

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini telah banyak memberikan dampak negatif maupun positif pada kemajuan di berbagai aspek kehidupan. Dalam bidang bisnis maupun sarana untuk menampilkan pesan-pesan sosial kepada masyarakat agar bisa meningkatkan kepedulian antar sesama, diperlukan alat penyampaian yang efektif. Penggunaan teknologi membantu memberikan pengetahuan yang berguna bagi khalayak umum salah satunya iklan layanan masyarakat sehingga pesan yang terkandung dapat sampai dan di mengerti dengan mudah.

Maraknya perusahaan pinjaman *online* yang beroperasi di Indonesia dan belum terdaftar atau ilegal pada Otoritas Jasa Keuangan (OJK) akan membuat jatuhnya banyak korban hal tersebut terjadi karena pinjaman *online* ilegal tidak dalam pengawasan sehingga tidak tunduk pada aturan apapun selain itu adanya risiko terhadap pelanggaran seperti adanya bunga pinjaman yang sangat tinggi pencurian data pribadi hingga penagihan yang dilakukan secara intimidatif sangat rentan dapat menimpa masyarakat sebagai konsumen dari pinjaman *online*.

Dari peninjauan permasalahan tersebut peneliti berniat melakukan sosialisasi dampak pinjaman *online* yang belum terdaftar pada Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menggunakan animasi yang dapat memberikan sebuah visual, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah dipahami, dengan menggunakan animasi dapat menghidupkan segala macam benda atau objek mati menjadi lebih terlihat lebih hidup dan berwarna, animasi sebuah ilusi kehidupan walaupun saat ini animasi memiliki pengertian sangat luas yaitu semua dengan elemen gerak di nyatakan sebagai animasi walaupun perlu di ingat semua elemen gerak tersebut termasuk ilusi, menurut riset lembaga penelitian komputer yaitu *Computer Technology Research (CTR)* menyatakan 20% orang dapat mengingat dari apa yang dilihat,

30% mengingat dengan suara dan 50% mengingat apa yang dilihat dan di dengar [1], penggunaan *motion graphic* adalah media yang sangat cocok dalam menyampaikan informasi tentang dampak negatif terhadap pinjaman *online* yang tidak terdaftar pada (OJK) karna menurut Roos Crooks dkk dalam bukunya menyebut “Kedasyatan cara bercerita visual infografis” bahwa *motion graphic* mempunyai keunggulan dimana informasi lebih mudah diserap dan dapat membantu menyederhanakan pesan dari konten utama.

Dengan demikian dilakukan sebuah penelitian dan pengembangan video iklan layanan masyarakat dengan teknik *motion graphic* “Waspada terhadap Pinjaman *Online*” dengan adanya penelitian dan pengembangan video iklan layanan masyarakat ini diharapkan mampu menyampaikan informasi tentang dampak negatif bahaya pinjaman *online* yang belum terdaftar (OJK) mengenai seberapa efektif motion grafik dalam penyampaian informasi untuk memenuhi kebutuhan fungsional pembuatan video iklan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dirumuskan masalah sebagai berikut :
 “Apakah Implementasi Teknik Motion Graphic dapat memenuhi kebutuhan dalam menyampaikan informasi dan dapat membantu masyarakat ?”

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah pada penelitian “Implementasi Teknik *Motion Graphic* pada Iklan Layanan Masyarakat Waspada Pinjaman *Online*” peneliti membatasi ruang lingkup penelitian yaitu :

1. Object penelitian pinjaman online yang tidak terdaftar (OJK)
2. Menggunakan *motion graphic*
3. Vidio iklan akan di tayangkan di media sosial Instagfram
4. Vidio iklan akan di evaluasi menggunakan skala likert

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian “Implementasi Teknik *Motion Graphic* pada Iklan Layanan Masyarakat Waspada Pinjaman *Online*” adalah menghasilkan vidio iklan layanan masyarakat. Dan sarana media informasi bagi masyarakat

1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat penelitian dari segi akademis dan segi praktis, sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Akademis

1. Manfaat bagi peneliti lain
Memberikan refrensi bagi peneliti yang mengambil tema berkaitan dengan *motion graphic*
2. Manfaat bagi peneliti
Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta dan Memantapkan ilmu bidang multimedia yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Diharapkan dapat membantu menyebarkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam ranah multimedia.
2. Dapat membantu peneliti lainnya dalam mengangkat permasalahan yang sama.
3. Sebagai media evaluasi peneliti lainnya dalam mengembangkan vidio dengan *motion graphic* .

1.6 Metode Penelitian

Untuk mempermudah dalam proses penelitian maka dibagi menjadi beberapa bagian Metode Penelitian dalam pengalahan data dan kebutuhan informasi yang digunakan sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

A. Studi Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang dapat dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia editing video, dan pembuatan *motion graphic*.

1.6.2 Metode Analisis

Adapun jenis metode analisis dan pendekatan penelitian yang penulis gunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling bahkan populasi atau sampling sangat terbatas. Jika data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu mencari sampling lain. Disini yang lebih ditekan kedalam (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas) data.

1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Luther (1994), pengembangan multimedia dilakukan melalui 6 tahapan, yaitu: *concept* (pembuatan konsep), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi gambaran umum penelitian yaitu, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua menguraikan tentang teori-teori yang digunakan untuk melakukan sebuah analisa dan digunakan sebagai rujukan dalam menulis naskah skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga berisi tentang alur dari penelitian yang dipakai untuk melakukan proses pengumpulan data, analisis data, dan metode yang digunakan dalam melakukan sebuah penilitan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisi tentang proses pembuata video iklan dan dijelaskan tahapan produksi dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab kelima merupakan bab penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian.

