

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat cepat dan menghasilkan inovasi baru. Salah satu perkembangan yang sangat cepat sekarang ini adalah teknologi informasi dan computer khususnya multimedia, berupa iklan animasi. Saat ini iklan animasi sangat dikembangkan karena penyampaian informasi dalam bentuk iklan animasi yang sangat menarik.

Teknologi multimedia dalam bidang animasi 2D merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah suatu penyampaian informasi. Aplikasi berbasis multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan computer yaitu melalui media gambar, teks, audio (suara), animasi, dan video yang saling berinteraksi satu sama lain kemudian membentuk sebuah informasi. Tetapi dibalik kemajuan teknologi yang ada sekarang ini masih banyak orang ataupun industry yang memiliki keterbatasan keterbatasan biaya dan kemampuan dalam penggunaan software animasi ataupun memiliki biaya tapi tidak mampu menggunakannya atau sebaliknya.

Pembahasan penelitian membahas tentang Laundry yang telah menjadi trend sebagai tempat pencucian alternative pakaian saat ini. Kesibukan aktivitas masyarakat di Jogjakarta terutama mayoritasnya adalah mahasiswa yang tidak ingin melakukan aktivitas mencuci membuat usaha laundry meningkat pesat. Jumlah usaha laundry di Jogjakarta di sekitar kampus juga lumayan banyak dengan berbagai macam tambahan jasa seperti setrika, cuci helm dan sebagainya. Harga yang di tawarkanpun bervariasi mulai dari yang paling murah sampai yang

paling mahal biayanya dengan sistem kiloan atau potongan pakaian untuk menarik minat dan jumlah pelanggan. Menjamurnya jasa laundry menimbulkan persaingan untuk memiliki pelanggan yang banyak. Untuk itu maka dibuatlah iklan laundry sebagai media promosi selain melalui Koran dan majalah untuk memperkenalkan jasa laundry, serta meningkatkan penghasilan pada laundry MOTFAT.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat tema skripsi dibidang Periklanan dengan judul "PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D MOTFAT LAUNDRY YOGYAKARTA."

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu "Bagaimana membuat iklan animasi 2D yang berisi tentang pelayanan jasa pada MOTFAT Laundry Yogyakarta".

1.3. Batasan Masalah

Pada setiap langkah penelitian tentunya terdapat batasan masalah karena ruang lingkup yang luas pada pembuatan iklan kartun ini. Untuk itu pembatasan pembuatan iklan meliputi gambar iklan yang memiliki 2 dimensi dan terbatas sampai durasi 60 detik dan aplikasi utama yang digunakan yakni adobe flash CS4.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini yaitu :

- Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Sistem Informasi.
- Agar dapat memperoleh gambaran nyata bagaimana membuat sebuah iklan serta menggunakan alat yang ada secara maksimal.
- Membantu dan memberikan kemudahan bagi pihak Motfat Laundry dalam penyampaian informasi sehingga lebih menarik perhatian masyarakat dan dapat diterima oleh masyarakat dengan mudah.
- Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana Komputer dalam bidang Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah:

- Sebagai sarana publikasi agar lebih cepat sasaran dan lebih menarik dalam penyampaian informasi.
- Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dalam bidang informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode diantaranya:

- Metode Observasi

Dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung terhadap aktivitas karyawan di Motfat Laundry Yogyakarta.

- Metode Wawancara

Penulis mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan pihak Motfat Laundry Yogyakarta.

- Metode Pustaka

Mengumpulkan data dari buku-buku tentang dunia periklanan yang sebagian besar merupakan koleksi perpustakaan STIMIK AMIKOM Yogyakarta dan diperoleh dari internet mengenai dunia periklanan yang kesemuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.7. Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini tersusun dari beberapa bab dengan sistematika pembahasan seperti berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan gambaran tentang sebab disusunnya penulisan skripsi, seperti: latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai dunia periklanan televisi serta perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembuatan iklan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan diuraikan penjelasan analisis yang digunakan seperti metode SWOT, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini yang akan dibahas adalah tentang animasi yang akan dibuat yaitu tentang Motfat Laundry, termasuk didalamnya penjelasan tentang komponen-komponen yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi multimedia tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**