

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Membaca adalah salah satu cara umum bagi masyarakat untuk mengetahui dan mempelajari ilmu pengetahuan juga dunia luar. Buku dan koran adalah sumber media yang dapat memenuhi kebutuhan kita sehari-hari dalam menggali ilmu dan informasi.

Seiring waktu berjalan konsumsi informasi tak lagi hanya sekadar lewat koran ataupun buku, budaya membaca dan menulis mulai berubah mengikuti zaman yang disebut digitalisasi. Digitalisasi yang dimaksud adalah berubahnya sistem produksi media cetak yang konvensional, menjadi digital yang berbasis Aplikasi ataupun Web. Sebuah bacaan dapat mempengaruhi pola pikir serta cara pandang pembaca terhadap suatu masalah, dengan banyak membaca secara tidak langsung memberi kesempatan kepada akal kita untuk terlatih menerima beragam wawasan dari persepsi orang lain diluar diri kita.

Batam dikenal sebagai kota industri dimana mayoritas penduduknya adalah pekerja dari industrial yang ada. Dengan kenyataan ini kota Batam lebih di dominasi oleh para pekerja daripada pelajarnya, sementara itu fasilitas publik untuk belajar lebih sedikit dibandingkan tempat untuk bekerja.

Perpustakaan Jalanan Batam memberikan solusi atas masalah yang ada dengan mengantarkan literasi langsung ke hadapan para penikmat dan yang membutuhkan dengan kegiatan yang bertajuk Melapak Bersama. Buku-buku yang tersedia termasuk beragam mulai dari buku bacaan untuk anak, puisi, novel, sejarah sampai dengan

pelajaran. Buku yang terdapat di Perpustakaan Jalanan didapatkan dari hasil donasi atau koleksi pribadi para anggotanya.

Perpustakaan Jalanan Kota Batam merupakan sebuah wadah yang dibentuk oleh muda mudi kota Batam yang peduli akan pentingnya wawasan luas dan pentingnya membagikan ilmu kepada banyak orang. Perpustakaan Jalanan melaksanakan tujuan tersebut setiap akhir pekan melalui diskusi, edukasi dan literasi yang lokasi dan waktunya dapat kita ketahui melalui sosial media atau lebih tepatnya Instagram : [perpustakaanjalanan\\_batam](#).

Dengan pengetahuan yang telah disebutkan, Perpustakaan Jalanan Batam membutuhkan alat atau konten pada sosial media mereka agar lebih gamang menyebarluaskan keberadaan mereka serta apa-apa saja kegiatan positif yang akan dan telah mereka lakukan. Iklan Layanan Masyarakat ( ILM ) menjadi pilihan solusi atas keinginan tersebut. Perpustakaan mungkin tidak asing bagi kita yang pernah menikmati dan merasakan fasilitasnya di sekolah maupun ruang publik, namun bagi mereka yang awam dengan kata "Jalanan" yang disematkan (Perpustakaan Jalanan Batam) akan menimbulkan pertanyaan tersendiri. Dibutuhkan solusi untuk mengurangi ketidaktahuan yang ada pada masyarakat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah yang akan diteliti adalah bagaimana memberikan informasi tentang adanya Perpustakaan Jalanan di kota Batam dan bagaimana cara terlibat di dalamnya

untuk mendonasikan buku atau melakukan peminjaman buku, melalui video Iklan Layanan Masyarakat (ILM), Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui :

1. Bagaimana membuat video ILM menggunakan *Motion Graphics* ?
2. Menunjukkan tata cara peminjaman buku di Perpustakaan Jalanan Batam.

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menitik fokuskan pembahasan ini, maka diberi batasan ruang lingkup kedalam lingkup yang lebih kecil yaitu :

1. Memperkenalkan secara singkat Perpustakaan Jalanan Batam.
2. *Software* yang digunakan adalah *Adobe After Effect* dan *Photoshop*.
3. Target durasi video adalah 59 detik (satu menit.)
4. Penelitian berakhir ketika video telah diterima oleh objek penelitian.
5. Sumber data didapatkan langsung dari Perpustakaan Jalanan Batam

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun maksud yang ingin disampaikan penulis dalam penyusunan skripsi ini Adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan dan memiliki gelar sarjana komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat ILM sebagai media sosialisai dan edukasi di Perpustakaan Jalanan Batam.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dapat membuat Iklan Layanan Masyarakat tentang tatacara peminjaman buku di Perpustakaan Jalanan Kota Batam.

## 1.6 Metode penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode obeservasi, metode observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.
2. Metode wawancara, wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara).

### 1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini analisis dilakukan dengan menguraikan video Iklan Layanan Masyarakat untuk diidentifikasi dan dievaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat menghasilkan perbaikan-perbaikan dengan menggunakan metode kebutuhan sistem dan analisis kelayakan.

### 1.6.3 Perancangan

Perancangan adalah tahap menentukan ide cerita, pembuatan sinopsis, penulisan skenario dan *storyboard*.

### 1.6.4 Pengembangan

Peneliti melakukan pengembangan agar produksi terlaksana sesuai dengan rencana awal pembuatan video ILM. Menyatukan pemahaman antara peneliti dan objek agar mendapat hasil yang maksimal.

### 1.6.5 Produksi

Tahap produksi merupakan tahap rancangan video yang dibuat mengacu pada konsep yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahapan produksi yang meliputi pembuatan gambar, memberi *motion* pada gambar hingga menjadikan seluruh gambar menjadi satu kesatuan video. Setelah itu adalah tahap pasca produksi yang meliputi *review* hasil *editing*, pemberian *sound effect* hingga tahap penyelesaian berupa *rendering*.

### 1.6.6 Pasca Produksi

Merupakan bagian terakhir dari proses pembuatan ILM, video telah melalui proses editing dan rendering hingga didistribusi kepada Perpustakaan Jalanan Batam.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yakni :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Menguraikan tentang latar belakan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu teori-teori yang berkaitan dengan penelitian.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Menguraikan tentang bagaimana analisis dan perancangan video iklan layanan masyarakat secara umum, serta kelebihan dan kekurangannya.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Membahas hasil penelitian yang sudah dicapai, proses pengoprasian video iklan layanan masyarakat dan implementasi dari video tersebut yang sudah dibuat.

**BAB V : PENUTUP**

Adalah bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pembuatan dan perancangan ILM dan berisi saran untuk perbaikan media yang dihasilkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang refrerensi-referensi yang telah di gunakan sebagai acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini baik dalam praktik maupun secara teoritis.