

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Televisi merupakan media yang banyak disukai para pemilik produk untuk mempromosikan produknya. Televisi menggunakan warna, gerakan, musik dan suara. Adanya iklan televisi memperbaiki keterbatasan penyiaran radio dan kebakuan iklan teks. Target pemasaran juga dapat diseleksi menurut jenis program dan waktu tayangnya. Selain itu jangkauan yang luas, membuat televisi menjadi media promosi yang bisa diandalkan.

Meskipun FCC Computer telah memiliki web sebagai media promosi, tapi ini masih dianggap belum cukup, karena rata-rata seseorang tidak menghabiskan waktu untuk *surfing* situs-situs komersial. Sedangkan masyarakat lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menonton televisi. Berdasarkan penelitian, rata-rata setiap orang menghabiskan 30-35 jam dalam seminggu di depan televisi.

Jika melihat kebiasaan masyarakat dalam menyaksikan televisi, maka pembuatan iklan televisi akan sangat membantu dalam mempromosikan barang dan jasa yang ditawarkan FCC Computer.

Animasi akan lebih tepat jika diterapkan pada iklan pada FCC Computer. Karena FCC Computer memiliki logo yang berbentuk karakter mouse, akan lebih menarik jika logo ini di-animasikan. Selain logo akan lebih terlihat imajinatif, kartun juga memberi kesan luwes, variatif dan fleksibel kepada FCC Computer sebagai pemasang iklan.

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang telah disampaikan diatas,maka perumusan masalah yang penulis ajukan adalah

1. Bagaimana menjelaskan positioning FCC Computer kepada konsumen, sebagai toko komputer yang berkualitas.
2. Bagaimana memberikan pesan-pesan komersial pada iklan yang berdurasi pendek.
3. Bagaimana menganalisis kelayakan iklan televisi.

1.3 Batasan Masalah

Ada banyak masalah dalam pembuatan iklan ini, tetapi masalah-masalah dalam pembuatan aplikasi ini akan dibatasi pada peng-animasian logo disertai penyampaian informasi jasa yang ditawarkan oleh FCC Computer. Penyampaian informasi ini ditampilkan dengan adegan, teks, backsound, dan narasi yang saling mendukung dalam satu alur cerita.

Perangkat lunak atau software yang digunakan diantaranya Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects 6.5, Adobe Audition 1.0 dengan software utama Macromedia Flash 8.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai syarat menyelesaikan program studi S1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" YOGYAKARTA.
 - b. Dapat mengembangkan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta., serta memperluas pengalaman dan ketrampilan didalam merancang suatu iklan televisi dan animasi .
2. Sebagai media promosi, yang dapat membantu meningkatkan omzet penjualan dan memperkenalkan FCC Computer.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memperoleh gelar sarjana komputer (S.Kom) dari STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Iklan televisi FCC Computer yang menjangkau pemirsa di wilayah Surakarta, Yogyakarta, Magelang ini akan membuat FCC Computer lebih dikenal masyarakat luas, sehingga menarik konsumen untuk berbelanja di FCC Computer.
3. Memberikan positioning FCC Computer sebagai toko komputer yang harganya terjangkau dan berkualitas.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

a) Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membuka literatur, skripsi/tugas akhir, iklan televisi dan video animasi kartun yang akan mendukung kelengkapan informasi yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.

b) Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan wawancara dengan pihak-pihak yang mengetahui lebih banyak tentang perancangan iklan televisi maupun animasi serta wawancara ke pihak FCC Computer.

c) Metode Observasi

Melakukan penelitian ke FCC Computer untuk mengumpulkan data berupa text dari brosur dan video.

d) Metode Survei

Pengumpulan data dengan cara pembagian kuisisioner kepada sampel konsumen untuk mendapatkan pendapat yang obyektif mengenai iklan televisi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas antara lain berisikan latar belakang masalah, penumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan serta rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang konsep dasar teori-teori yang melandasi pengertian animasi dan pengertian iklan televisi serta menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, misal ; sistem perangkat lunak dan sistem perangkat keras yang digunakan untuk perancangan iklan televisi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang tinjauan umum FCC Computer, kemudian rancangan iklan, menggambarkan objek dan karakter yang akan dimasukkan ke dalam proyek perancangan iklan televisi hingga pembuatan iklan televisi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan implementasi, hasil uji coba dan pembahasan tahap editing dan finishingnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan skripsi, dan kritik saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.