

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang mewarnai kehidupan manusia saat ini, yakni diantaranya dalam dunia pendidikan, perkantoran, industri, pariwisata, militer dan sebagainya, yang hampir semuanya telah menggunakan teknologi komputer. Dengan kata lain teknologi telah menjadi bagian yang penting dalam kehidupan yang serba modern ini. Tetapi seiring dengan perkembangannya muncul masalah-masalah yang kompleks yang menyangkut tentang komputer, dan juga menghasilkan informasi yang berkualitas.

Multimedia adalah merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual. Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu dengan melalui gambar, teks, audio(suara), animasi dan video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain, dikarenakan komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan lebih hidup. Sebagai contohnya komputer multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi/seminar, mendisain majalah dan membuat film-film animasi, seperti film-film kartun serta film-film yang berdurasi pendek.

Penerapan multimedia dalam memvisualisasikan periklanan khususnya dalam hal ini adalah iklan *layanan masyarakat* dalam bentuk animasi diharapkan akan mampu memberikan nuansa yang lain didalam menikmati iklan layanan masyarakat dengan berbasis multimedia yang lebih menarik untuk dinikmati.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengetengahkan judul/ topik **“Perancangan Iklan Dalam Bentuk Animasi”** dalam penyusunan skripsi..

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

Dalam merancang pembuatan iklan animasi, banyak alternatif yang dapat dilakukan. Hal ini tergantung dari situasi yang sedang berkembang, dan peluang-peluang yang ada. Dengan perkembangan teknologi animasi yang semakin pesat ada beberapa teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan pengembangan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu sebagai berikut :

- Bagaimana merancang Iklan Pelayanan Masyarakat dalam bentuk animasi yang efektif ?

### 1.3. Batasan Masalah

Pemanfaatan software dalam penyelesaian masalah yang pada akhirnya akan menghasilkan suatu perancangan dan membentuk suatu tampilan animasi yang menarik. Untuk menghindari semakin melebarnya masalah yang akan diuraikan, maka penyusun perlu membatasi masalah yang akan dibahas yaitu pada :

1. Penelitian hanya dilakukan sebatas bagaimana membuat rancangan Iklan dan pembuatan Iklan animasi.
2. Analisis hanya sebatas analisis biaya dan manfaat.
3. Software yang digunakan Macromedia Flash MX, CorelDraw 12, Adobe Audition 1.5, Adobe Premiere

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penyusun dalam penelitian dan penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat menyelesaikan program studi Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer " STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
2. Memberikan pengetahuan tentang perancangan sebuah iklan animasi yang sederhana namun menarik.

3. Dapat menyajikan media pembelajaran yang lebih efisien tentang perencanaan sebuah iklan animasi.
4. Untuk memberikan suatu nuansa yang lain dalam menikmati sebuah iklan.
5. Menerapkan sekaligus mempraktekkan teori yang telah didapat.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang sekiranya dapat diperoleh dari penyusunan skripsi dan pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Dalam ilmu pengetahuan, diharapkan akan menambah wawasan dan dapat semakin melengkapi perkembangan teknologi multimedia komputer dalam memvisualisasikan periklanan yang berbasis multimedia.
2. Dapat digunakan sebagai alternatif lain dalam menikmati periklanan yang divisualisasikan dalam bentuk animasi.

### **1.6. Metode Pengumpulan data**

Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam membantu penulisan skripsi ini, yaitu:

1. Metode perpustakaan.

Suatu metode yang berpedoman pada buku yang ada, baik dari perpustakaan disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

## 2. Metode Observasi.

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap video iklan animasi yang populer.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Agar Penulisan skripsi tersusun dengan baik dan terarah maka secara garis besar, penulisan skripsi ini tersusun dari beberapa bab dengan sistematika pembahasan seperti berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memberikan dan menguraikan gambaran tentang sebab disusunnya penulisan skripsi, seperti: Latar Belakang Masalah, Pokok Permasalahan, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan, dan Sistematika Penulisan.

#### BAB II DASAR TEORI

Bab ini menerangkan teori yang melandasi sejarah animasi dan menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, seperti:

sistem perangkat lunak dan sistem perangkat keras yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

### **BAB III ANALISIS**

Bab ini menguraikan tentang analisis rancangan pembuatan iklan layanan masyarakat yang akan dibuat dan digunakan sebagai projek.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perencanaan iklan animasi yang dibuat beserta proses renderingnya dan perekaman dari frame ke CD atau ke bentuk lain dan menguraikan tentang hasil rendering yang sudah dilengkapi dengan suara yang akhirnya direkam dari frame ke dalam bentuk video atau bentuk lainnya misalnya VCD atau DVD.

### **BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP**

Bab ini meliputi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil program dan semua kegiatan-kegiatan dalam pembuatan skripsi ini.

