

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Industri periklanan saat ini berkembang dengan sangat pesat, dilihat dari kualitas maupun kreatifitasnya dan belum lagi ditunjang dengan pertumbuhan teknologi yang semakin maju setiap saat. Iklan televisi merupakan suatu bentuk komunikasi massa berbayar dengan tujuan memberi informasi atau menyampaikan pesan, sehingga dapat menarik serta mempengaruhi penonton untuk melakukan sesuatu, seperti apa yang disampaikan oleh iklan. Sekarang ini iklan pada media televisi dinilai lebih efektif dan lebih cepat dalam hal penyampaian, dibandingkan dengan media lain seperti, brosur, koran, radio, dll. Hal ini dikarenakan televisi sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, hampir setiap rumah memiliki satu buah televisi bahkan bisa lebih, dan juga hampir semua orang setiap hari menonton televisi.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, pembuatan iklan televisi dibuat dengan berbagai macam cara, diantara lain seperti iklan menggunakan animasi, iklan dengan cara syuting langsung, dan ada juga iklan campuran antara animasi dengan syuting. Iklan animasi biasanya lebih digemari oleh anak-anak dan anak muda, oleh sebab itu banyak produsen dengan target pasar anak-anak dan anak muda lebih memilih membuat iklan dengan menggunakan animasi.

Kripik sikas adalah salah satu produk hasil industri rumahan yang terletak di kelaten jawa tengah, usaha produksi keripik sikas dimulai pada januari 2014, yang dulunya hanya dijual di toko dan sekolah dekat dengan rumah produksi, kini usaha kripik sikas berkembang begitu pesat, tidak hanya menjangkau toko-toko dan sekolahan yang ada di kelaten saja, tetapi sudah merambah ke berbagai kota seperti solo dan yogyakarta. Usaha kripik sikas bermula dari susahny mencari lapangan pekerjaan sehinga memaksa seseorang untuk memulai mencoba untuk menciptakan lapangan kerja sendiri. Usaha kripik sikas memanfaatkan bahan baku yang banyak sehinga mudah didapat dan dengan harga yang murah.

Dengan melihat perkembangya usaha kripik sikas yang begitu pesat maka akan dibuat iklan televisi menggunakan animasi sebagai media promosi agar usaha dapat bisa lebih berkembang dan mampu meningkatkan angka penjualan, dengan memperkenalkan produk kripik sikas kepada masyarakat, sehinga nantinya diharapkan masyarakat dapat tertarik pada produk kripik sikas dan mau untuk mencobanya, Berdasarkan pada latar belakang tersebut, maka penulis mengambil skripsi dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Iklan Tv kripik Sikas Berbasis Animasi Untuk Media Promosi”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Memahami dari latar belakang masalah diatas, maka dapat disusun suatu rumusan masalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat iklan televisi menggunakan animasi, yang baik dan bagus?

2. Bagaimana iklan kripik sikas dapat menarik perhatian penonton atau masyarakat sehingga mau untuk mencobanya?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan sudut pandang permasalahan yang ada maka diperlukan suatu batasan masalah agar tidak menyimpang dari topik yang telah ditentukan. Batasan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Iklan kripik sikas dibuat dengan animasi 2 dimensi.
2. Iklan animasi kripik sikas akan disiarkan dari stasiun televisi lokal.
3. Iklan animasi kripik sikas dibuat dengan durasi waktu 45 detik.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan iklan animasi ini adalah, Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effects CS6, Adobe Audition CS6.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu :

1. Dapat membuat iklan animasi kripik sikas yang baik dan menarik.
2. Untuk mempraktikkan secara langsung ilmu yang sudah didapat saat masa kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan merancang dan membuatnya iklan kripik sikas menggunakan animasi.
3. Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Menambah wawasan secara langsung melalui perancangan dan pembuatan animasi multimedia pada iklan televisi kripik sikas.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya penelitian ini, yaitu:

1. Dengan dibuatnya iklan animasi ini diharapkan dapat menarik konsumen sehingga dapat meningkatkan penjualan.
2. 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 rumah produksi kripik sikas.

#### 2. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara menanyakan berbagai pertanyaan menyangkut objek yang akan diteliti, dalam hal ini, penulis mewawancarai pemilik dari usaha kripik sikas.

#### 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. Sitematika Penullsan

Sistematika yang digunakan dalam menyusun penelitian ini yaitu:

#### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini dijelaskan latar belakang dan garis besar permasalahan yang mendasari dilakukanya penelitian. Bab ini meliputi: Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

#### 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 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan membahas tentang analisa yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan penelitian.

#### BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang proses dan menjelaskan cara-cara penelitian dari awal melakukan perancangan hingga akhir pembuatan iklan animasi.

#### BAB V PENUTUP

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