

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian dari kesehatan tubuh yang tidak dapat dipisahkan. Gigi merupakan salah satu bagian dari tubuh yang berfungsi untuk mengunyah, menghaluskan makanan dan mempertahankan bentuk muka, sehingga penting untuk menjaga kesehatan gigi agar dapat bertahan lama di dalam mulut.

Menurut Kepala Dinas Kesehatan Kabupaten Gunungkidul, Jumlah penderita masalah kesehatan gigi dan mulut di Gunungkidul masih sangat banyak. Masalah yang banyak dihadapi di bidang kesehatan gigi dan mulut adalah penyakit jaringan keras gigi (*caries dentin*). Kasus ini kebanyakan dialami oleh anak-anak kecil. Hal ini bisa dilihat saat dilakukan pemeriksaan rutin setiap tahun ke sekolah-sekolah dasar Di Gunungkidul. Jumlahnya sekitar 40%-50% dari setiap sekolah.

Dengan hal tersebut perlu dilakukan langkah-langkah Dinkes untuk tuntunan masyarakat dengan cara meratakan pelayanan kesehatan gigi dan mulut, sekaligus meningkatkan mutu pelayanan (Dirjen PMKG, 1998). Upaya kesehatan bertujuan untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan yang dilakukan oleh pemerintah dan atau masyarakat. Salah satu upaya kesehatan dapat dilakukan dengan memberikan pelayanan kesehatan gigi dan mulut yang dilakukan untuk memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan masyarakat. Untuk meningkatkan derajat kesehatan tersebut dapat dalam bentuk peningkatan kesehatan gigi.

pencegahan penyakit gigi, pengobatan penyakit gigi, dan pemulihan kesehatan gigi oleh pemerintah, pemerintah daerah, dan masyarakat yang dilakukan secara terpadu, terintegrasi dan berkesinambungan (Tunggal, 2010).

Sejauh ini metode penyampaian informasi agar anak merawat gigi sejak dini sudah sangat berkembang. Media cetak, poster, serta penyuluhan langsung kepada anak dan orang tua di sekolah maupun posyandu. Hal itu dirasa masih kurang menarik maka dari itu penulis mencoba membuat media interaktif berupa animasi kesehatan gigi dan mulut untuk anak-anak agar mereka lebih tertarik dan dapat menangkap pesan dari iklan tersebut.

Kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu masalah yang dapat dijadikan iklan masyarakat, karena terdapat banyak permasalahan yang harus disampaikan kepada masyarakat luas. Maka dari itu, penulis mencoba membuat iklan layanan masyarakat dengan mengambil judul "Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Kesehatan Gigi dan Mulut Untuk Dinas Kesehatan Kabupaten Gunungkidul". Melalui iklan layanan masyarakat ini, penulis mencoba menyampaikan pesan kepada masyarakat bahwa pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas,maka dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah,yaitu"Bagaimana membuat Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Dinas Kesehatan Kabupaten Gunungkidul?"

1.3 Batasan Masalah

Memperhatikan dari latar belakang masalah dan rumusan masalah tersebut maka perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti lebih terfokus.Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Penelitian Membahas tentang Kesehatan Gigi dan Mulut.
2. Iklan ditujukan untuk pihak Dinas Kesehatan Kabupaten Gunungkidul.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan iklan adalah Adobe Illustrator,Adobe Premiere,Adobe Audition,Adobe After Effect.
4. Durasi iklan dibuat dalam durasi 1 menit 23 detik.
5. Iklan animasi dalam bentuk 2D.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

1. Agar masyarakat mengetahui dan peduli pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut.
2. Melalui iklan layanan masyarakat dapat membantu menjelaskan tentang kesehatan gigi dan mulut.

