

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan multimedia saat ini sudah sangat pesat dan menjadi media promosi bagi siapa saja yang ingin mempromosikan barang atau jasa mereka guna memperoleh keuntungan. itu juga di pengaruhi oleh adanya icon icon yang melekat dengan citra perusahaan tersebut. Icon tersebut biasanya di gunakan oleh suatu perusahaan dengan tujuan meningkatkan citra perusahaan itu dengan cara membuat souvenir atau hadiah untuk para *customer*, sehingga para pembeli akan selalu teringat bahwa icon perusahaan mempresentasikan perusahaan tersebut

Sebagai Contoh, Ronald mcdonald yang sudah dari 48 tahun ada sebagai icon dari *fast food* McDonald. Dan dari kutipan *Chief creative officer*, Marlana Peleo-Lazar yang ingin mempertahankan icon badut ronalnd tersebut,karena dalam icon tersebut melambangkan kegembiraan dalam sebuah *brand* McDonald.Di iklan mereka juga menyertakan Ronald McDonald ikut dalam iklan demi mendapat segmentasi anak anak dan keluarga.

Perkembangan tersebut juga diiringi oleh perkembangan Iklan di dunia, yang menampilkan icon - icon perusahaan dalam iklan tersebut. Dan kini pembuatan Iklan sudah sangat modern. Dengan adanya animasi 2D dan 3D Iklan tersebut dapat menarik perhatian ke masyarakat. jadi dengan adegan yang cukup dan di olah menggunakan

perangkat lunak *Video editing* dan ditambahkan beberapa *visual effect* seperti animasi 2d sudah mampu membuat video iklan yang menarik dan kreatif, Jadi system menggabungkan *real shoot* dengan sentuhan animasi 2d akan menjadi kesatuan video iklan yang menarik. Sehingga sebuah toko dapat menarik calon *customer* lebih banyak lagi.

A.Takrib Grup merupakan toko elektronik yang berada di Yogyakarta dimana selama ini belum memiliki video iklan yang dapat digunakan sebagai media promosi guna menabuh kredibilititas sebagai toko elektronik nomer satu di Yogyakarta .

Dalam proses pembuatan video iklan A.Takrib ini menggunakan Icon A.Takrib tersebut. dengan teknik kamera *Live shoot* untuk pengambilan gambar. Teknik kamera *live shoot* merupakan sebuah teknik dimana cara menggunakan kamera dengan yang merekan apa yang terjadi saat itu, dan nantinya akan digabungkan dengan animasi 2D dengan berbentuk Icon A.Takrib yang bergerak yang membuat video tampak lebih menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalahnya adalah “bagaimana membuat video Iklan A.Takrib dengan menyertakan Icon A.Takrib dengan animasi 2d ”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya yaitu :

1. membuat iklan A.takrib dengan menggabungkan *live shoot* dan animasi 2d

2. memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk proses *editing* dalam pembuatan iklan A.Takrib
3. menggunakan perangkat lunak multimedia, yaitu adobe premiere pro, after effect dan adobe flash dalam proses editing
4. Iklan A.Takrib ini dibuat dengan durasi 30 Detik, dengan menonjolkan keunggulan A.Takrib
5. Materi Iklan dalam format AVI

1.4 Tujuan Penelitian

1. membuat iklan televisi sebagai media promosi A.Takrib
2. sebagai media pengembangan ilmu yang di dapat selama studi di Amikom
3. menjadi media promosi manajemen A.Takrib dalam mempromosikan supermarket elektronik
4. sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar sarjana komputer dalam bidang informatika dan komputer pada sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer "Amikom Yogyakarta"

1.5 Metode Penelitian

1. Metode Analisis

Analisis terhadap objek yang akan diambil sumber untuk keperluan pembuatan iklan

2. Metode perancangan

Merancang proses pra produksi yang nantinya bisa mempermudah dalam proses pembuatan iklan

3. Metode Pengembangan

Peneliti menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan animasi 2d dan pengambilan gambar. Ssetelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi review hasil editing, pemberian sound effect hingga tahap *finishing* berupa *rendering* dan *distributing*

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum , yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang di ambil dari beberapa kutipan dari buku, yang berupa pengertian dan definisi . bab ini juga menjelaskan konsep dasar sistem. dan definisi lain yang berkaitan dengan sistem yang di bahas.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan gambaran dan sejarah singkat dari A.Takrib, Struktur organisasi , permasalahan yang di hadapi, alternatif pemecahan masalah, analisa proses.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan data dan informasi yang di olah dan dianalisis yang dituangkan dalam BAB II sehingga jelas bagaimana data hasil penelitian dapat menjawab permasalahan dan tujuan pembahasan dalam kerangka teoritik yang telah dikemukakan terdahulu.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dari semua yang telah di capai pada masing masing bab sebelumnya. tersusun atas kesimpulan dan saran.