

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu komputer dan teknologi sekarang ini merupakan salah satu peradaban dan pemikiran manusia guna mencapai kehidupan yang sejahtera. Ilmu komputer dan teknologi informasi muncul dan berkembang begitu cepat dari pemikiran. Teknologi yang canggih dapat dirasakan langsung dampak kegunaannya. Begitu juga dengan era globalisasi saat ini dimana masih banyak masyarakat yang tidak mengerti pentingnya kebersihan sungai.

Menurut Badan Lingkungan Kota Yogyakarta masih banyak masyarakat yang dengan sesukanya membuang sampah di sungai. Terutama mereka masyarakat yang tinggal di pinggir sungai. Banyak masalah yang akan timbul jika mereka terus menerus membuang sampah di sungai. Adanya bencana banjir yang sering di rasakan dan meninggalnya makhluk hidup yang hidup di sungai itu tidak lepas dari maraknya pembuangan sampah ke sungai.

Badan Lingkungan Hidup kota Yogyakarta sendiri masih menggunakan video livenesshoot untuk membuat iklan pencegahan membuang sampah kesungai. Dengan media tersebut masih ada beberapa kelemahan. Kurang bisa menjelaskan ilustrasi dampak yang akan ditimbulkan, ilustrasi terjadinya banjir, terjadinya pencemaran air sungai dan sebagainya.

Dari pembahasan diatas kami mencoba membuat animasi iklan layanan masyarakat tentang kebersihan sungai yang berbentuk 2D. Saat ini iklan berbentuk 2D masih diakui sebagai salah sa

ara yang paling efektif untuk memberikan informasi sebuah instansi pemerintahan dalam meningkatkan informasi. Dengan animasi 2D juga dapat menjelaskan lebih detail proses apa saja yang dapat terjadi jika terus-menerus membuang sampah ke sungai, mulai dari mengotori sungai, mencemari air sungai, merusak ekosistem yang ada disungai, hingga dampak terburuknya sampai mengakibatkan banjir, semua dapat dijelaskan secara menyeluruh lewat animasi 2D, dan lebih mudah dipahami oleh masyarakat terutama anak-anak karena lebih menarik. Lewat animasi iklan layanan masyarakat ini bisa menumbuhkan kesadaran tentang akibat dari pembuangan sampah yang sembarangan.

Oleh karena itu, penulis dalam membuat Tugas Akhir ini mengangkat tema animasi 2D dalam pembuatan iklan layanan masyarakat. Dengan mengambil **Pembuatan Animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat Untuk Badan Lingkungan Hidup kota Yogyakarta Tentang Masalah Sampah Di Bantaran Sungai.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Melihat latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah Bagaimana membuat animasi 2D iklan layanan masyarakat untuk badan lingkungan hidup kota yogyakarta tentang masalah sampah di bantaran sungai?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam laporan TA ini, agar pembahasan yang di lakukan tidak menyimpang, maka penulis membatasi permasalahan. Penulis hanya membuat aplikasi

**Pembuatan Animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat Untuk Badan Lingkungan Hidup kota Yogyakarta Tentang Masalah Sampah Di Bantaran Sungai** yang sederhana, tetapi menarik, dan informative sehingga menambah wawasan untuk masyarakat khususnya yang tinggal di pinggiran sungai.

Ilustrasi iklan layanan masyarakat yang akan dibuat oleh penulis akan membahas dampak yang ditimbulkan dari terus-menerusnya membuang sampah di sungai. Agar menjaga pembahasan dalam penulisan ini tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka pembahasan akan dibatasi pada hal :

Ruang lingkup penelitian adalah membahas mengenai larangan membuang sampah ke sungai.

1. Wujud iklan ini hanya untuk media Badan Lingkungan Hidup Kota Yogyakarta melakukan edukasi kepada masyarakat.
2. Durasi iklan layanan masyarakat ini 45 detik.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Untuk membuat media iklan layanan masyarakat animasi 2D agar dapat digunakan di BLH kota Yogyakarta dan agar dapat membantu dalam mempelajari akibat sembarang membuang sampah ke sungai.

## **1.5 Manfaat penelitian**

### **1.5.1 Bagi Mahasiswa**

1. Mengetahui dan menguasai secara langsung teknik perwujudan karya serta produksi mulai dari proses awal sampai pada tahap akhir.
2. Melatih kepekaan dalam menyikapi permasalahan untuk dapat menjadi peluang dalam mewujudkan karya sesuai dengan situasi yang ada.
3. Melatih dan mengukur kompetensi yang dimiliki sebagai kesiapan menjadi tenaga kerja profesional di bidangnya.

### **1.5.2 Bagi Masyarakat**

1. Menggugah masyarakat akan pentingnya mengetahui akibat membuang sampah sembarangan ke sungai dan cara menanggulangnya.
2. Menyadarkan masyarakat akan pentingnya mencegah pembuangan sampah ke sungai.

### **1.5.3 Bagi Pemerintah**

1. Membantu Badan Lingkungan Hidup jangka panjang, untuk mengarahkan masyarakat agar terwujud berkurangnya pembuangan sampah ke sungai di Indonesia, khususnya di Yogyakarta.
2. Menunjukkan kepedulian dan perhatian pemerintah untuk masalah pencegahan dan menghilangkan kebiasaan membuang sampah ke sungai.

## **1.6 Sistematika Penulisan Penelitian**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian, serta jadwal penelitian.

### **BAB II DASAR TEORI**

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Menjelaskan mengenai objek yang diteliti yaitu Badan Lingkungan Hidup kota Yogyakarta yang nantinya akan membuat program yang kita sebut "Pembuatan Animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat Untuk Badan Lingkungan Hidup kota Yogyakarta Tentang Masalah Sampah Di Bantaran Sungai".

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Penjelasan hasil-hasil dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan menjawab rumusan penelitian yang telah dituliskan pada bab 1, point 1.2.

### **DAFTAR PUSTAKA**