1.4.2 Tujuan

1. Memberikan suatu iklan layanan masyarakat berupa animasi 2 dimensi mengenai kesehatan gigi dan mulut agar dapat menyadarkan masyarakat pentingnya kesehatan gigi dan mulut.
2. Memberikan edukasi kepada masyarakat akan pentingnya kesehatan gigi dan mulut.
3. Mengurangi rasio peningkatan jumlah penderita penyakit gigi dan mulut.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk :

- a. Peneliti
 - 1) Merupakan sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang desain komunikasi visual.
 - 2) Sebagai syarat menyelesaikan tugas akhir.
 - 3) Untuk mengamalkan ilmu pengetahuan.
- b. Instansi Terkait
 - 1) Sebagai media informasi kepada masyarakat tentang kesehatan gigi dan mulut.
 - 2) Khususnya bagi Dinas Kesehatan Kabupaten Gunungkidul, dapat memberikan alternatif media komunikasi visual dalam bentuk iklan layanan masyarakat tentang kesehatan gigi dan mulut.
- c. Pihak Lain
 - 1) Diharapkan dapat digunakan sebagai informasi bagi pihak lain yang melihatnya.

- 2) Terciptanya media untuk menginformasikan tentang kesehatan gigi dan mulut.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam Pengumpulan data, metode yang digunakan penulis selaku peneliti adalah :

1. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap lokasi yaitu Dinas Kesehatan Kabupaten Gunungkidul, terutama pengamatan terhadap letak tempat tersebut

2. Wawancara

Penulis berkomunikasi secara langsung dengan sumber informasi, yaitu pihak Dinas Kesehatan dengan langsung mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan.

3. Studi Pustaka

Peneliti mengumpulkan dokumen-dokumen yang diperlukan dalam penelitian untuk analisis

1.6.2 Metode Pengembangan Iklan

Untuk memproduksi iklan harus melalui 3 tahap, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi, dan tahap pascaproduksi. Masing-masing tahap tersebut secara dramatis akan mempengaruhi biaya dan kualitas.

1. Tahap pra produksi

Merupakan tahap dimana semua pekerjaan dan aktifitas sebelum iklan

televisi diproduksi secara nyata. Pemesanan iklan televisi dapat menghemat biaya dengan menyusun perencanaan yang baik sebelum memproduksi iklan. Pertama-tama yang harus dipikirkan produser pada tahap pra produksi adalah :

a. Penetapan Ide Cerita

Idemerupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah karya animasi. Biasanya ide ini akan diolah dan dikembangkan tujuannya untuk melihat semua kemungkinan menyangkut kreasi yang akan dibuat dan dikembangkan.

b. Naskah (Script)

Naskah merupakan rangkaian cerita dari scene yang akan ditulis secara terperinci oleh seorang penulis cerita yang akan divisualisasikan dalam bentuk gambar, yang nantinya akan dibuat dalam bentuk storyboard.

c. Pembuatan Storyboard

Storyboard merupakan cerita yang dibuat dalam bentuk gambar sehingga memberikan bayangan cerita bagi animator.

2. Tahap produksi

Merupakan periode selama iklan televisi tersebut diproduksi secara komersial. Tahap ini meliputi : Pembuatan Karakter, Pewarnaan Karakter, Pembuatan Background, Pencahayaan (lighting), Menganimasikan Kamera, Menganimasikan Figur, Merender Animasi.

3. Tahap pascaproduksi

Merupakan periode dimana semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah iklan diproduksi secara nyata untuk keperluan komersial.

Kegiatan pascaproduksi meliputi:

1. Pengeditan
2. Pemberian efek-efek spesial
3. Pemberian efek suara
4. Pencampuran audio dan video
5. Penggandaan
6. Penyerahan atau penyiaran

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Secara garis besar, laporan disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab pendahuluan ini, penyusun mengemukakan tentang latar belakang permasalahan yang dihadapi oleh objek, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan masalah dalam menyusun laporan skripsi, metodologi penelitian serta tempat dari penelitian.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan teori-teori yang mendukung pokok pembahasan tugas yang meliputi defnisi dan menguraikan komponen yang berkaitan langsung dengan masalah serta software yang digunakan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menjelaskan konsep dasar perancangan, konsep cerita, dan analisa data.

BAB IV Implementasi

Bab ini menjelaskan tentang visualisasi karya, membahas semua tentang langkah-langkah perancangan iklan masyarakat, dari mulai proses pra produksi hingga pasca produksi dibuat hingga layak ditonton oleh masyarakat dan bisa menyampaikan pesan untuk hindari penggunaan plastik.

BAB V Penutup

Pada bab penutup ini, penyusun membahas tentang kesimpulan dari perumusan masalah yang disampaikan, serta saran yang membangun bagi pengembangan diri.

