

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi merupakan bagian dari siklus pertumbuhan masyarakat. Dengan berkembangnya teknologi mempermudah personal ataupun kelompok dalam penyampaian pesan. Salah satu perkembangan teknologi yang cukup pesat yakni dibidang teknologi informasi berbasis multimedia. Manusia dimudahkan dengan adanya multimedia karena dapat berinteraksi dengan komputer melalui gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas memiliki daya tarik. Dengan kemudahan dan keuntungan yang ada pada perkembangan teknologi informasi, perusahaan harus dapat memanfaatkannya secara maksimal. Video iklan merupakan salah satu media komunikasi yang bersifat audio visual yang dapat diterapkan pada perusahaan.

Hooligan Wear Clothing ini adalah perusahaan yang memproduksi produk mereka sendiri. Produk yang dibuat antara lain kaos, jaket dan topi dengan ciri khas desain yang dirancang oleh perusahaan ini sendiri. Perusahaan ini belum memiliki distro dan pemasaran yang belum luas. Saat ini Hooligan Wear masih mengandalkan relasi dari mulut ke mulut dan media sosial seperti facebook untuk memperkenalkan produknya pada masyarakat. Dalam memperkenalkan produknya melalui facebook, Hooligan Wear Clothing hanya menggunakan foto dan teks. Pada penelitian ini, peneliti mengusulkan untuk menggunakan video iklan yang mencakup 5 unsur multimedia antara lain audio, video, gambar, teks,

dan animasi untuk menyampaikan produk hooligan agar lebih mudah dimengerti oleh audien.

Dengan penyajian iklan dalam bentuk video *liveshot* yang memperlihatkan produk-produk dari Hooligan Wear, kemudian didukung dengan animasi menggunakan teknik *motion graphic* untuk menonjolkan desain-desain dari produk dan ditambah narasi dan backsound untuk memperjelas iklan. Oleh sebab itu melalui video iklan ini akan secara sederhana menyampaikan informasi produk-produk Hooligan Wear sebagai promosi usaha yang dengan mudah untuk disebarluaskan secara online maupun offline.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini dilakukan dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Hooligan Wear Clothing di CV.PictureStyle Sebagai Media Promosi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “*Bagaimana merancang dan membuat iklan Hooligan Wear Clothing pada CV.PictureStyle sebagai media promosi, menggunakan video liveshot dan teknik motion graphic?*”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembatasan, sebagai berikut :

1. Durasi video iklan 60 detik.
2. Video iklan ini merupakan video *liveshot* dengan penambahan teknik *motion graphic*.

3. Konten yang ditonjolkan pada iklan ini adalah desain produk.
4. Video iklan ini hanya sampai uji coba kepada pihak Hooligan Wear Clothing.
5. Dikemas dengan format file video .Mp4 dengan kualitas HD 1280 x 720p.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat dan merancang video iklan Hooligan Wear Clothing sebagai media promosi produk.
2. Membantu Hooligan Wear Clothing menciptakan brand atau merek dengan kualitas produk yang baik dan mampu bersaing dengan produk indie clothing yang lain.
3. Agar Hooligan Wear Clothing diketahui oleh seluruh masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya.
4. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain:

1. Dengan adanya video iklan ini, diharapkan meningkatkan minat masyarakat khususnya daerah Yogyakarta untuk menggunakan produk Hooligan Wear ini.
2. Mempunyai suatu media promosi yang dapat digunakan untuk meningkatkan produk Hooligan Wear.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan kepada kepala produksi, untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu Strength, Weakness, Opportunities dan Threats.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan video iklan dapat menggunakan standar produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti berikut :

1. Pra Produksi

2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan gambar hingga menganimasikan gambar. Setelah itu tahap pasca produksi yang meliputi review hasil *editing*, pemberian *sound effect* hingga tahap finishing berupa *rendering*.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan iklan menggubakan teknik *motion graphic*, serta software-software yang akan digunakan dalam perancangan video iklan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum objek penelitian, analisis video yang akan dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video iklan Hooligan Wear Clothing menggunakan *live shoot* dan teknik *motion graphic* serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang didalamnya terdapat kesimpulan, saran dan daftar pustaka.

