

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara maritim yang memiliki luas laut 5,8 juta km² dengan jumlah pulau \pm 17.504 dan garis pantai 95.000 km, kota Padang memiliki wilayah seluas 694,96 km² dengan kondisi geografis berbatasan dengan laut, yang memiliki kekayaan alam laut yang menghasilkan ikan-ikan laut yang berlimpah.

Ikan merupakan salah satu bahan makanan yang absorpsi proteinnya lebih tinggi dibandingkan dengan produk hewani lain seperti daging sapi dan ayam, sumbangan protein ikan terhadap total protein hewani mencapai 57.1%.

Diperoleh data dari Kepala Dinas Kelautan dan Perikanan Sumatera Barat pencapaian tingkat konsumsi ikan di Sumatera Barat pada 3 tahun belakangan mengalami naik turun yang mencapai 38,21 per kapita, dan masih terbelang kategori sedang pada masyarakat.

Menurut survey yang telah dilakukan penyebab rendahnya angka konsumsi ikan pada umumnya anak-anak menyukai junk food atau makanan tidak sehat. Karena makanan jenis ini punya cita rasa yang sangat kuat. Mereka merasakan sensasi ketika mencicipi makanan seperti junkfood tersebut.

Sedangkan manfaat yang didapatkan dari memakan ikan, membantu pertumbuhan otak dan tulang anak diharapkan dapat menumbuhkan kebiasaan makan ikan sejak dini. Di dalam ikan terdapat protein tinggi yang bernama asam amino esensial yang cukup lengkap, serta cukup memudahkan tubuh dalam mencernanya.

Untuk anak-anak masa pertumbuhan adalah masa yang sangat penting dalam hidupnya. Protein memegang peranan penting dalam mendukung masa pertumbuhan anak. Di dalam ikan juga terdapat kandungan lemak tak jenuh yang baik untuk tumbuh kembang anak.

Saat ini gerakan ayo makan ikan untuk di kalangan anak-anak sangat lah penting demi menunjang minat anak-anak untuk memakan ikan dari umur dini, dan membutuhkan cara yang menarik dalam mengambil perhatian anak-anak untuk mau memakan ikan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, tentang kurangnya minat anak-anak untuk makan ikan, maka perlu dilakukan perancangan iklan layanan masyarakat yang berjudul perancangan iklan layanan masyarakat gerakan ayo makan ikan bagi anak-anak di kota Padang dalam bentuk *motion graphic* sebagai sarana media promosi.

Dan salah satu ilmu yang mempelajari tentang media promosi adalah desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual adalah desain yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan disampaikan secara visual yang indah yang disusun sedemikian rupa agar informasi tersebut

dapat diterima oleh sasaran penerima pesan. Oleh karena itu penulis ingin merancang sebuah perancangan iklan layanan masyarakat dalam bentuk *motion graphic*.

Motion Graphic adalah sebuah wadah untuk menyampaikan sebuah informasi secara visual. Ditinjau dari segi fungsi motion grafis, telah banyak digunakan untuk memperjelas sebuah deskripsi, selain itu biasanya motion grafis dibuat rangkuman deskripsi yang divisualkan atau dari gabungan tema besar kejadian yang informasinya digali secara mendalam kemudian ditampilkan secara bersamaan beserta ilustrasi yang menjelaskan tiap sudut permasalahan.

Oleh karena itu penulis mengangkat Perancangan Iklan Layanan Masyarakat sebagai salah satu media yang efektif untuk menginformasikan ayo makan ikan bagi anak-anak di kota Padang melalui *motion graphic*.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas, penulis menemukan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Masih banyaknya anak-anak yang tidak mengetahui pentingnya pengetahuan mengenai memakan ikan itu banyak manfaatnya.
2. Masih kurangnya minat untuk menggali informasi tentang Ayo makan ikan bagi anak-anak.
3. Belum adanya media informasi untuk iklan layanan masyarakat gerakan ayo makan ikan bagi anak-anak.

4. Diperlukannya media yang menarik untuk menginformasikan penting ayo makan ikan bagi anak-anak.

C. Batasan Masalah

Dari permasalahan diatas, maka batasan masalah yang telah ditemukan pada perancangan di batasi dengan permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya informasi dan pengetahuan masyarakat tentang pentingnya ayo makan ikan bagi anak-anak.
2. Belum adanya informasi berupa iklan layanan masyarakat untuk pengetahuan ayo makan ikan bagi anak-anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dari Tugas Akhir ini adalah “Bagaimana bentuk perancangan Iklan Layanan Masyarakat yang tepat untuk sebuah media informasi agar dapat menarik perhatian anak-anak untuk melihat tujuan yang disampaikan dan bisa memahaminya”.

E. Tujuan Perancangan

1. Tujuan Umum
 - a. Mendapatkan informasi-informasi yang sesuai untuk digunakan dalam perancangan iklan layanan masyarakat tentang gerakan ayo makan ikan bagi anak-anak.
 - b. Menambah wawasan pengetahuan masyarakat tentang gerakan ayo makan ikan bagi anak-anak.

2. Tujuan Khusus

- a. Agar dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang pengetahuan penting memakan ikan.
- b. Agar dapat mengetahui bagaimana merancang media komunikasi visual yang efektif dan komunikatif, yang nantinya dapat menginformasikan kepada masyarakat tentang pentingnya memakan ikan.

F. Manfaat Perancangan

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis mendapatkan batasan permasalahan yaitu menginformasikan kepada masyarakat bagaimana pentingnya pengetahuan tentang pentingnya pengenalan makan ikan untuk anak-anak dari usia dini. Dengan media yang menarik dan dapat membuat target *audience* tidak bosan dengan informasi-informasi yang diberikan.

1. Bagi Universitas

- a. Menambah referensi bagi akademis khususnya desain komunikasi visual khususnya mengenai pengetahuan pentingnya makan ikan bagi anak-anak.
- b. Sebagai bahan masukan untuk penulis selanjutnya.

2. Bagi Masyarakat

- a. Dapat digunakan sebagai sumber informasi dan pedoman bagi masyarakat mengenai pentingnya makan ikan bagi anak-anak.

- b. Untuk mempermudah masyarakat mendapatkan informasi mengenai pentingnya makan ikan bagi anak-anak.
3. Bagi Penulis
- a. Menambah wawasan pengetahuan tentang pentingnya makan ikan bagi anak-anak.
 - b. Sebagai salah satu syarat kelulusan Mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk mencapai gelar sarjana (S1).