BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Kita tahu bahwa pesatnya perkembangan komputer saat ini sejalan dengan pesatnya perkembangan zaman yang dari tahun ke tahun semakin mempercantik diri dengan kemajuan teknologi. Penduduk dunia mau tidak mau harus mampu berevolusi dan beradaptasi dengan kemajuan tersebut. Jika tidak, maka dia akan tersingkir dari persaingan teknologi di bumi ini.

Di era globalisasi ini, dunia semakin terasa kecil artinya peristiwa sekecil apapun yang terjadi di belahan bumi sana, beritanya sudah dapat didengar esok harinya di belahan bumi lainnya. Terlebih lagi dengan hadirnya internet sekarang ini semakin mendukung predikat zaman ini sebagai zaman informasi dan zaman komputer.

Wabah komputer memang sedang melanda di mana-mana. Hampir di setiap pelosok dunia ini, karena saat ini komputer tidak hanya berfungsi sebagai pengolah data saja tetapi bisa berperan sebagai teman bermain seperti game dan musik, sebagai rekan bisnis seperti pada penjualan dan pembelian barang, sebagai alat bantu mempromosikan produk dan jasa, bahkan sekarang ini komputer mampu menggantikan tenaga manusia pada pabrik-pabrik industri modern seperti industri pembuatan mobil, pembuatan pesawat, pembuatan barang elektronik dan sebagainya

karena dengan tenaga komputer yang sebelumnya telah diprogram terlebih dahulu, tingkat akurasi, ketelitian dan ketepatannya sangat tinggi sedangkan tingkat kesalahannya sangat minim sekali.

Oleh karena itu, di negara-negara berkembang khususnya di Indonesia ini, pemerintah maupun swasta sedang gencar-gencarnya memperkenalkan komputer kepada masyarakat dengan bermunculannya lembaga-lembaga pendidikan komputer, institusi-institusi berbasis komputer, privat dan kursus komputer di mana-mana.

Dengan adanya pelayanan jasa pendidikan tersebut di atas, diharapkan masyarakat Indonesia mampu berkenalan baik dan mengaplikasikan program-program komputer yang saat ini jenis dan jumlahnya tidak terhitung banyaknya dengan harapan akhir bahwa rakyat Indonesia mampu menghadapi era perdagangan bebas yang serba komputer di abad 21 ini.

I.2. Maksud dan Tujuan

Tugas akhir ini penulis buat untuk memenuhi syarat dalam menempuh ujian sidang Diploma III IGI – LPKIG Jurusan Desain, Grafis dan Publish. Tujuan lain dari pembuatan tugas akhir ini adalah bahwa penulis ingin menguji diri sampai sejauh mana penulis bisa mengaplikasikan program – program komputer grafis yang telah penulis dapatkan pada saat perkuliahan terutama dalam pembuatan iklan seperti tugas akhir yang penulis ambil sekarang ini. Selain itu penulis ingin

mencoba sesuatu yang berbeda dari IGI-LPKIG ini yaitu ingin mencoba membuat suatu iklan promosi tentang IGI-LPKIG dengan memanfaatkan fasilitas komputer multimedia yang ada. Selama ini penulis melihat dan mengamati bahwa IGI-LPKIG ini belum pernah membuat sebuah promosi tentang IGI-LPKIG dengan media fasilitas multimedia kecuali pada internet. Yang penulis ketahui selama ini pihak institusi hanya melakukan promosi sebatas pembuatan brosur atau pemasangan iklan di surat kabar atau spanduk saja. Olah karena itulah penulis mencoba sesuatu yang belum pernah pihak institusi lakukan, maka dari itulah penulis mengambil tugas akhir ini dengan judul **"PERANAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM IKLAN PROMOSI IGI-LPKIG".**

Penulis berharap dengan keberhasilan pembuatan tugas akhir ini, bisa bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri jika sudah terjun ke dunia kerja nanti dan umumnya bagi para pengguna hasil tugas akhir yang penulis buat, mudah-mudahan bisa mendapatkan informasi lebih tentang IGI – LPKIG di dalamnya. Aamiin.

I.3. Batasan Masalah

Di era informasi saat ini, komputer telah mendominasi hampir di setiap bidang usaha. Saat ini komputer bukan hanya berfungsi sebagai alat pengolah data saja, tetapi bisa disebut sebagai teman dalam bekerja maupun bermain, apalagi dengan dengan adanya fasilitas yang disebut **multimedia.**

Dengan fasilitas multimedianya yang mampu mengolah gambar, grafik, animasi, suara dan video ini, komputer banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan seperti pada pertelevisian, periklanan, internet dan lain-lain. Oleh karena itulah penulis mengambil tugas akhir ini dengan tema **"PERANAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM IKLAN PROMOSI IGI – LPKIG"**.

IGI – LPKIG adalah sebuah lembaga institusi yang bergerak di bidang pendidikan lanjutan setelah SMA. Produk yang diberikan adalah sebuah jasa pelayanan pendidikan beserta fasilitasnya. Dengan moto ***"Quality Is Our Tradition"***, IGI – LPKIG terus berbenah melengkapi diri dengan fasilitas-fasilitas baru terutama setiap tahun IGI-LPKIG terus memperbaharui hardware dan software dengan yang terbaru sejalan dengan perkembangan zaman dan teknologi komputer yang pesat ini.

Dengan melakukan promosi di berbagai media antara lain pada brosur, spanduk, surat kabar dan internet, IGI – LPKIG memberikan informasi terbarunya tiap tahun dengan jaminan fasilitas-fasilitas terbarunya yang dapat memenuhi tantangan zaman.

Dengan adanya fasilitas multimedia sekarang ini, penulis mencoba menggabungkan antara dunia periklanan dengan dunia perkomputeran yang canggih saat ini dengan membuat sebuah iklan promosi IGI – LPKIG yang dapat diaplikasikan pada dunia pertelevisian atau dipasang pada stand pameran.

I.4. Sistematika Penulisan

Dalam tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika penulisan yang merupakan kerangka laporan sebagai berikut :

- **BAB I Pendahuluan**

  Dalam pendahuluan ini, penulis menguraikan tentang latar belakang, maksud dan tujuan penulisan, batasan masalah dan sistematika penulisan.

- **BAB II Tinjauan Pustaka**

  Penulis membahas tentang apa itu multimedia, MPC (Muiltimedia Personal Computer dan bagaimana peranan multimedia dalam bidang periklanan saat ini.

- **BAB III Data Pembuatan Produk**

  Penulis menguraikan alat atau program apa saja yang mendukung keberhasilan dalam pembuatan iklan multimedia interaktif ini.

- **BAB IV Analisa Pembuatan Produk**

  Dalam bab ini penulis menguraikan secara terperinci bagaiman iklan multimedia ini dibuat.

- **BAB V Kesimpulan**

  Bab ini berisi kesimpulan dan saran mengenai materi yang dibahas oleh penulis.