

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan Ilmu Manajemen Pemasaran yang begitu cepat seiring tuntutan perubahan pasar dan perkembangan teknologi yang terjadi akhir-akhir ini. Pemasaran tidak hanya dilakukan secara konvensional, tetapi lebih dari itu telah menggunakan teknologi informasi seperti media dan jaringan yang sudah semakin meningkat jumlahnya. Untuk perusahaan yang memiliki usaha bisnis dalam memperdagangkan barangnya, media periklanan online merupakan hal yang penting. Ditambah lagi persaingan penjualan saat ini semakin menjamur dalam kehidupan masyarakat. Tujuan menggunakan media internet agar dapat membantu dalam memberikan pengenalan produk secara tepat dan tidak memandang ruang ataupun waktu. (Zulkarnain, 2014: 2)

Toko online [www.3fsnkr.com](http://www.3fsnkr.com) menjual berbagai macam produk sepatu sport dan casual bermerk seperti Adidas dengan harga lebih murah namun stok produk maupun ukuran tidak selalu tersedia. Dan produk yang paling banyak tersedia yaitu produk sepatu adidas originals. [www.3fsnkr.com](http://www.3fsnkr.com) dalam mempromosikan produknya kurang detail karena hanya memaparkan gambar atau photo produk sehingga kurang menarik minat konsumen.

Memperhatikan latar belakang tersebut penulis memberikan judul “ Analisis dan Perancangan Iklan Multimedia Produk Sepatu Casual Adidas” diharapkan iklan multimedia tersebut dapat dipasarkan kepada pasar sasaran dan dapat memberikan daya tarik tersendiri sehingga membantu pelayanan kepada konsumen.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dibuat suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat video iklan untuk toko online [www.3fsnkr.com](http://www.3fsnkr.com), yang memberikan gambaran gaya hidup pemakai produk sepatu adidas originals sehingga menambah nilai jual produk?
2. Bagaimana membuat animasi text dan efek text dalam video iklan produk sepatu adidas originals untuk toko online [www.3fsnkr.com](http://www.3fsnkr.com) dengan Adobe After Effect CS3?

### 1.3. Batasan Masalah

Dari permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk penyampaian informasi mengenai profil 3f5nkr yang meliputi produk dan gambaran pemakai produk sepatu adidas originals yang nantinya akan disajikan di [youtube.com](https://www.youtube.com)

**Sedangkan Software yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :**

- a. Adobe Premiere CS3 Pro
- b. Adobe After Effects CS3 Professional
- c. Adobe Photoshop CS3 Professional
- d. Corel Draw X6
- e. Adobe Audition 3.0

### 1.4. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mempelajari tehnik – tehnik editing gambar,video dan audio dalam pembuatan iklan produk sepatu.
- b. Dapat menguasai tool-tool dan efek – efek yang ada pada software After Effect CS3 Professional, Adobe Premiere CS3 Pro lebih mendalam untuk digunakan dalam pembuatan iklan multimedia produk sepatu.

- c. Menerapkan disiplin ilmu yang di peroleh dari kuliah sehingga dapat di terapkan di lapangan.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Penulis**

- a. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
- b. Menambah wawasan tentang produk sepatu adidas originals.
- c. Menambah Pengetahuan di bidang multimedia, khususnya pada iklan produk multimedia.
- d. Bisa berbagi pengetahuan tentang tehnik editing yang akan digunakan dalam pembuatan iklan multimedia.
- e. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata I Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

## 2. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk skripsi berbasis iklan multimedia.
- b. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.

## 3. Bagi Masyarakat Umum dan IT

- a. Sebagai referensi bagi masyarakat umum atau pelajar yang ingin belajar membuat iklan multimedia dengan menggunakan software Adobe Premiere CS3 dan efek – efek Adobe After Effect CS3 Professional.
- b. Pemicu semangat untuk mengembangkan industri iklan multimedia di Indonesia.

### 1.6. Metode Penelitian

Langkah - langkah yang digunakan untuk memperoleh data – data yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu :

a. Metode Kepustakaan

Metode ini menggunakan buku – buku sebagai bahan referensi untuk mendapatkan konsep teoritis dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan skripsi.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara dilaksanakan untuk menggali informasi pada pihak yang lebih ahli, sehingga didapat analisis yang lebih baik.

c. Metode Studi Literatur

Metode ini menggunakan literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan iklan online, multimedia dan animasi.

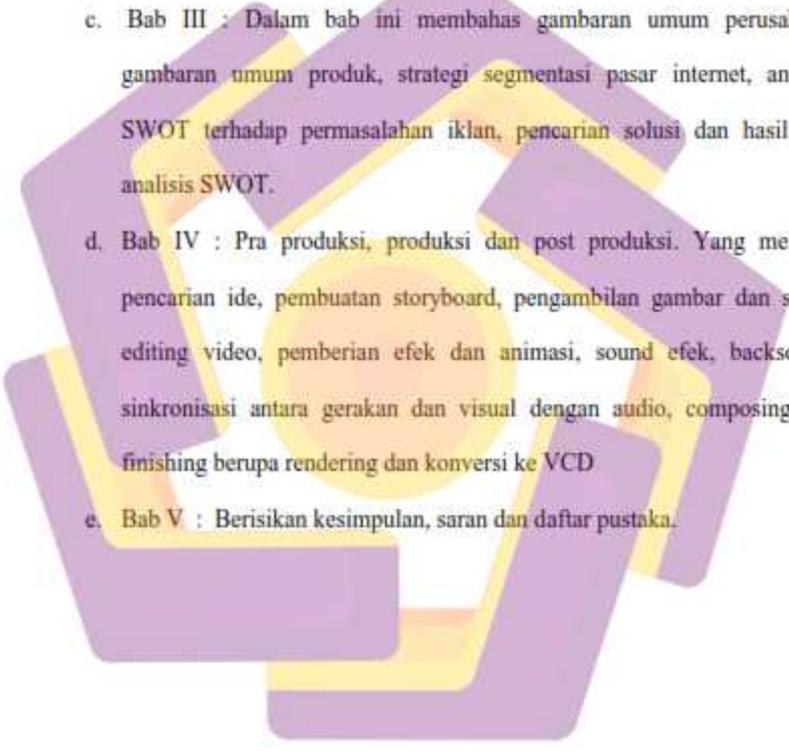
d. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung dan pencatatan terhadap obyek yang diteliti (produk sepatu adidas originals) untuk memperoleh informasi.

### 1.7. Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Di sini penulis akan membagi menjadi beberapa Bab dengan pokok permasalahan masing-masing yaitu :

- a. Bab 1 : Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan dan metode penelitian, serta sistematika penulisan laporan penelitian.

- 
- b. Bab II : Dalam bab ini akan di uraikan definisi periklanan, definisi konsep periklanan, brand image, konsep dasar multimedia, elemen-elemen multimedia, pengembangan aplikasi (sistem) multimedia, struktur aplikasi multimedia, sistem perangkat lunak (software).
  - c. Bab III : Dalam bab ini membahas gambaran umum perusahaan, gambaran umum produk, strategi segmentasi pasar internet, analisis SWOT terhadap permasalahan iklan, pencarian solusi dan hasil dari analisis SWOT.
  - d. Bab IV : Pra produksi, produksi dan post produksi. Yang meliputi pencarian ide, pembuatan storyboard, pengambilan gambar dan suara, editing video, pemberian efek dan animasi, sound efek, backsound, sinkronisasi antara gerakan dan visual dengan audio, composing dan finishing berupa rendering dan konversi ke VCD
  - e. Bab V : Berisikan kesimpulan, saran dan daftar pustaka.