

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat, penggunaan iklan sebagai media sosialisasi untuk sebuah lembaga pemerintahan sudah banyak digunakan dan semakin berkembang. Metode yang digunakan juga semakin berkembang agar lebih menarik perhatian para penonton. Iklan yang bersifat sosialisasi disebut iklan layanan masyarakat, yaitu iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang mengancam keselarasan dan kehidupan umum.

Video merupakan jenis multimedia yang kini banyak digunakan sebagai iklan dalam mengkomunikasikan pesan berbagai macam produk hingga pesan luas untuk masyarakat dalam sebuah iklan layanan masyarakat. Iklan yang dibuat oleh penulis adalah iklan layanan masyarakat yang menggunakan media video animasi 2D.

Iklan layanan masyarakat ini yang nantinya digunakan sebagai media informasi Kantor Pelayanan Pajak Pratama Sleman kepada masyarakat. Iklan ini berisikan tentang informasi perpajakan, karena masih ada masyarakat yang enggan bahkan tidak membayar pajak. Hal tersebut disebabkan karena rendahnya kesadaran masyarakat dalam membayar pajak, masih kurangnya pengetahuan masyarakat tentang pajak dan banyak masyarakat yang menyangsikan tentang

alokasi dana pajak, bahkan ada yang berpikir bahwa uang pajak banyak digelapkan oleh pegawai pajak. Selain itu masih ada yang beranggapan bahwa pajak adalah pengalihan kekayaan dari wajib pajak ke Negara tanpa mendapatkan imbalan. Padahal uang pajak yang dibayarkan oleh wajib pajak aman berada di kas Negara, serta pajak merupakan bentuk partisipasi masyarakat dalam pembangunan Negara.

Dari masalah tersebut penulis membuat iklan layanan masyarakat menggunakan animasi 2D yang diharapkan dapat memberikan berbagai informasi tentang perpajakan hingga prosedur dalam melakukan pembayaran pajak sehingga masyarakat lebih memahami tentang pajak dan tertib dalam membayar pajak. Animasi 2D merupakan inti dari skripsi yang penulis ambil dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Sleman".

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana merancang dan membuat iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2D sebagai media sosialisasi Kantor Pelayanan Pajak Pratama Sleman dalam memberikan informasi-informasi tentang perpajakan agar menjadi sebuah media sosialisasi yang efektif dalam menarik perhatian masyarakat dan mudah di pahami oleh masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Tidak terlepas dari rumusan masalah yang ada, penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini fokus mengenai iklan layanan masyarakat dengan menggunakan animasi 2D.
2. Pembuatan iklan yang dibahas adalah pembuatan iklan layanan masyarakat.
3. Pembuatan iklan ini sebagai media sosialisasi Kantor Pelayanan Pajak Pratama Sleman.

Adapun perangkat lunak yang digunakan meliputi :

1. Adobe Illustrator CS5
2. Adobe After Effect CS5
3. Adobe Premiere Pro CS5

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat membuat iklan layanan masyarakat menggunakan animasi 2D
3. Pemakaian animasi 2D pada iklan ini agar penonton khususnya masyarakat wilayah Sleman lebih tertarik untuk melihat tentang maksud dari iklan tersebut.

4. Memperdalam langkah-langkah untuk pembuatan sebuah iklan layanan masyarakat.
5. Dapat mensosialisasikan informasi perpajakan dengan baik
6. Iklan layanan masyarakat ini dapat digunakan sebagai sarana informasi Kantor Pelayanan Pajak Pratama Sleman kepada masyarakat Sleman dan sekitarnya.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
 - a. Mampu membuat iklan layanan masyarakat menggunakan animasi 2D.
 - b. Mengetahui teknik-teknik pembuatan animasi 2D.
 - c. Menambah pengetahuan dan wawasan di bidang animasi sehingga nantinya dapat berguna di dunia kerja.
2. Bagi Pembaca
 - a. Dapat dijadikan acuan dalam membuat skripsi dimasa yang akan datang.
 - b. Memberikan pengetahuan khususnya dalam bidang pembuatan iklan menggunakan animasi 2D.
 - c. Dapat dijadikan referensi bagi yang ingin mengetahui proses pembuatan iklan animasi 2D.
3. Bagi Obyek Penelitian
 - a. Sebagai media sosialisasi dalam memberikan informasi kepada masyarakat.

- b. Dapat memberikan informasi yang jelas dan mudah dipahami oleh masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah :

1. Observasi

Mengumpulkan data dengan cara mencari tutorial-tutorial di internet mengenai cara membuat iklan layanan masyarakat dan animasi 2D.

2. Studi Pustaka

Metode yang dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari referensi melalui buku dan artikel dalam mendapatkan informasi yang diperlukan.

3. Interview

Mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab serta penjelasan dan pengarahan langsung dari kepala Kantor Pelayanan Pajak Pratama Sleman.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunannya maka dibuat dalam beberapa bab, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulis.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori yang mendukung perancangan iklan layanan masyarakat berbasis multimedia beserta software yang digunakan dalam perancangan ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang proses pra produksi, produksi dan pasca produksi iklan layanan masyarakat yang dibuat oleh penulis.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses produksi pada pembuatan iklan layanan masyarakat :

1. Produksi, meliputi :
 - a. Pembuatan 2D karakter
 - b. Pembuatan background dan environment
 - c. Perancangan tata letak
 - d. Pembuatan animasi
2. Pasca Produksi, meliputi :
 - a. Compositing, menggabungkan elemen-elemen dalam satu media
 - b. Recording dan mixing saound
 - c. Editing, menyunting materi sesuai dengan storyboard
 - d. Rendering

BAB V : PENUTUP

Bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat.

