

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi telah berkembang begitu pesatnya yang memaksa manusia untuk tidak ketinggalan untuk mengetahui sebuah informasi di dunia, khususnya pada bidang IT yang memberikan kemudahan bagi manusia untuk mendapatkan informasi serta ilmu yang ada pada waktu sekarang ini.

Selain itu, dengan kemajuan ilmu dan teknologi tersebut, dapat memicu terciptanya suatu bidang usaha yang memanfaatkan periklanan yang berbasis teknologi multimedia. Pada dasarnya dengan penerapan teknologi yang selalu mengalami perkembangan akan mempengaruhi pola pikir kebanyakan orang dan kualitas perusahaan atau bidang usaha yang mereka geluti. Banyak perusahaan atau perseorangan menggunakan media televisi untuk melakukan promosi, karena media iklan televisi mempunyai kemampuan yang melampaui media lain. Dan tidak ada media lain yang menjangkau konsumen secara audio visual. Penonton dapat melihat dan mendengar tentang suatu yang di tawarkan dari iklan tersebut. Hal itulah yang membuat kebanyakan orang cenderung menginginkan informasi secepat dan seakurat mungkin.

Iklan televisi sebagai sarana komunikasi yang kini tidak asing lagi bagi masyarakat luas, merupakan sarana efektif untuk mempromosikan bus PO, Sinar Jaya Buntu dan meningkatkan penjualan juga mengetahui fasilitas-fasilitas serta sarana dan prasarana yang terdapat pada Bus PO.Sinar Jaya Buntu sehingga akan lebih mudah diketahui para pengguna jasa. Salah satu bentuk penyajian promosi tersebut adalah dengan menggunakan iklan animasi 2D.

Sebagai sarana komunikasi yang kini tidak asing lagi iklan animasi mampu membuat informasi dapat diterima oleh masyarakat dengan menggunakan visualisasi multimedia, sebagai contoh sebuah iklan animasi 2D dapat dipakai untuk mempromosikan suatu bidang usaha dengan dibantu animasi-animasi 2D yang lebih menarik. Pengusaha untuk memperkenalkan jasanya dan bagi masyarakat dapat mengetahui fasilitas-fasilitas serta sarana dan prasarana yang terdapat pada Bus PO.Sinar Jaya Buntu sehingga akan lebih mudah diketahui para pengguna jasa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penyusun mencoba membuat penelitian yang berjudul : "***Pembuatan Iklan Animasi 2D Pada Bus PO.Sinar Jaya Buntu Untuk Meningkatkan Penjualan***".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang ada, maka penulis menentukan pokok permasalahan dalam tugas akhir ini :

1. Bagaimana cara membuat iklan animasi 2D untuk Bus PO.Sinar Jaya Buntu agar dapat menarik masyarakat dan meningkatkan penjualan ?
2. Bagaimana membuat desain karakter dan *background* yang akan digunakan dalam video dalam pengolahan grafis ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dimaksud untuk memberikan arahan yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan cara dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis menentukan batasan masalah penelitian, yaitu :

1. Pembuatan Animasi ini hanya sebatas 2D saja.
2. Pembuatan karakter di gambar dengan menggunakan tangan.
3. Pembuatan animasi menggunakan Adobe Flash CS3 Profesional dan Adobe After Effect CS3.

1.3.1. Spesifikasi Bus

Bus PO.Sinar Jaya memberikan standar fasilitas untuk kenyamanan konsumen, saat ini armada terbagi menjadi 4 kelas, yaitu Kelas Ekonomi non AC seat 2-3, Kelas Bisnis RS non AC seat 2-2, Kelas Bisnis AC seat 2-3, kelas Executive AC seat 2-2.

Pelayanan Kelas Bus PO. Sinar Jaya antara lain :

1. Pelayanan kelas EKONOMI dan BISNIS RS berupa tempat duduk yang dapat diatur (*reclining seat*).
2. Pelayanan kelas BISNIS AC dilengkapi dengan fasilitas tambahan berupa pengatur suhu ruangan (*air conditioner*)
3. Pelayanan kelas EKSEKUTIF dilengkapi dengan fasilitas tambahan berupa pengatur suhu ruangan (*air conditioner*) dan smoking area dan toilet.

1.3.2. Software yang digunakan

Adapun software yang digunakan antara lain :

1. Adobe Photoshop CS3
2. Adobe After Effect CS3
3. Adobe Flash CS3 Profesional
4. Adobe Premier Pro CS3
5. Adobe Audition 1.5
6. Coreldraw X6

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang kami lakukan ada maksud dan tujuannya yaitu :

1. Menghasilkan sebuah iklan animasi 2D yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian promosi “Bus PO.Sinar Jaya Buntu”.
2. Membantu Perusahaan untuk dapat memberikan pelayanan promosi produk dan diharapkan dapat bertambahnya jumlah konsumen.
3. Meningkatkan pengetahuan dan pola pikir penulis akan pentingnya promosi yang baik dalam dunia bisnis.
4. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.
5. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari tugas akhir ini antara lain :

1. Memperoleh gelar Ahli Madya (AMD) di bidang Teknik Informatika.
2. Mempromosikan penjualan tiket bus di Agen PO.Sinar Jaya Buntu.
3. Dapat membuat iklan televisi lokal maupun nasional.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang di hadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.

Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Tugas Akhir ini sebagai berikut :

1. Metode kepustakaan

Melakukan Studi kepustakaan yaitu dengan menggunakan data yang dilaksanakan dengan membaca buku *literature* dan sumber informasi lain yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan penyusunan laporan.

2. Metode Wawancara

Pengumpulan bahan dengan pertanyaan secara langsung kepada pengurus Agen Bus PO. Sinar Jaya Buntu untuk mendapatkan informasi sebagai laporan penelitian

3. Metode Observasi

Pengumpulan data yang cukup efektif dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan langsung di tempat penelitian.

4. Metode Dokumentasi

Dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi yang terkait.

1.7. Struktur Penulisan Laporan

Adapun sistematika penulisan dari tugas akhir ini adalah

BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, struktur penulisan laporan, dan jadwal kegiatan.

BAB II Dasar Teori

Bab ini menguraikan tentang pengertian iklan televisi, sejarah iklan televisi di Indonesia, tujuan periklanan televisi konsep dasar animasi serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan iklan televisi 2D.

BAB III Tinjauan Umum

Bab ini menjelaskan mengenai sejarah singkat dan informasi yang berkaitan dengan Agen Buntu dan bus PO.Sinar Jaya.

BAB IV Pembahasan

Bab ini menjelaskan mengenai bagaimana pembuatan iklan animasi 2D pada Agen Bus PO.Sinar Jaya Buntu.

BAB V Penutup

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan serta saran-saran yang didapatkan dari penelitaian yang telah dilakukan.