

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Polsek Kajoran adalah kantor polisi yang terletak di Kecamatan Kajoran, Kabupaten Magelang. Dengan luas wilayah 18,12 km. Wilayahnya sebagian besar adalah dataran tinggi dan banyak tikungan. Lebih tepatnya Kecamatan Kajoran berada di bawah kaki Gunung Sumbing.

Dengan wilayah yang sebagian besar adalah dataran tinggi dengan banyak tikungan, di Kecamatan Kajoran sering terjadi kecelakaan lalu lintas. Yang disebabkan oleh masyarakat yang kurang memperhatikan rambu-rambu atau peringatan yang sudah ada. Seperti menerobos garis marka, tidak mengenakan helm saat berkendara, saling mendahului dan mengabaikan rambu-rambu di tikungan, dan masih banyak contoh yang lain. Kecelakaan di daerah Kecamatan Kajoran setiap tahunnya pasti ada kecelakaan, dengan jumlah grafik yang menetap, bahkan bisa juga bertambah.

Maka dari itu pihak kepolisian Polsek Kajoran sering mengadakan penyuluhan sosialisasi kepada seluruh warga masyarakat Kajoran. Yang bertujuan agar bisa meminimalisasi jumlah kecelakaan serta meningkatkan kesadaran masyarakat tentang mentaati rambu-rambu lalu lintas demi keselamatan. Sosialisasi hanya dilakukan secara lisan. Namun, penyampaian secara lisan belum mampu menarik perhatian masyarakat untuk lebih sadar dan memperhatikan pesan yang disampaikan.



Maka dari uraian diatas penulis membuat animasi yang bertujuan agar lebih menarik perhatian masyarakat dalam mematuhi rambu-rambu lalu lintas. Dengan membuat animasi yang berjudul “PEMBUATAN IKLAN ANIMASI SIMULASI RAMBU-RAMBU LALU LINTAS DI POLSEK KAJORAN “.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat iklan animasi 2D berisi pesan yang disampaikan untuk masyarakat tentang pentingnya mentaati peraturan rambu-rambu lalu lintas?

1.3 Batasan Masalah

Pada setiap langkah penelitian tentunya terdapat batasan masalah karena ruang lingkup yang luas pembuatan iklan kartun ini. Untuk itu iklan ini hanya menampilkan 1 kasus pelanggaran lalu lintas dan akibat dari pelanggaran tersebut. Iklan ini akan ditampilkan dengan durasi 45 detik dan aplikasi utama yang digunakan yakni Adobe Flash Cs3, Adobe Illustrator Cs6 dan Adobe Premier Cs6.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam membuat software ini antara lain :

- Membuat iklan layanan masyarakat tentang simulasi rambu-rambu lalu lintas untuk polsek kajoran.
- Membantu dan memberikan kemudahan untuk penyampaian informasi sehingga dapat di terima masyarakat dengan mudah.
- Salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada prodi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

- Sebagai sarana publikasi dan sosialisasi Polsek Kajoran kepada masyarakat agar lebih cepat dipahami dan lebih menarik dalam penyampaian informasi .
- Masyarakat dengan mudah menerima informasi yang disampaikan.

Untuk memperoleh gelar sarjana Komputer dalam bidang informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengmpulan data-data yang diperlukan dalam penyusunan proposal maka penulis melakukan dengan 3 metode :

1.6.1 Metode Observasi

Yaitu metode untuk mendapatkan suatu data dengan cara melihat langsung objek yang diteliti. Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke Polsek Kajoran dan sekitarnya untuk melihat bagian-bagian manasaja dari Polsek Kajoran yang akan dijadikan objek untuk pembuatan iklan. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat. Sehingga mendapatkan informasi yang terpercaya.

1.6.2 Metode Wawancara

Melakukan Tanya jawab langsung kepada pihak kepolisian, kepada Kapolsek selaku Kepala Kepolisian Polsek Kajoran untuk mendapatkan

informasi mengenai rambu-rambu lalu lintas dan kejadian yang pernah terjadi di Kajoran akibat masyarakat tidak mentaati peraturan lalu lintas.

1.6.3 Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan guna mendukung data yang telah didapat, Mengumpulkan data dari buku-buku tentang dunia periklanan dan literatur-literatur yang diperoleh dari internet mengenai dunia periklanan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika bentuk penulisan skripsi ini yang dapat dikatakan teratur dan berpola harus disusun secara sistematis, untuk penulis membagi bahasan penulisan skripsi ini menjadi beberapa bagianya itu sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari Judul, LatarBelakang, RumusanMasalah, BatasanMasalah, Metode Pengumpulan Data, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai dunia periklanan televisi serta perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembuatan iklan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan diuraikan penjelasan analisis yang digunakan seperti analisis kebutuhan sistem,dan analisis kelayakan sistem.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini yang akan dibahas adalah tentang pembuatan animasi simulasi rambu-rambu lalu lintas, termasuk didalamnya penjelasan tentang komponen-komponen yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi multimedia tersebut.

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penjelasan yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan.

1.8 Rencana Kegiatan

Penyusunan skripsi akan lebih mudah dan lancar jika penulis membuat suatu jadwal kegiatan sehingga semua kegiatan dapat terencana dengan baik dan selesai tepat waktu. Adapun rencana kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. 1 Rencana Kegiatan

No	Tugas	April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi	■	■														
2	Pengumpulan Data	■	■	■													
3	Merancang Konsep					■	■										
4	Storyboard									■	■						

