

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Iklan adalah setiap bentuk komunikasi yang dimaksudkan untuk memotivasi seseorang pembeli potensial dan mempromosikan penjual suatu produk atau jasa, untuk mempengaruhi pendapat publik, memenangkan dukungan publik untuk berfikir atau bertindak sesuai dengan keinginan si pemasang iklan.

Iklan yang merupakan sebuah seni dari persuasi didefinisikan sebagai desain komunikasi yang dibiayai untuk menginformasikan dan membujuk. Pada dasarnya iklan merupakan sarana komunikasi yang digunakan komunikator dalam hal ini perusahaan atau produsen untuk menyampaikan informasi tentang barang atau jasa kepada publik, khususnya pelanggannya melalui suatu media masa. Selain itu, semua iklan dibuat dengan tujuan yang sama yaitu untuk memberi informasi dan membujuk para konsumen untuk mencoba atau mengikuti apa yang ada di iklan tersebut, dapat berupa aktivitas mengkonsumsi produk dan jasa yang ditawarkan. Dalam dunia periklanan, animasi sudah mulai menjadi salah satu bidang yang digunakan selama beberapa tahun terakhir. Iklan animasi bisa menimbulkan banyak efek. Berbeda bila menggunakan iklan dengan media manusia. Contohnya, iklan animasi dengan situasi dan kondisi orang yang ramai, bisa dilakukan salinan data untuk objek yang banyak. Namun, bila menggunakan media orang, harus dengan jumlah manusia yang banyak.

Coklat merupakan makanan yang hampir semua orang suka baik dari warna dan bentuknya saja sudah enak, coklat biasanya dibuat dengan semenarik

mungkin walaupun ada beberapa bentuk coklat yang biasa saja seperti coklat batangan, pemilihan coklat sebagai bentuk media promosi untuk mengenalkan coklat dan juga memberikan informasi mengenai harga coklat yang murah tetapi bukan murahan dengan rasa yang enak.

Adobe Flash CS6 merupakan *software* animasi yang paling banyak digunakan untuk membuat animasi, baik itu animasi game yang kompleks ataupun animasi sederhana, untuk animasi coklat Monggo ini penulis menggunakan software ini sebagai tool bantu.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis berinisiatif mengambil judul **“Pembuatan Animasi Iklan Coklat Monggo Sebagai Media Promosi”**.

I.2. Ruang Lingkup Masalah

Adapun masalah yang akan di angkat dan di selesaikan adalah sebagai berikut:

1. Mencakup tentang pembuatan animasi iklan promosi coklat Monggo dengan berbasis Flash.
2. Merancang sebuah bentuk iklan yang menarik sehingga menjadi media promosi yang handal.

I.2.1. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang pemilihan judul di atas yang dibahas diharapkan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka yang menjadi batasan permasalahan di dalam tugas akhir ini ini adalah :

1. Membuat iklan tersebut tidak menggunakan *database* hanya dibuat dengan tampilan yang menarik agar produk tersebut terjual laris,
2. Perlu suatu media penyampaian iklan yang handal sehingga iklan dapat dibuat semenarik mungkin sehingga iklan tersebut tepat sasaran.

I.2.2. Rumusan Masalah

Meninjau dari pokok permasalahan yang telah penulis uraikan pada latar belakang diatas maka dapat diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

- 1 Bagaimana membuat iklan yang menarik dengan menggunakan Flash?
- 2 Bagaimana menyampaikan informasi tentang isi iklan yang disampaikan?

I.2.3. Batasan Masalah.

Untuk memperjelas ruang lingkup pembahasan, maka masalah yang dibahas dibatasi pada masalah :

1. Animasi yang digunakan hanya untuk menampilkan informasi mengenai coklat dan jenis dari produk coklat.
2. Tidak menggunakan *database*
3. Aplikasi dirancang dengan menggunakan Adobe Flash CS6

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan dari penyusun tugas akhir ini adalah :

1. Membuat perancangan animasi iklan Coklat Monggo berbasis flash.

2. Mengenalkan pembuatan iklan dengan contoh produk Coklat Monggo berbasis Flash pada mahasiswa/i.
3. Pembuatan Iklan produk Coklat Monggo yang dinamis yaitu adanya suara, teks, dan gambar yang berupa animasi.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang dilakukan oleh penulis antara lain adalah agar :

1. Mengerti tentang tata cara pembuatan animasi iklan coklat sebagai media promosi.
2. Aplikasi iklan yang dibuat jika berhasil dengan baik, tentunya dapat digunakan oleh mahasiswa/i sebagai referensi dalam pembuatan aplikasi iklan produk lainnya.

I.4. Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, ada beberapa metode penelitian yang penulis lakukan adalah mengambil teori-teori dari buku-buku, majalah, yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi iklan menggunakan Adobe Flash CS6.

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, ada beberapa metode yang penulis lakukan. Metode-metode tersebut adalah :

- a. Riset Pustaka (*Library Research*).

Penulis mengambil teori-teori dari buku-buku, yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi design berbasis Flash, menggunakan Adobe Flash CS6.

b. Penelitian Lapangan (*Field Research*).

Dalam penelitian lapangan ini, penulis menggunakan teknik untuk mengumpulkan data, antara lain :

1) Identifikasi

Pengenalan tentang produk iklan, dan tata cara pembuatan iklan yang menarik.

2) Konseptualisasi

Pembuatan konsep tentang iklan produk yang akan dibuat.

3) Implementasi

Setelah konsep iklan produk Coklat Monggo sudah didapat maka pembuatannya dituangkan kedalam aplikasi Adobe Flash CS6 sesuai perancangan.

I.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam Bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, Ruang lingkup Permasalahan Tujuan dan Manfaat Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJUAN PUSTAKA

Pada Bab ini dijelaskan mengenai landasan teori yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan dan alat yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam simulasi iklan animasi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisi tentang pembahasan dari penelitian serta menampilkan hasil perancangannya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran penulisan dari Tugas Akhir tentang Pembuatan Animasi Iklan.