

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan periklanan sudah dimulai sejak zaman dulu dengan teknologi yang sederhana. Dulu pemilik barang yang ingin menjual barangnya akan berteriak di gerbang kota menawarkan barangnya pada pengunjung yang masuk ke kota tersebut. Periklan sudah dikenal manusia dalam bentuk pesan berantai (*word of mouth*) yang bentuknya pengumuman untuk membantu kelancaran proses jual-beli. Teknologi yang digunakan untuk menyampaikan iklan berupa pesan berantai ini adalah mulut. Tanpa kita sadari perkembangan teknologi komunikasi mempunyai dampak besar dalam dunia periklanan. Sarana periklanan pada jaman dahulu sangatlah berbanding terbalik dengan apa yang di tawarkan dalam iklan pada zaman sekarang.

Badut Distro Kebumen adalah salah satu badan usaha yang bergerak di bidang fashion pakaian anak muda masa kini. Penjualan yang dilakukan bisa melalui online atau datang langsung ke toko. Badut Distro Kebumen menjual beberapa merek pakaian, sandal dan barang lainnya. Media yang digunakan untuk mempromosikan barang masih menggunakan media sosial seperti facebook, twitter, browsur dan stiker. Dengan masih minimnya media yang digunakan untuk mempromosikan barang, Badut Distro Kebumen akan membuat sebuah iklan sebagai media untuk

mempromosikan barang, Badut Distro Kebumen akan membuat sebuah iklan sebagai media untuk menyampaikan informasi tentang produk yang dijual kepada masyarakat agar lebih menarik dan mudah diterima. Keberadaan media periklanan sangat memberikan pengaruh dari suatu pemasaran suatu barang ataupun jasa. Periklanan memberikan gambaran kepada masyarakat tentang suatu produk ataupun jasa yang ditawarkan sehingga dapat mudah dimengerti. Dunia periklanan sendiri sama seperti dunia teknologi yang seiring tahun mengalami perkembangan dan tentunya didukung oleh teknologi yang semakin mempermudah dalam proses pembuatan dan juga bisa mempengaruhi dari hasil pembuatannya.

Visual Effect merupakan salah satu komponen yang banyak digunakan dalam dunia pertelevisian maupun hiburan seperti dalam film, video clip, iklan, dan lain sebagainya. Visual Effect adalah sub kategori dari special effect. Penerapan visual effect cenderung di dominasi pada saat kegiatan pasca produksi, hal inilah yang membuat visual effect sedikit berbeda dengan special effect yang merupakan istilah yang digunakan untuk efek yang dilakukan pada saat shooting. Dengan pembuatan periklanan yang berkualitas dan mudah diterima di masyarakat akan memberikan dampak yang sangat baik pada suatu produk ataupun jasa. Penerapan iklan sendiri bisa berbentuk suatu gambar ataupun video.

Video sangat lah penting kegunaanya dalam media promosi suatu barang ataupun jasa dikarenakan dengan menggunakan video suatu promosi akan lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu penulis mengambil judul untuk penelitian yaitu "Pembuatan Iklan TV Pada Badut Distro Kebumen Sebagai Media Promosi Dengan Menggunakan Visual Effect"

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian diatas maka penulis dapat menyimpulkan sebuah rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat iklan untuk mempromosikan Badut Distro Kebumen menggunakan Visual Effect ?

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dimaksudkan untuk memberi kejelasan kepada penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang tepat dan cepat dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan batasan penelitian, yaitu :

1. Iklan TV bertujuan untuk mempromosikan Badut Distro Kebumen.
2. Media yang digunakan berupa televisi lokal.
3. Video media promosi yang disajikan untuk mempromosikan Badut Distro Kebumen menggunakan visual effect.
4. Software yang digunakan Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect CS6 dan Adobe Premiere Pro CS6.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari pembuatan video ini adalah:

1. Mempromosikan Badut Distro Kebumen menggunakan media periklanan yang berbentuk video dengan visual effect.

2. Sebagai syarat kelulusan jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika di “STMIK AMIKOM YOGYAKARTA”

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang di dapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika dan dapat memahami apa yang telah di dapat pada kuliah teori dan kuliah praktikum.
2. Untuk mendapat gambaran secara nyata tentang tahap-tahap pembuatan sebuah media periklanan.

### **1.5.2 Bagi Badut Distro Kebumen**

1. Sebagai media periklanan yang dapat membantu mempromosikan Badut Distro Kebumen kepada masyarakat luas.

### **1.5.3 Bagi Akademik**

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahaminya dan bagaimana mengimplementasikannya dalam dunia kerja.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penyusunan tugas akhir ini terdapat beberapa metode yang digunakan. Kelengkapan data ini diharapkan dapat mengurangi hambatan-hambatan yang muncul, sehingga kelancaran dalam penyusunan tugas akhir dapat tercapai. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian tugas akhir ini, yaitu:

### 1.6.1 Studi Lapangan

#### 1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan tinjauan langsung pada Badut Distro Kebumen untuk mengetahui data dan dampak dari kurangnya media promosi.

#### 2. Metode Dokumentasi

Dalam metode ini penulis terjun langsung ke lapangan dengan mengambil data berupa rekaman video.

### 1.6.2 Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

### 1.6.3 Studi Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang biasa dipakai seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia periklanan.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian, yang memuat : Latar belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan, Rencana Kegiatan.

### **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini membahas tentang konsep dan aplikasi multimedia yang digunakan dan menjelaskan tentang keterangan dari aplikasi aplikasi yang digunakan.

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini menerangkan tinjauan umum dari penelitian dan menjelaskan gambaran, sejarah, visi, misi dan tujuan struktur dalam penelitian.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini membahas identifikasi masalah konsep, merancang isi naskah grafik, penyajian system, cara menjalankan system tersebut.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini menguraikan kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan dan beberapa saran, masukan maupun pihak yang akan melakukan penelitian di masa mendatang.

## 1.8 Rencana Kegiatan

**Tabel 1.1 Rencana Kegiatan**

| Kegiatan           | Des<br>2014 | Des<br>2014 | Jan<br>2015 | Jan<br>2015 |
|--------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Pengumpulan data   |             |             |             |             |
| Analisis           |             |             |             |             |
| Pengambilan Video  |             |             |             |             |
| Editing Video      |             |             |             |             |
| Penyusunan laporan |             |             |             |             |