kehidupan.

Indonesia memiliki 10% dari hutan tropis dunia yang masih tersisa. Alam Indonesia merupakan peringkat ke tujuh dalam keragaman spesies tumbuhan berbunga, memiliki 12% dari jumlah spesies binatang menyusui/mamalia (36% diantaranya spesies endemik), pemilik 16% spesies binatang reptil dan ampibi, 1.519 spesies burung (28% diantaranya spesies endemik), 25% dari spesies ikan dunia 121 spesies kupu-kupu ekor walet di dunia (44% di antaranya endemik), spesies tumbuhan palem paling banyak, kira-kira 400 spesies 'dipterocarps', dan

kira-kira 25.000 spesies flora dan fauna .Namun hingga saat ini Indonesia telah kehilangan 72% hutan asli yang ada pada awal abad ini .

Sementara berdasarkan penafsiran citra landsat tahun 2000 terdapat 101,73 juta hektar hutan dan lahan rusak, diantaranya seluas 59,62 juta hektar berada dalam kawasan hutan. Bencana ekologi semakin menunjukkan peningkatan yang significant dari tahun ke tahun, dimana Walhi menemukan bahwa pada tahun 2007 telah terjadi 205 kali bencana dan pada tahun 2008 intensitasnya meningkat sampai dengan 359 kali, sementara upaya yang dilakukan oleh pemerintah masih bersifat lip service belaka dan tidak menunjukkan upaya serius untuk mereduksi dan mencegah bencana tersebut.¹

Sehingga Walhi merasa perlu untuk membuat iklan dengan topik **“Pembuatan Animasi 3D Sebagai Iklan Layanan Masyarakat Pentingnya Sosialisasi Penghijauan Pada WALHI 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 Pentingnya Sosialisasi Penghijauan Pada WALHI 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,

¹ Wahana Lingkungan Hidup- Yoyakarta
<http://www.walhi-joeria.or.id/>. Diunduh tanggal 12 Oktober 2011

yaitu software yang digunakan meliputi Autodesk 3Ds Max 2009, Adobe After Effect CS 4, Adobe Premiere Pro 2.0, Adobe Audition 1.0. Ruang lingkup penelitian penulis fokuskan pada WALHI Yogyakarta dan memilih media publikasi dalam bentuk iklan animasi. Iklan animasi ini ditujukan untuk kalangan anak, remaja, maupun dewasa segala usia. Analisis yang akan digunakan yaitu analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan. Iklan animasi ini berdurasi 60 detik dan iklan ini akan ditayangkan pada saat kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh WALHI Yogyakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

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

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

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian dan penyusunan skripsi ini yaitu :

1. Sebagai sarana publikasi agar lebih tepat sasaran dan lebih menarik dalam penyampaian informasi.
2. Menambah pengetahuan dan wawasan masyarakat dalam penyampaian informasi mengenai pentingnya sosialisasi penghijauan.
3. 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 :

1. Metode Wawancara

Penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak WALHI Yogyakarta.

2. Metode Observasi

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

3. 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

Untuk mempermudah penulisan pada skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan seperti 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, 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 pentingnya sosialisasi penghijauan, termasuk didalamnya penjelasan tentang software yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi multimedia tersebut.

BAB V PENUTUP

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