

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu teknologi pengetahuan yang saat ini semakin berkembang pesat di seluruh dunia. Salah satunya perkembangan dalam bidang *multimedia*, khususnya animasi. Kemajuan teknologi yang semakin canggih dan menjadi sebuah pemanfaatan yang luar biasa bagi perusahaan. Kemajuan teknologi membuat beberapa lembaga atau perusahaan memanfaatkan hal tersebut, untuk keuntungan dalam bisnis mereka.

Multimedia adalah “Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar” (Andinny dan Lestari, 2016: 171)

Dalam bidang perusahaan, pemanfaatan teknologi multimedia seringkali digunakan diperusahaan-perusahaan maju. Pengenalan teknologi multimedia dan suara adalah konsekuensi dari perpaduan kemajuan dalam perkembangan elektronik. Multimedia adalah ide dan inovasi komponen gambar, suara, animasi, dan video. yang disimpan dalam laptop atau komputer untuk disimpan, ditangani, dan diperkenalkan didalam aspek bidang tertentu.

Multimedia adalah pemanfaatan PC atau komputer untuk menyajikan dan mengkonsolidasikan pesan, suara, gambar, animasi dan video dengan perangkat, menghubungkan, membuat dan menyampaikan. Data tersebut sebagai data multimedia yang dapat diperoleh dengan kedua perasaan penglihatan dan pendengaran.

MDLC *multimedia development life cycle* merupakan metode pengembangan system yang cocok untuk pengembangan system berbasis multimedia. Pengembangan MDLC terdiri dari enam tahap, yaitu tahap pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*) dan pendistribusian (*distribution*).

Ilmu pengetahuan yang berkembang sangat pesat saat ini, terutama dibidang teknologi mampu memudahkan manusia dalam bidang pekerjaan, berkesan kreatif dan menghibur. Dalam islam, Allah SWT telah mengajarkan kepada manusia untuk berkembang dan berkembang, atau sesuatu yang dapat membuat mereka lebih inovatif. Jadikan mereka untuk bahan motivasi dan

pembelajaran, untuk menguasai dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Firman Allah SWT surat Ar-Rahman ayat 33 yang berbunyi :

بِسُلْطَانٍ إِلَّا تَنْفُذُونَ لَا فَانْفُذُوا وَالْأَرْضِ السَّمَوَاتِ أَقْطَارٍ مِنْ تَنْفُذُوا أَنْ اسْتَطَعْتُمْ إِنَّ وَالْإِنْسِ الْجِنَّ يَمْعَشَر (٣٣)

Artinya: “Hai jemaah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya melainkan dengan kekuatan.” (QS. Ar-Rahman:33).

Beberapa ahli menjelaskan kata sulthan dengan berbagai macam arti, ada yang mengartikan dengan kekuatan, dan kekuasaan, ada pula yang mengartikan dengan ilmu pengetahuan, kemampuan dan sebagainya. Maka yang dimaksud darinya adalah kelapangan dan kedalaman ilmu. Terjemahannya Ayat tersebut adalah saran untuk setiap seseorang yang bekerja dibidang ilmu teknologi, berusaha untuk menciptakan kemampuannya untuk menyusup (melintasi) langit dan bumi. Perlengkapan yang disinggung dibagian ini adalah: apa yang dimaksud dalam ayat itu istilah raja, yang menurut satu penilaian menyiratkan kekuatan, kekuatan menjadi ilmu pengetahuan teknologi.

PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur terletak dijalan AH nasution No 18, Adirejo, Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur. Lampung 34111. PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur, didirikan pada tanggal 10 April 2017 dan mulai beroperasi pada tanggal 10 Juni 2017. PT Lutan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur dibangun diatas tanah seluas 15 meter dan panjang 70 meter. Dengan kariawan sebanyak 8 orang kariawan yang berkerja. Saat ini, PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur, memiliki penjualan produk, yaitu sepeda motor. Dalam satu bulan PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan dapat menjual 15 sampai 20 unit sepeda motor. Permasalahan saat ini adalah PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan pemasarannya masih menggunakan brosur, dan spanduk. Tentunya hal tersebut kurang meluas dalam pemasaran produk. Sehingga masyarakat menerima informasi penjualan produk dengan hanya melihat sepanduk dan brosur. Tentunya dibutuhkan pengembangan promosi di PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur.

Untuk menunjang tingkat jual produk yang akan dipasarkan. Maka Perancangan multimedia animasi sangat diperlukan di PT lautan teduh interniaga

pekalongan lampung timur. Perancangan Multimedia Animasi bertujuan untuk pemasarannya agar lebih meluas sehingga dapat melihat iklan langsung tanpa harus mencari brosur, konsumen lebih tertarik untuk membeli produk. Sehingga akan meningkatkan penjualan produk sepeda motor.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ditemui, maka penulis membuat judul “Perancangan Strategi Pemasaran Berbasis Multimedia Animasi Pada PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur”

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang diatas, perumusan masalah dapat dipaparkan sebagai berikut : “Penulis merancang pembuatan animasi multimedia dan bagaimana strategi pemasaran berbasis multimedia animasi pada PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur”.

