

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini 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 sosialisasi Kantor Kecamatan Simpang Renggang yang berisikan informasi tentang prosedur pembuatan surat izin tempat usaha. Iklan ini dibuat karena rendahnya kesadaran masyarakat dan masih kurangnya pengetahuan masyarakat tentang pentingnya membuat surat izin tempat usaha. Pada dasarnya dengan membuat surat izin tempat usaha kita dapat membantu untuk mempermudah dalam pengawasan kegiatan usaha masyarakat simpang renggang dan kepastian hukum bagi pelaku usaha yang ingin mendirikan tempat usaha yang digunakan untuk

melaksanakan usaha baik yang berupa ruang tertutup maupun ruang terbuka yang dijalankan secara teratur dalam bidang usaha tertentu dengan maksud mencari keuntungan.

Dari masalah tersebut penulis membuat iklan layanan masyarakat menggunakan animasi 2D yang diharapkan dapat memberikan informasi tentang prosedur pembuatan surat izin tempat usaha. Animasi 2D merupakan inti dari skripsi yang penulis ambil dengan judul "Perancangan Iklan Layanan Masyarakat tentang Prosedur Pembuatan Surat Izin Tempat Usaha di Kecamatan Simpang Renggiang Belitung Timur Berbasis Animasi 2D".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana merancang iklan layanan masyarakat tentang prosedur pembuatan surat izin tempat usaha di Kecamatan Simpang Renggiang Kabupaten Belitung Timur dengan menggunakan animasi 2D?

### **1.3 Batasan Masalah**

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

1. Penelitian ini hanya berfokus merancang mengenai iklan layanan masyarakat dengan menggunakan animasi 2D.
2. Animasi 2D yang digunakan hanya menggunakan *motiongraphics* dalam penganimasian di iklan layanan masyarakat di Kecamatan Simpang Renggiang Kabupaten Belitung Timur.

3. Penelitian ini hanya dilakukan di Kecamatan Simpang Renggang Kabupaten Belitung Timur.
4. Iklan layanan masyarakat ini hanya memberikan informasi pengenalan dasar prosedur pembuatan surat izin tempat usaha di Kecamatan Simpang Renggang Kabupaten Belitung timur.
5. Peneliti hanya melakukan pembuatan dan penganimasian objek vektor karakter animasi.

#### **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 I Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat membuat iklan layanan masyarakat menggunakan animasi 2D.
3. Memperdalam langkah-langkah untuk pembuatan sebuah iklan layanan masyarakat.
4. Menghasilkan sebuah video iklan layanan masyarakat yang menginformasikan pengenalan prosedur pembuatan surat izin tempat usaha di Kecamatan Simpang Renggang Kabupaten Belitung Timur.
5. Iklan layanan masyarakat ini dapat di implemtasikan khususnya di Kecamatan Simpang Renggang Kabupaten Belitung timur.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

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

### 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

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan Skripsi menggunakan beberapa metode, yaitu :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun tiga teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah observasi, studi pustaka dan wawancara.

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 camat simpang renggiang.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Metode ini digunakan penulis untuk menyiapkan proses pembuatan animasi mulai dari tahap praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

Pada tahap ini proses persiapan apa saja yang dibutuhkan dan direncanakan mulai dari ide, tema, lalu yang dikembangkan sedemikian rupa dan menarik.

2. Produksi

Pada tahap inilah proses pembuatan animasi 2D berlangsung, mulai dari modeling karakter 2D, teksturing, menganimasikan, tata letak, background dan environment.

3. Pascaproduksi

Pada tahap ini dilakuan *editing* dan *compositing* dalam pembuatan animasi 2D. *Editing* dan *compositing* adalah hal yang sangat penting dari utama

karena pada tahap inilah adegan-adegan dari hasil *render* dan *audio* disatukan dan dirangkai untuk dijadikan *file movie*.

### **1.6.3 Metode Pengembangan**

Metode ini untuk pengecekan ulang dalam tahap produksi, untuk melihat dan mendokumentasikan hasil yang ada sesuai dengan yang diharapkan.

## **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 : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

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

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang proses produksi dan pasca produksi pada pembuatan iklan layanan masyarakat.

## BAB V : PENUTUP

Bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA

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

