

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. LatarBelakang**

Komunikasi merupakan peristiwa sosial yang terjadi ketika manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Dan ini dapat dilakukan dimanapun tanpa mengenal tempat dan waktu atau dengan kata lain, komunikasi dapat dilaksanakan “ kapan saja dan di mana saja”. Dengan demikian komunikasi merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari bahkan dapat dikatakan sebagai manifestasi kehidupan itu sendiri.

Perkembangan ilmu Komunikasi berkembang dalam segala hal, misalnya dalam teknologi informasi ada iklan televisi, website, iklan cetak. Teknologi informasi merupakan salah satu bentuk pemanfaatan dari kemajuan teknologi komputer yang sangat mendasar. Karena kebutuhan masyarakat dunia akan informasi dewasa ini semakin meningkat, sehingga keberadaan komputer dirasa sangat selaras dalam upaya pemenuhan kebutuhan tersebut. Sebagai salah satu aplikasi komputer adalah multimedia periklanan televisi.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau, mendesain majalah

dan membuat film-film animasi, seperti film-film kartun, bahkan pembuatan film cerita maupun pembuatan periklanan dalam bentuk animasi.

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, ataupun manusia. Contohnya, iklan animasi dengan situasi dan kondisi orang yang ramai, biasa dilakukan salinan data untuk objek yang banyak. Namun, bila menggunakan media orang harus dengan jumlah manusia yang banyak.

Sirup pohon pinang adalah salah satu dari banyak macam produk sirup yang ada saat ini di Indonesia, dan sirup pohon pinang adalah minuman yang sangat terkenal dan di minati dari beberapa sirup yang ada di saat ini seperti : sirup sarang tawon, sirup marjan, dan lain-lainnya, sirup pohon pinang sangat di minati saat-saat bulan Ramadhan tiba, dengan latar belakang tersebut penulis berinisiatif mengambil judul tentang “**Pembuatan Iklan Sirup Pohon Pinang Berbasis Flash**”.

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

Lingkup permasalahan dibahas terdiri dari:

1. Mencangkup tentang pembuatan iklan sirup pohon pinang 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 adalah:

1. Periklanan menggunakan media manusia dinilai tidak efektif dengan pendanaan pembuatan iklan yang menelan dana besar ketimbang periklanan menggunakan multimedia.
2. Pemanfaatan iklan multimedia yang dianggap lebih efektif dalam penyampaian informasi dari pada iklan dengan menggunakan media manusia.

### **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 iklan multimedia dapat dinilai lebih kecil menelan biaya pembuatan ketimbang iklan dengan media manusia?

2. Bagaimana iklan multimedia yang dianggap lebih efektif dalam penyampaian informasi dari pada iklan dengan menggunakan media manusia?

### **I.2.3. Batasan Masalah.**

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

1. Iklan hanya berupa menampilkan produk sirup pohon pinang.
2. Software yang digunakan dalam pembuatan iklan menggunakan Flash dan tidak menggunakan database.

## **I.3. Tujuan dan Manfaat**

### **I.3.1. Tujuan**

Tujuan dari penyusun Tugas Akhir ini adalah :

1. Membuat perancangan iklan sirup pohon pinang berbasis flash.
2. Mengenalkan pembuatan iklan dengan contoh produk sirup pohon pinang berbasis flash pada mahasiswa/i.
3. Pembuatan Iklan produk sirup pohon pinang yang dinamis yaitu adanya suara, teks, video.

### **I.3.1 Manfaat**

Adapun manfaat yang dilakukan oleh penulis antara lain adalah agar :

1. Mengerti tentang tata cara pembuatan iklan produk sirup pohon pinang berbentuk animasi.

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, 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, 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 sirup pohon pinang 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.

#### **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 aplikasi iklan.