

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Industri periklanan saat ini berkembang dengan sangat pesat dan maju dilihat dari kualitas maupun kreatifitasnya dan belum lagi ditunjang dengan pertumbuhan teknologi yang setiap saat semakin canggih. Hal ini dikarenakan persaingan bisnis yang semakin ketat di antara perusahaan-perusahaan yang berbomba-lomba untuk menjadi yang utama dalam mempromosikan produk mereka. Iklan merupakan suatu cara untuk menyampaikan informasi dan memperkenalkan produk kepada masyarakat, akan tetapi bagi produsen iklan bukan hanya menjadi alat promosi barang maupun jasa, melainkan juga untuk menanamkan citra kepada konsumen maupun calon konsumen tentang produk yang ditawarkan.

Konveksi Jeans Logo Eko Rio Fashion yang bergerak di bidang pemasaran dan distribusi celana Jeans Logo, sedang mengalami permasalahan dalam mempromosikan produknya, banyaknya iklan akan membuat persaingan menjadi semakin ketat dan akan lebih sulit untuk menarik hati masyarakat, salah satunya penyebabnya dikarenakan kebanyakan orang masih berfikir sempit yang beranggapan bahwa produksi dari luar negeri pasti lebih baik dari pada produk buatan dalam negeri.

Banyak orang yang belum mengetahui atau mengenal kualitas jeans logo yang dirasa tidak kalah dalam segi kualitas maupun model dengan merek-merek produk lain yang buatan dalam negeri maupun luar negeri, sehingga dengan dibuatnya iklan jeans logo yang berbasis multimedia ini dapat mengenalkan jeans logo kepada masyarakat sehingga mampu meningkatkan penjualan.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Memahami dari latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat iklan animasi 2D yang menarik dan kreatif?
2. Bagaimana menentukan alur cerita animasi 2D yang baik sehingga menarik perhatian penonton?
3. Bagaimana iklan animasi jeans logo 2D ini dapat diterima oleh masyarakat?

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar memfokuskan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup, yaitu:

1. Pemanfaatan multimedia dalam bidang periklanan untuk menghasilkan suatu rancangan tampilan iklan animasi pengabungan 2D Jeans Logo pada Konveksi Eko Rio Fashion yang menarik.
2. Iklan animasi Jeans Logo 2D ini dibuat dengan durasi waktu 23 detik.

3. Software yang digunakan dalam pembuatan iklan animasi ini adalah Adobe Premier Pro CS4, Adobe audition CS4, Adobe photoshoop CS4, Adobe Flash CS4, Adobe After Effect CS4.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan penulis pada jenjang pendidikan Diploma 3 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat membuat iklan animasi gabungan 2D Jeans Logo untuk Konveksi Eko Rio Fashion.
3. Untuk dapat mempraktekan pembuatan iklan "Jean Logo" pada konveksi Eko Rio Fashion dengan software-software multimedia.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan tugas akhir ini, yaitu:

1. Sebagai salah satu cara untuk meningkatkan citra Konveksi Jeans Logo Eko Rio Fashion.
2. Dengan dibuatnya iklan animasi 2D ini diharapkan dapat menarik perhatian konsumen sehingga meningkatkan angka penjualan.
3. Dapat memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan.

## 1.6. Metodologi Penelitian

Sebagai pendukung keakuratan informasi yang akan disampaikan, maka penulis mengambil beberapa metode pengumpulan data yaitu:

### 1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada Konveksi Jeans Logo Eko Rio Fashion.

### 2. Metode Wawancara

Wawancara dengan bagian pemasaran Konveksi Jeans Logo Eko Rio Fashion yang dapat memberi informasi.

### 3. Metode Pustaka

Metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam penulisan skripsi dan pembuatan iklan animasi dengan maksud untuk memperoleh data-data yang relevan dengan penelitian.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam menyusun Tugas Akhir ini yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini menjelaskan garis besar permasalahan yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir ini sehingga lebih mudah di pahami.

Bab ini meliputi: Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan Jadwal rencana penelitian.

## BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menguraikan tentang sejarah dan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi-definisi yang langsung berkaitan dengan penelitian.

## BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini akan membahas tentang definisi konseptual subjek atau objek penelitian.

## BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang proses penelitian dari awal melakukan perancangan proses hingga akhir pembuatan iklan animasi 2D.

## BAB V PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan hasil dari pembahasan penelitian selama perancangan sampai pembuatan project.

