

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Iklan merupakan suatu media alat bantu suatu produsen atau pemberi jasa untuk mempromosikan suatu produk atau jasa yang ditawarkan agar suatu produk atau jasa tersebut dapat dikenal oleh masyarakat.

Berdasarkan medianya iklan terdiri dari dua jenis, yaitu iklan menggunakan media elektronik dan iklan menggunakan media cetak. Kedua jenis iklan tersebut harus sama-sama dibuat semenarik mungkin agar mudah dikenang atau diingat dan agar dapat diterima oleh masyarakat.

Media cetak sendiri pengertiannya adalah media statis yang mengutamakan pesan visual yang terdiri dari lembaran, sejumlah kata, gambar atau foto.

Iklan pada umumnya adalah merupakan pesan-pesan yang bersifat *persuasive*, maka akan nampak jelas kelemahan-kelemahan yang melekat pada setiap jenis media cetak. Dari segi kelemahannya, media iklan tidak memiliki unsur bunyi suara manusia (*human voice*) sebagaimana yang terdapat pada radio maupun televisi, yang dapat menimbulkan rasa hangat dan keakraban yang berpengaruh terhadap tingkat persuasi.

Menurut *Eric Barnow, The printed page* sebagai media penyampai pesan

1. *The printed page* tidak mempunyai suara , jadi tidak bisa menimbulkan kesan akrab sehingga kurang mampu menggugah emosi.
2. Yang bisa dicapai oleh *printed page* hanyalah mereka yang bisa membaca, bahkan dalam *printed* tertentu pembacanya adalah orang-orang yang berpendidikan.
3. Karena *printed page* dicetak, maka *printed page* menghendaki untuk dibaca.
4. Jika radio, TV dan sebagainya bisa dinikmati oleh dua orang atau lebih secara bersama-sama, maka pada *printed page*, hal ini kurang leluasa untuk dilakukan.

Meskipun memiliki kelemahan, namun media cetak juga memiliki kelebihan yang secara umum meliputi :

1. Media cetak terdokumentasi : bisa disimpan atau *dicollect* isi informasinya
2. Media cetak lebih terjangkau dari segi harga maupun distribusinya
3. Media cetak lebih mampu untuk menjelaskan hal-hal yang bersifat kompleks.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat kelemahan dari media cetak yang telah dijelaskan diatas, agar iklan dapat mempengaruhi atau diterima masyarakat, iklan harus meramu kata

..... lebih dalam memanalisiskan produk

Gambar (*visual*) dan kata inilah yang diharapkan mampu mempengaruhi target (*audience*) sehingga berbuat sebagaimana yang disarankan oleh produsen barang dan jasa (pemasang iklan), oleh karena itu diperlukan suatu alat elektronik dan mekanik agar iklan cetak (poster, baliho, atau spanduk) dapat bergerak dengan cara berputar agar dapat memvisualisasikan produk, yang diharapkan dapat menarik perhatian dan mempengaruhi masyarakat (*audience*). Yaitu dengan membuat media promosi atas prisma segi tiga, yang masing-masing prisma biasa berputar dengan adanya motor penggerak. Sehingga dalam satu spece iklan bisa dipasang tiga gambar yang berbeda dengan tampilan bergantian.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pembuatan alat penggerak iklan elektronis ini dibatasi oleh masalah-masalah sebagai berikut :

1. Pengaturan kecepatan dan besar sudut putaran motor setiap satu tampilan gambar.
2. Pengaturan waktu pergantian putaran motor atau waktu tampilan poster agar iklan tersebut dapat dibaca dan dilihat oleh masyarakat (*audience*) dengan nyaman.

1.4 Hasil Akhir

Hasil akhir dari Tugas akhir ini berupa :

1. Perangkat keras papan reklame yang tersusun atas beberapa prisma segitiga "*elektronik advertising*" media promosi yang dapat bergerak

Komponen komponen yang dibutuhkan adalah :

1. Motor *stepper* unipolar
 2. Mikrokontroler AVR ATtiny 2313
 3. komponen aktif dan pasif
 4. Lampu neon.
2. Perangkat lunak

Perangkat lunak digunakan untuk memproses dan mengontrol alur kerja keseluruhan sistem yang berpusat pada mikrokontroler dengan bahasa pemrograman BASIC COMPILER AVR.

3. Laporan ini merupakan hasil dari perancangan dan pelaksanaan pembuatan dari "*Elektronik Advertising*"

1.5. Produk Yang Dihasilkan

Merancang dan membuat alat penggerak sebagai media promosi menggunakan motor stepper untuk menghasilkan tiga tampilan iklan secara bergantian untuk memvisualisasikan iklan cetak menjadi lebih menarik dan dapat dikenal dan diterima oleh masyarakat.

1.6 Manfaat Yang Diperoleh

Melalui perancangan dan pembuatan alat ini adalah dengan menampilkan visualisasi yang lebih menarik, membuat pembaca dari iklan tersebut lebih tertarik untuk membacanya dan dapat memperoleh produk yang ditawarkan oleh iklan

tersebut, dan menjadi nilai lebih ketika kita mempromosikan sebuah produk dengan media lain dari yang lain.

Dari segi keindahan dengan tiga tampilan iklan dalam satu *spece* dapat memperindah tatanan kota dan ruang karna tidak memerlukan banyak ruang untuk penempatan *spece* iklan.

1.7 Pelaksanaan Pekerjaan

Untuk dapat memperoleh hasil yang baik maka pada pembuatan alat ini akan dilaksanakan dengan tahap-tahap dari awal sampai akhir sebagai berikut:

Mencari data-data tentang yang berhubungan dengan pembuatan alat, merancang pembuatan alat, menyiapkan alat dan bahan.

1.8 Catatan Perubahan

Pada perancangan dan desain alat terjadi beberapa kali perubahan, baik perubahan pada rangkaian utama dan desain pada *box relame* yang dibuat.

Perubahan desain rangkaian elektronik seperti pada pembuatan skema rangkaian, dan komponen elektronika yang akan dirangkai. Sedangkan pada *box reklame* terjadi pada ukuran yang dibuat.

1.9 Sistematika Laporan

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami penulisan tugas akhir ini maka sistematika penulisan dikelompokkan ke dalam lima bagian, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan, kontribusi dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Menguraikan tentang teori-teori yang menjadi acuan dalam pembuatan tugas akhir, diantaranya teori tentang motor *stepper*, teori tentang driver motor *stepper*, teori tentang catu daya, teori tentang mikrokontroler, dan komponen elektronika pasif maupun aktif lainnya.

BAB III METODOLOGI

Berisi tentang proses perancangan dan pembuatan alat mulai dari diagram blok, prinsip kerja, serta pembahasan mengenai *software* sebagai otak sistem pengendalinya.

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN DAN ANALISIS

Membahas tentang hasil uji coba dan analisis terhadap sistem yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran berdasarkan hasil yang