BAB 1

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Belakangan ini, banyak terjadi bencana di dunia, termasuk tanah air kita ini, Indonesia. Salah satu yang banyak memakan korban adalah gempa bumi. Kebanyakan korban jatuh akibat kekurangsiapan dalam menghadapi bencana, baik dari segi waktu maupun pengetahuan tentang cara-cara menghadapinya.

Untuk menghindari jatuhnya korban yang lebih banyak lagi, maka masyarakat Indonesia perlu mendapat penyuluhan untuk menghadapi gempa bumi.

Masyarakat Indonesia, terutama anak-anak yang masih bersekolah di tingkat pendidikan sekolah dasar, sangat dekat dan mudah dipengaruhi oleh acara-acara televisi. Oleh karena itu, acara televisi dapat dipergunakan untuk mensosialisasikan upaya-upaya yang tepat dalam menghadapi bencana, dalam hal ini gempa bumi.

Tentunya perlu diperhatikan macam-macam acara televisi yang disukai oleh anak-anak. Film animasi kartun, terutama setelah film animasi Jepang masuk ke Indonesia, menjadi kesukaan anak-anak pada umumnya. Dihadapkan dengan kenyataan ini, maka cara-cara yang tepat dalam menghadapi bencana (gempa bumi) akan lebih cepat dimengerti jika dikemas dalam sebuah iklan layanan masyarakat berbentuk animasi, sehingga khalayak sasaran, yaitu anak-anak yang masih berpendidikan sekolah dasar tersebut diharapkan cepat memahami langkah-langkah dalam menghadapi bencana tersebut sehingga di masa mendatang tidak timbul korban jiwa lagi.

Lingkup Tugas

Berdasarkan kondisi tersebut, maka lingkup tugas dibatasi pada hal-hal yang dapat ditangani melalui pendekatan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual, yaitu dengan membuat materi komunikasi visual gerak (Iklan Layanan Masyarakat) berupa animasi tentang bahaya dan upaya-upaya menghadapi gempa bumi.