

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Interaksi manusia dalam kemajuan teknologi tidak terlepas memakai bahasa sebagai sarana komunikasi. Bahasa tersebut menjadi alat untuk menyampaikan ide, maksud, dan emosi seseorang kepada lawan bicara atau pendengarnya. Dewasa ini, media massa yang meliputi media cetak, elektronik, dan online menjadi sarana komunikasi yang efektif. Televisi berhasil menjadi sebagai salah satu media elektronik yang paling digemari oleh khayalak ramai. Hal tersebut dilandasi oleh beragam program siaran yang bisa disesuaikan dengan selera masyarakat, serta kekuatan gambar (visual) yang sangat dominan serta didukung oleh suara (audio) yang saling melengkapi suatu program televisi tersebut.

Dalam pembuatan iklan ini penulis menggunakan *Animasi Motion Graphic, Live Shoot, Special Effect* sebagai pendukung dalam pembuatan iklan yang berjudul "Perancangan Iklan TV pada Toko Pancing WASIYO Berbasis Multimedia"

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalahnya, Bagaimana membuat iklan televisi pada Toko Pancing WASIYO Berbasis Multimedia menggunakan adobe After Effect CS6 ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar lebih focus dalam pembahasan ,maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Bahan pembelajaran interaktif ini sifatnya berdiri sendiri tidak menggunakan jaringan.
2. Aplikasi berbentuk pengajaran multimedia interaktif berupa gambar,suara,animasi,serta video.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Setelah mengetahui latar belakang dan perumusan masalah, tujuan dari penelitian adalah:

1. Mengetahui informasi yang akan diaplikasikan dalam pembuatan iklan produk alat pancing dalam bentuk interaktif.
2. Mengetahui keunggulan dan kelebihan alat-alat pancing.
3. Membuat iklan produk alat pancing dalam upaya meningkatkan penjualan produk melalui pertelevisian.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini tentunya akan bermanfaat, adapun manfaat yang diperoleh bagi penulis sendiri maupun pihak-pihak yang terkait adalah:

### **1.5.1 Bagi Penulis**

Adapun manfaat yang diperoleh penulis adalah:

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.
3. Prasyarat kelulusan program studi Diploma 3 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer(A.Md).

### **1.5.2 Bagi Toko Pancing WASIYO**

1. Membangun serta mengembangkan citra dan opini terhadap Toko Alat Pancing WASIYO.
2. Mengembangkan kepercayaan konsumen terhadap produk Toko Alat Pancing WASIYO.
3. Menjadi media iklan atau promosi dalam upaya meningkatkan penjualan Toko Alat Pancing WASIYO.

### **1.5.3 Metode Pengumpulan Data**

Metode Pengumpulan Data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi dan sebagainya.

Adapun tiga teknik pengumpulan data yang biasa digunakan adalah angket, observasi dan wawancara.

### **1. Angket**

Angket / kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya.

### **2. Observasi**

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi). Teknik ini digunakan bila penelitian ditujukan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar.

### **3. Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap nara sumber atau sumber data.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Di dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika penulisan yang disusun ke dalam 5 (lima) bab. Masing-masing bab dibagi lagi ke dalam beberapa sub bab yang merupakan pokok bahasan dari bab yang bersangkutan. Tiap-tiap bab tersebut disusun sebagai berikut:

### **Bab I : Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

### **Bab II : Landasan Teori**

Bab ini menyebutkan teori-teori yang menyanggung dan berkaitan dengan masalah penelitian.

### **Bab III : Gambaran Umum**

Bab ini menguraikan tentang Toko Alat Pancing WASIYO yang meliputi profil, sejarah singkat, visi dan misi, lokasi, segmentasi pasar, struktur organisasi.

### **Bab IV : Pembahasan**

Bab ini menguraikan tentang rancangan dan implementasi iklan dalam mengenalkan dan mempromosikan alat-alat pancing pada masyarakat

### **Bab V : Penutup dan Saran**

Bagian ini dikemukakan uraian hasil penelitian secara ringkas yang dituangkan dalam bentuk kesimpulan dan saran-saran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi produsen "Toko Alat Pancing WASIYO" dan mahasiswa dalam merumuskan bagaimana sebuah iklan dievaluasi (diukur) efektifitasnya.