

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini. Menimbulkan sebuah dampak positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti penyampaian informasi yang cepat dan mudah. Setiap orang dalam melakukan kegiatannya tidak dapat terlepas dari informasi karena setiap aspek kehidupan berhubungan dengan ketersediaan informasi. Penyampaian informasi ini juga berhubungan dengan multimedia.

Multimedia adalah satu alat atau media untuk mempermudah penyampaian informasi yang disampaikan melalui audio dan video. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat sebuah iklan yang dapat diunggah dalam semua sosial media. Keuntungan melibatkan multimedia dalam pembuatan iklan adalah dapat memperbesar presentase dan membantu pemahaman ataupun ingatan informasi yang akan disampaikan ke penonton karena dapat membantu membentuk persepsi tertentu [1].

Lembaga pemerintah yang menggunakan iklan sebagai media penyampaian informasi adalah Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Magelang. Lembaga tersebut mempunyai wewenang dalam pelayanan masyarakat salah satunya adalah dibidang perpustakaan. Masyarakat sering mengalami keraguan untuk mendatangi perpustakaan, dikarenakan kurang mengertinya mereka tentang persyaratan apa saja yang harus mereka lakukan untuk mendapatkan layanan dan fasilitas yang ada, seperti proses pembuatan kartu anggota, proses dalam peminjaman buku, dan permasalahan lain tentang pemanfaatan layanannya. Selain itu, adanya perubahan dan penambahan informasi dari pihak pelayanan perpustakaan yang harus disampaikan kepada masyarakat luas.

Oleh karena itu, peneliti membuat sebuah upaya yang dapat membantu proses penyampaian informasi berupa pembuatan Iklan Layanan Masyarakat (ILM). Pembuatan ILM ini menggunakan teknik *live shoot* dalam pengambilan

video ilustrasi iklan yang diperankan oleh seorang model dan juga dikombinasikan dengan *motion graphic*. *Live shoot* yaitu sebuah rentetan perekaman makhluk hidup yang melakukan sebuah peran dipadu dengan kejadian dramatik kemudian disusun pada suatu proses *editing*, dan apabila disatukan dapat menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonnya terhenyut.

Teknik *motion graphic* (Iman Satriaputra Sukamo, 2014) dibentuk dari model yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakan. Tujuannya dimaksudkan untuk menipu mata manusia agar mempercayai bahwa memang terjadi gerakan [2]. *Motton graphic* disini digunakan untuk menampilkan tambahan informasi seputar layanan, persyaratan dan juga fasilitas yang terdapat pada perpustakaan. Dengan demikian, tujuan dari pembuatan ILM ini adalah sebuah ajakan dan memberikan sebuah informasi kepada masyarakat mengenai layanan, persyaratan dan, fasilitas yang tersedia di Perpustakaan Kota Magelang.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana cara membuat Iklan Layanan Masyarakat Pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Magelang dengan menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Video ini menampilkan iklan layanan masyarakat berupa layanan, persyaratan dan fasilitas yang dapat digunakan di Perpustakaan Kota Magelang.
2. Penelitian ini dilakukan di lingkungan Perpustakaan Kota Magelang.
3. *Software* yang digunakan Adobe Premiere Pro CC 2019 untuk proses edit video, Adobe Illustrator CC 2019 untuk membuat *asset* yang menunjang pembuatan *motion*, Adobe After Effect CC 2019 untuk proses pembuatan *motion graphic* dan Adobe Audition CC 2019 untuk edit suara atau *voice over*.

4. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video hanya menggunakan *live shoot* dan *motion graphic*.
5. Resolusi video 1920 x 1080 p.
6. Durasi video 2 menit 30 detik.
7. Tahapan penelitian berakhir ketika video diserahkan ke Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Magelang.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan batasan masalah yang sudah dijabarkan dalam penelitian ini, maka tujuan yang akan dicapai penelitian adalah :

1. Membuat video iklan layanan masyarakat menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
2. Merancang sebuah video iklan layanan masyarakat untuk penyampaian informasi berupa layanan, persyaratan dan, fasilitas yang ada di Perpustakaan Kota Magelang.
3. Mengajak serta memberi informasi kepada masyarakat untuk memanfaatkan fasilitas dan layanan yang tersedia dengan cara berkunjung ke Perpustakaan Kota Magelang.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dibedakan menjadi 3 sudut pandang :

##### **a. Bagi Objek Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu media informasi berbentuk video bagi Perpustakaan Kota Magelang dan memberikan sebuah media informasi yang diharapkan dapat membantu memvisualisasikan langkah-langkah, persyaratan maupun fasilitas yang ada di perpustakaan.

##### **b. Bagi Masyarakat**

Iklan Layanan Masyarakat (ILM) ini dapat memberikan informasi dan membantu masyarakat dengan mudahnya mengetahui layanan, persyaratan dan juga fasilitas yang ada pada Perpustakaan Kota

Magelang yang dapat dimanfaatkan ataupun didapatkan oleh masyarakat.

c. Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna mendukung penerapan ilmu di dunia nyata dan juga sebagai bahan referensi untuk pengembangan selanjutnya.
2. Meningkatkan kualitas dalam belajar, meningkatkan kreativitas, menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer serta mengembangkan ilmu, membuka wawasan tentang keilmuan, dan pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bagian yang akan disusun dengan isi sebagai berikut :

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bagian landasan teori berisi tinjauan pustaka, dasar teori yang digunakan, dan teori mengenai ilmu atau masalah yang diteliti. Menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan video Iklan ini.

##### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi deskripsi singkat objek penelitian, menguraikan tentang alur penelitian secara runtut tentang pembuatan iklan layanan masyarakat dan juga menjabarkan hal lain yang digunakan saat penelitian.



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

Bab ini membahas paparan hasil-hasil yang diperoleh peneliti dalam melakukan penelitian, serta menyajikan data dari hasil uji coba produk hasil penelitian beserta pembahasannya.

#### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian berdasarkan teori dan teknik yang digunakan dalam pembuatan video iklan.

