

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi banyak digunakan pada pembuatan film, iklan, website, dan masih banyak lagi. Animasi dianggap dapat membuat suatu karya tersebut menjadi lebih menarik. Dan perkembangan teknologi ini memudahkan para pembuat animasi untuk menciptakan berbagai jenis animasi. Dengan perkembangan animasi yang ada, saat ini animasi dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu animasi 2D dan animasi 3D.

Komputer sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi sangat diperlukan karena dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja, serta mudah dalam pengoperasiannya sehingga lebih hemat waktu untuk cara penyampaian informasi yang di sampaikan oleh Kepala Sekolah atau Pengajar pada KB TK Teruna Bangsa Yogyakarta, penyampaian informasi pada sekolah ini masih menggunakan media brosur yang membuat kurang efisien dalam penyampaian pada saat presentasi di depan orang tua siswa tersebut.

Dengan melihat kenyataan tersebut, mendorong penulis untuk mengadakan perancangan dan pembuatan iklan sekolah berbasis multimedia pada KB TK Teruna Bangsa dengan menggunakan perangkat lunak, Adobe After Effect CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition, dan Corel Draw. Dan skripsi ini diberi judul "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SEKOLAH KB TK TERUNA BANGSA YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA

## PROMOSI BASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN KONSEP ANIMASI PADA PERIKLANAN”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat media promosi yang dapat menjadikan nilai tambah dan mendapatkan hasil yang diharapkan dengan membangun iklan sekolah berbasis multimedia yang dapat memberikan daya dukung terhadap promosi di KB TK Teruna Bangsa Yogyakarta?

### 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberi arah yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan hal tersebut maka penulis menentukan batasan masalah penelitian dalam pembuatan iklan pada sekolah KB TK Teruna Bangsa Yogyakarta sebagai berikut:

1. Iklan yang dibuat merupakan TV dengan menggunakan teknik animasi.
2. Pembuatan iklan menggunakan teknik animasi ini berdurasi 45 detik.
3. Software yang digunakan untuk pembuatan animasi ini adalah Corel Draw, Adobe Photoshop CS3, Adobe After Effect CS3, Adobe Audition.
4. Iklan ditujukan untuk semua kalangan dan semua umur.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa :
  - a. Belajar menerapkan teori-teori, ilmu dan kemampuan yang telah didapat selama dibangku kuliah dan membandingkan dengan kenyataan dilapangan .
  - b. Menemukan masalah dan memberikan penyelesaian berupa sistem baru dalam pembuatan iklan.
  - c. Tujuan penulis dalam melakukan penelitian sebagai skripsi untuk menyelesaikan pendidikan program SI pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
2. Bagi Pembaca:
  - a. Dapat digunakan sebagai acuan / bahan pertimbangan untuk membuat makalah dan masalah yang baru.
  - b. Sebagai penunjang untuk menambah pengetahuan para pembaca.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis antara lain:

Dalam menyusun Skripsi ini dan untuk lebih memahami sistem yang ada pada KB TK Teruna Bangsa Yogyakarta, penulis melakukan pengumpulan data sebagai berikut :

a. Metode Studi Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti dengan memanfaatkan situs-situs website yang berhubungan dengan multimedia terutama dalam periklanan.

b. Metode Observasi (pengamatan)

Metode observasi yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung mengenai iklan menggunakan teknik animasi guna mendapatkan ide cerita pada iklan sekolah yang akan dibuat.

c. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan sebagai dasar penyusunan Skripsi dengan mempergunakan buku buku kepustakaan yang meliputi literature, catatan kuliah, serta bacaan lain yang dapat mendukung.

d. Metode Kearsipan

Metode kearsipan merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dari arsip yang telah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab, uraian masing-masing bab adalah:

### BAB I      Pendahuluan

Dalam bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### BAB II      Landasan Teori

Dalam bab ini akan dijelaskan dan diuraikan mengenai dasar-dasar serta hal-hal yang berhubungan serta mendukung dalam perancangan pembuatan laporan skripsi ini yaitu pengertian multimedia, animasi, pengertian iklan, teknik animasi dan pengenalan sistem secara umum juga perangkat lunak yang akan digunakan oleh penulis dalam menyusun sistem.

### BAB III      Analisis Dan Perancangan

Dalam bab ini akan menjelaskan secara umum tentang analisis dan perancangan proyek. Dalam hal ini adalah pembahasan metode analisis kebutuhan sistem, analisis proses pembuatan iklan, perancangan story board dan karakter.

#### BAB IV Implementasi Dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan proses pembuatan animasi untuk iklan dari perancangan yang telah dibuat, mulai dari pembuatan karakter, pembuatan set background, penganimasian, editing video, audio dan final editing.

#### BAB V Penutup

Dalam bab ini akan membahas mengenai kesimpulan, analisa dan saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

#### Daftar Pustaka

Bagian ini berisi semua referensi yang menjadi acuan dalam pembuatan skripsi.

