

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa bulan yang lalu terjadi kabut asap yang menyelimuti beberapa wilayah di Sumatera Selatan. Membuang puntung rokok di area hutan dan pembukaan lahan baru dengan cara membakar hutan adalah salah satu cara yang salah, karena hal tersebut menyebabkan kabut asap. Kebakaran hutan di lahan kosong terus terjadi di berbagai Kabupaten yang ada di Sumatera Selatan, sehingga kabut asap semakin meningkat dan menyebar kemana-mana.

Salah satu pemukiman warga yang terdampak akibat terjadinya kebakaran hutan yang menyebabkan kabut asap tersebut yaitu di Desa Panca Mulya yang berada di Kecamatan Air Kumbang Kabupaten Banyuasin. Kabut asap ini menimbulkan dampak negatif bagi kesehatan, seperti masalah pernafasan, dan juga dapat menimbulkan gangguan kesehatan jangka panjang bagi masyarakat setempat.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukannya suatu media agar dapat memberikan informasi kepada masyarakat untuk mencegah dampak negatif dari kabut asap bagi kesehatan. Untuk mengatasi masalah tersebut dapat melakukan pendekatan inovatif dengan menggunakan teknik *motion graphic* ke dalam iklan layanan masyarakat, karena dengan adanya *motion graphic* dapat menarik perhatian, dapat membantu menyederhanakan pesan lewat visual, sehingga pesan lebih mudah untuk dipahami. Dengan melakukan wawancara, serta memanfaatkan *software* yang akan digunakan seperti *adobe illustrator*, *adobe after effect* dan beberapa *software* pendukung lainnya untuk proses pembuatan iklan layanan masyarakat.

Dari latar belakang diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul “ Implementasi Teknik Motion Graphic Pada Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Kabut Asap Bagi Kesehatan Di Desa Panca Mulya”. Hasilnya iklan layanan masyarakat ini dapat memberikan informasi kepada masyarakat di Desa Panca Mulya, untuk mencegah dampak kabut asap bagi kesehatan. Selain itu dengan adanya iklan ini dapat dijadikan contoh bagi daerah-daerah lain yang

menghadapi hal yang sama terkena dampak kabut asap.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang didapatkan yaitu bagaimana mengimplementasikan teknik *motion graphic* pada iklan layanan masyarakat mengenai dampak kabut asap bagi kesehatan di Desa Panca Mulya?

1.3 Batasan Masalah

Peneliti memiliki beberapa batasan masalah yang diperlukan sebagai berikut :

1. Objek penelitian dilakukan di Desa Panca Mulya
2. Hasil penelitian dalam bentuk video *motion graphic*
3. Teknik yang digunakan pada iklan layanan masyarakat *motion graphic*
4. Menyajikan informasi terkait dampak kabut asap bagi Kesehatan
5. Durasi video *motion graphic* kurang atau lebih 2 menit
6. Iklan layanan masyarakat akan di *upload* ke *Instagram* Karang Taruna Desa Panca Mulya

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan, yaitu memberikan informasi untuk mencegah dampak kabut asap bagi kesehatan dan mengimplementasikan teknik *motion graphic* pada iklan layanan masyarakat dalam bentuk video.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu :

1. Manfaat Bagi Peneliti
 - Salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
 - Mendapatkan ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai dampak kabut asap bagi kesehatan.
 - Menerapkan ilmu *motion graphic* pada iklan layanan masyarakat.
2. Manfaat Bagi Desa Panca Mulya
 - Dapat digunakan sebagai media informasi bagi Desa Panca Mulya kepada

masyarakat. Sehingga masyarakat dapat memahami video mengenai dampak kabut asap bagi kesehatan.

- Dapat memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai dampak kabut asap bagi kesehatan kepada masyarakat. Sehingga masyarakat dapat menambah pengetahuan dan wawasan terkait dampak kabut asap bagi kesehatan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengetahui pembahasan pada Skripsi ini, penulisannya disusun secara sistematika yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini peneliti menguraikan tentang hal-hal yang melatar belakangi dalam pembuatan skripsi ini, mulai dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi tinjauan pustaka, mengenai ilmu yang berkaitan dengan penelitian dan penciptaan, dasar-dasar teori yang digunakan terkait dengan *motion graphic*.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, pengumpulan data, analisis kebutuhan, pra produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan, mulai dari gambaran hasil penelitian dan pembahasan penelitian. Terdiri dari produksi, pasca produksi dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.