

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi, komunikasi, dan khususnya multimedia berkembang sangat pesat saat ini. Untuk memberikan sebuah informasi tidak hanya dilakukan melalui media kertas, banyak perusahaan telah memanfaatkan web sebagai media promosi dalam usaha meningkatkan penjualannya. Sebagaimana diketahui bersama bahwa dalam memasarkan suatu barang atau jasa memerlukan suatu usaha promosi, salah satu alat dari promosi yang dapat digunakan adalah iklan. Oleh sebab itu Coco Churro membutuhkan iklan promosi. Dengan media promosi iklan, produk barang atau jasa yang ditawarkan tersebut akan lebih banyak diketahui oleh masyarakat luas.

Disini penulis menggunakan iklan media elektronik untuk memperkenalkan Coco Churro. Pada pembuatan iklan Coco Churro menggunakan teknik *motion graphic* dengan software Adobe After Effect. *Motion Graphic* merupakan salah satu subjek dari ilmu desain yang banyak digunakan periklanan dalam pembuatan sebuah iklan (TVC), opening program TV dan juga dapat digunakan untuk video clip music serta profil sebuah perusahaan. *Motion Graphic* menampilkan animasi berupa gambar, tulisan dan grafik.

Dari masalah tersebut maka penelitian ini akan mengimplementasikan *Motion Graphic* dalam merancang video iklan untuk Coco Churro yang diharapkan bisa menjadi salah satu alternative teknik dalam pembuatan video iklan yang lain nantinya.

### 1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penelitian ini mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut "Bagaimana membuat video iklan untuk Coco Churro dengan mengimplementasikan teknik *motion graphic*?".

### 1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang di lampirkan dalam skripsi ini yaitu :

1. Hasil implementasi teknik *motion graphic* ini akan berbentuk iklan video berdurasi 30 detik.
2. Penulis hanya membahas pada teknik dan tidak membahas pada dampak pembuatan iklan tersebut.
3. Pembahasan hanya pada tahap pasca produksi saja yang mengulas tentang penerapan dan pengerjaan teknik *motion graphic*.
4. Software pembuatnya menggunakan Adobe Premiere, Adobe After Effect dan Coreldraw.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah :

1. Mengenalkan kuliner Coco Churro ke masyarakat luas melalui media iklan.
2. Mengimplementasikan teknik motion graphic dengan software Adobe After Effect pada iklan video Coco Churro yang diharapkan dapat menampilkan sebuah iklan yang lebih menarik.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Sarjana S1 Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian yaitu :

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan data

###### a. Observasi

Yaitu merupakan suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati langsung objek penelitian.

###### b. Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai perusahaan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas.

c. Studi Literatur

Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

### 1.5.2 Metode Analisis

Menguraikan iklan untuk diidentifikasi dan di evaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan, dan kebutuhan yang di harapkan sehingga dapat di usulkan perbaikan-perbaikannya.

### 1.5.3 Metode Perancangan

a. Brainstorming

Suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan dan pengalaman sehingga menghasilkan ide-ide yang kreatif.

b. Naskah Cerita

Jalan cerita rencana video iklan dalam bentuk tulisan

c. Storyboard

Jalan rencana video iklan dalam bentuk gambar

d. Editing

Proses pemilihan gambar yang paling sesuai dengan *storyboard* dan penambahan efek-efek visual serta *motion graphic*

#### f. Produksi

Proses ini merupakan tahap yang telah dilakukan sebelumnya. Memproduksi sistem multimedia dibagi dalam 3 tahap yaitu pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti dalam penyajian laporan penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, konsep dasar, tahapan pembuatan serta perangkat lunak yang digunakan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, ide cerita, naskah, dan *storyboard* pada Implementasi *Motion Graphic* *Coco Churro*.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Iklan Video *Coco Churro*.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

