

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Di era globalisasi dan tingkat persaingan bisnis yang tinggi saat ini, kehadiran komputer sudah dirasakan sebagai kebutuhan yang krusial untuk kemajuan dan keberhasilan sehingga bukan lagi sebagai kebutuhan pendukung. Kehadiran komputer sebagai alat untuk mengolah data berdampak besar bagi manusia.

Komputer saat ini sudah tidak asing lagi bagi sebagian orang. Adanya tuntutan peran serta komputer berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, khususnya di dalam menyajikan suatu informasi, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap informasi sangat besar. Begitu juga dalam dunia pendidikan saat ini, komputer tidak dapat dilepaskan peran sertanya.

Dalam kehidupan manusia, informasi mewarnai dan memegang peranan penting bagi kebutuhan sehari-hari khususnya dalam industri teknologi informatika. Informasi tersebut diharapkan dapat memberikan hasil yang cepat, tepat, dan akurat. Dengan demikian diharapkan perkembangan teknologi berjalan lebih dinamis dan efisien.

Teknologi multimedia saat ini telah banyak digunakan dalam bidang publikasi, pemasaran, pendidikan, dan lain sebagainya. Komputer multimedia yang mengolah data menjadi suatu informasi dan komunikasi jadi lebih menarik.

Informasi bidang multimedia ini dapat disajikan berupa gambar, video, teks, audio, serta kartun animasi.

Dalam pemakaian informasi berupa animasi akan diharapkan penyampaian informasi lebih menarik dan efektif sebagaimana yang diharapkan. Suatu animasi kartun dapat diharapkan memberikan angin segar bagi informasi yang kurang efektif dan memberikan ketertarikan sendiri terhadap pengguna maupun penikmatnya.

Iklan menjadi sarana yang vital sebagai media promosi, apalagi bila disajikan dengan menarik dan dinamis. Banyak faktor yang dapat membuat sebuah iklan menarik dan terlihat dinamis, seperti faktor imajinatif, dimana sebuah ketidakmungkinan dapat terjadi dan faktor kreatifitas, yang memungkinkan sebuah alur cerita iklan bergerak dan tidak monoton.

Peran multimedia dalam periklanan televisi merupakan suatu sarana pemanfaatan informasi yang hasilnya efektif dan terkenal ampuh. Dalam produksi iklan televisi ada 3 tahap, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Perancangan berperan penting sebelum memproduksi suatu iklan. Fungsinya sebagai alur cerita yang menyampaikan informasi tentang obyek atau produk yang diiklankan.

Aplikasi multimedia memang belum sepenuhnya diterapkan oleh sekolah. Sekolah masih mempertahankan media cetak atau suara untuk melakukan media promosi. Dengan media promosi tersebut diharapkan perusahaan dapat meningkatkan keunggulan bersaing. Cara lain untuk melakukan promosi yaitu

menggunakan media televisi, salah satu keuntungan periklanan televisi adalah kemampuannya dalam membangun citra. Iklan televisi mempunyai cakupan, jangkauan, dan repetisi yang tinggi. Iklan televisi dapat menampilkan pesan multimedia (suara, gambar dan animasi) yang dapat mempertajam pesan.

Pada SMK N 3 Kasihan Bantul, media promosi yang dilakukan saat ini masih menggunakan media penyebaran brosur, pagelaran pameran, dan lomba seni budaya. Cara ini masih kurang efektif karena penyebaran informasi kurang menyeluruh ke masyarakat. Dari masalah tersebut, diharapkan dengan media iklan televisi penyebaran informasi dapat menyeluruh dan merata. Mengingat animo masyarakat tentang dunia seni yang sering naik-turun. Rata-rata sekolah menerima 360 siswa baru, dari 500 siswa pendaftar. Diharapkan siswa baru yang mendaftarkan akan lebih banyak jika penyebaran informasi lebih luas.

Karena itu, penulis mencoba membuat sebuah iklan televisi pada SMK N 3 Kasihan (Sekolah Menengah Seni Rupa) Yogyakarta dalam bentuk animasi kartun. Karena sekolah ini merupakan sekolah yang secara khusus mempelajari seni rupa dimana semua muridnya mendalami dan memiliki keahlian dalam bidang seni rupa murni maupun seni grafis komunikasi.

Dari beberapa uraian latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengangkat topik permasalahan tersebut dalam skripsi ini dengan judul **“Perancangan Iklan Televisi Sebagai Media Promosi Pada SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penyusun merumuskan masalah "Bagaimana merancang suatu iklan televisi yang menarik perhatian dan efektif sehingga meningkatkan citra sekolah dan minat masyarakat terhadap SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)?"

## **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi periklanan saat ini sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu:

1. Perancangan naskah dan storyboard iklan televisi SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR).
2. Sistem multimedia ini sebagai media promosi penyampaian informasi pada SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR).
3. Iklan animasi yang berdurasi antara 30 detik sampai maksimal 60 detik, dengan menggunakan Adobe Photoshop 7, Macromedia Flash 8, After Effects, dan Cool Edit Pro 2.0 sebagai software pembangunnya.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

### **1.4.1 Internal**

1. Agar dapat menerapkan ilmu yang didapat dan diperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara membuat iklan kartun animasi secara maksimal.
2. Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA-1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Sebagai alternatif referensi pembelajaran bagi yang akan membahas tentang iklan dan animasi kedepannya.
4. Mengimplementasikan perancangan naskah dan storyboard iklan untuk meningkatkan citra dan keunggulan sekolah.

#### **1.4.2 Eksternal**

1. Sebagai alternatif baru media dan wahana informasi dengan lebih atraktif dan menarik bagi sekolah.
2. Media pelengkap penyampaian informasi yang berbasis periklanan yang dikemas dalam animasi kartun.
3. Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi, grafis komunikasi, dan multimedia

#### **1.5 Metode Penelitian**

1. Metode Observasi  
Data-data diperoleh melalui pengamatan secara langsung iklan dan animasi di televisi.
2. Metode Wawancara  
Data diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan serta penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak yang telah bergelut dalam bidang iklan dan animasi kartun.

### 3. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Serta mempelajari beberapa literature dari permasalahan pembuatan iklan dan animasi yang didapat langsung saat menyusun.

#### 1.6 Sistematika Penulisan Laporan

##### BAB I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

##### BAB II Landasan Teori

Pada bab ini diuraikan mengenai landasan teori dan sistem perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

##### BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan diterangkan gambaran secara umum tentang SMK N 3 Kasihan serta menguraikan analisis dan perancangan dengan menggunakan metode analisis kelemahan sistem, menganalisis kebutuhan sistem, melakukan studi kelayakan dan

analisis biaya-manfaat mulai dari praproduksi, produksi, dan pasca produksi.

#### BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Menguraikan tahap bagaimana proses memproduksi system serta pembahasan tampilan iklan agar mudah dimengerti.

#### BAB V Penutup

Pada bab penutup akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini serta kritik dan saran atas iklan yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