## **C. Pembatasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam perancangan animasi sebagai berikut :

1. Perancangan strategi pemasaran berbasis multimedia animasi.
2. *Storyboard* sebagai penggambaran seketsa.
3. Software aplikasi *coreldraw* untuk penggambaran animasi karakter tokoh dan produk perusahaan.
4. *Frame by frame* pada animasi, dengan menggunakan *software opentoonz*.
5. *Wondershare filmora* sebagai *editing video*.
6. Hasil *output video* animasi berformat file Mp4
7. *Media player* sebagai *testing iplementasi uji kelayakan*
8. MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) sebagai metode pengembangan

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang dilakukan penulis dalam rancang bangun video animasi di PT lautan teduh interniaga pekalongan lampung timur antara lain :

1. Perkembangan dan berinovasi dalam bentuk promosi di PT lautan teduh interniaga Pekalongan.
2. Menjadikan ketertarikan konsumen untuk pembelian produk yang teriklankan
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan bagi penulis untuk memperoleh gelar sarjana ilmu komputer pada fakultas ilmu komputer Universitas Muhammadiyah Metro.

## **E. Kegunaan Penelitian**

### **1. Bagi perusahaan**

Berpartisipasi dalam memasarkan produk yang lebih inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Mempercanggih pemasaran produk yang lebih inovatif untuk menarik lebih banyak konsumen.

### **2. Bagi prodi**

- a. Penelitian ini yang diharapkan bisa bermanfaat bagi fakultas maupun prodi.
- b. Dapat memberikan khajian ataupun refrensi dalam sistem pembelajaran multimedia. yang dikembangkan dalam perusahaan PT lautan teduh interniaga Pekalongan Lampung Timur.

### **3. Bagi penulis**

- a. Menjadikan penulis lebih berinovasi dan kreatif. Dapat juga menjunjung potensi perkembangan diri dalam bidang teknologi.
- b. Dapat menemukan masalah apa yang harus dibuat atau apa yang dibutuhkan didalam tempat penelitian yang khususnya di PT Lautan Teduh Interniaga Pekalongan Lampung Timur.
- c. Sebagai pengalaman dalam pembelajaran dan pembuatan animasi.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis penelitian**

Menurut Sugiyono (2017: 75) menyimpulkan penelitian sebagai berikut :

Penelitian kualitatif adalah penelitian untuk menentukan cara mencari, mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penelitian tersebut. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah berupa penelitian dengan metode atau pendekatan studi kasus.

Metode pengembangan multimedia ini menggunakan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode MDLC merupakan strategi yang tepat dalam merancang sebuah aplikasi *multimedia* yang merupakan perpaduan antara gambar, suara, video, dan animasi.

### **2. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data penelitian yang di lakukan secara maksimal. Berikut beberapa teknik pengumpulan data yang diperlukan :

#### **a. Observasi**

Menurut Indrajani (2011: 5) "Observasi adalah salah satu teknik pencarian data paling efektif untuk pemahaman suatu sistem".

Penulis melakukan pengamatan secara langsung dan analisis data yang diperlukan pada dealer PT lautan teduh interniaga Pekalongan Lampung Timur. pada tanggal 22 november 2021. Dari observasi ini dapat dikumpulkan beberapa informasi mengenai pemasaran produk.

#### **b. Wawancara**

Sugiyono (2017: 76) menarik kesimpulan sebagai berikut :

Wawancara suatu pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu dan yang mencakup tanggung jawab mengenai masalah yang akan di bahas.

Wawancara yaitu pencarian informasi yang dibutuhkan untuk penelitian, dengan pihak bersangkutan yang akan di wawancarai dan yang mencakup tanggung jawab mengenai masalah yang akan di bahas.

#### **c. Dokumentasi**

Sugiyono (2017: 76) menarik kesimpulan sebagai berikut :

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar data dari semua hasil penelitian. yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Adapun data yang diperoleh dari tempat penelitian. melakukan pengumpulan data dari semua hasil penelitian, mengumpulkan dokumen-dokumen, foto-foto hasil atau produk. Sebagai perlengkapan data skripsi.

#### **d. Studi pustaka**

Menurut Indrajani (2017: 76) menarik kesimpulan sebagai berikut :

Studi pustaka merupakan metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, membaca, dan mempelajari data-data yang ada dari berbagai media, seperti buku-buku, hasil karya tulis, jurnal-jurnal penelitian atau artikel-artikel dari internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

Dari kesimpulan ahli diatas penulis menyimpulkan sebagai berikut : Studi pustaka dilakukan untuk menambah wawasan atau mencari refrensi dari menurut para ahli, penelitian, sampai mengumpulkan jurnal tentang pembuatan multimedia animasi.

## **G. Sistematika Penulisan**

Dalam sistematika penulisan, hal ini dibagi menjadi beberapa bagian. Diantaranya bab per bab. Yang masing-masing memiliki tujuan tersendiri dalam penelitian. Berikut ini beberapa bagian dari 5 (lima) bab :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bagian bab ini terdapat pokok pembahasan yang terdapat beberapa bagian yaitu ; Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Metode Penelitian, Dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II KAJIAN LITERATUR**

Bagian bab ini, Menjelaskan tentang konsep dan teori. Mengenai apa yang akan dibuat. Serta mencari referensi-referensi seperti; jurnal buku-buku dan menurut para ahli. Adapun pada bab ini menjelaskan tentang definisi perancangan yaitu: Perancangan multimedia animasi, software aplikasi *coreldraw* untuk penggambaran animasi karakter tokoh dan produk perusahaan. *Frame by frame* dengan menggunakan software *opentoonz animation*. *Wondershare filmora* sebagai *editing video animasi*.

### **BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Bagian bab ini, membahas tentang tempat penelitian. Pada Perusahaan PT lautan teduh interniaga Pekalongan Lampung Timur. Baik dari segi sejarah perusahaan, lokasi perusahaan dan analisis sistem perusahaan yang berjalan.

### **BAB IV HASIL PEMBAHASAN**

Bagian bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian dan diuji. Serta menjelaskan dalam pembuatan animasi pemasaran bentuk video mp4.

### **BAB V PENUTUB**

Bagian bab ini berisikan kesimpulan dan saran.