

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi tentunya sangat tepat jika pada sebuah periklanan menggunakan media yang memiliki berbagai komposisi seperti audio, video, gambar, animasi dan text, untuk mempromosikan suatu produk baik jasa maupun barang. Dalam iklan pun penerapan *Visual Effect 3D* dan *Motion graphics* menjadi salah satu bumbu untuk penonton melihat iklan tersebut. (Aditya. A., 2008)

Taman hiburan Taman Pelangi Yogyakarta adalah tempat rekreasi keluarga yang menyediakan berbagai macam hiburan, disana terdapat berbagai macam lampion dan berbagai macam permainan, sehingga Taman Pelangi dapat dijadikan sebagai tempat untuk dipromosikan, dan saat ini pihak Taman Pelangi belum sempat melakukan promosi melalui media televisi dikarenakan belum ada pihak yang mau menangani dalam hal pembuatan atau pemberian ide tentang konsep iklan.

Berdasarkan hal di atas maka peneliti terdorong untuk mencoba memberikan ide, tentang "Penerapan *Visual Effect 3D* dan *Motion graphics* pada Pembuatan Iklan Taman Hiburan Taman Pelangi Yogyakarta" serta berupaya untuk membuat sebuah iklan televisi dengan menggunakan software Celtx, Autodesk Maya 2014, Adobe Premiere CS 5, Adobe After Effect CS 5, Adobe Soundbooth CS 5, Adobe Photoshop CS 5, Boujou 5.0 sebagai software penunjang dan Canon EOS 600D sebagai media

perekam, yang diharapkan dapat membantu mempromosikan taman hiburan Taman Pelangi Yogyakarta.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah “Bagaimana merancang sebuah iklan televisi dengan menambahkan *visual effects 3D* dan *motion graphics* untuk membantu mempromosikan Taman Pelangi Yogyakarta dengan menggunakan alat produksi yang sederhana?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Maka perlu dibuat suatu batasan masalah untuk menganalisis masalah dalam penelitian ini agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat di cari pemecahan masalah yang optimal. Adapun batasan masalah tersebut diantaranya :

1. Penjabaran mengenai rancangan konsep, naskah, dan story board iklan.
2. Iklan ini dibuat dengan software Celtx, Adobe Premiere CS5, Adobe AE CS5, Adobe Soundbooth CS5, Adobe Photoshop CS5, Autodesk Maya 2014 dan Boujou 5.0. Selain itu iklan ini direkam dengan kamera Canon EOS 600D

3. Iklan ini berdurasi 30 detik mengacu pada lampiran karena mereferensi pada rate harga iklan di TVRI dan hanya ditujukan untuk Taman Pelangi Yogyakarta, hanya sampai pada pembuatan saja.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini :

1. Merancang sebuah iklan televisi untuk Taman Pelangi Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti jenjang pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta dari segi teori maupun praktikum.
3. Dapat mengetahui bagaimana proses pembuatan iklan televisi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang peneliti lakukan antara lain adalah :

1. Manfaat bagi peneliti
  - a. Dapat menambah dan memperdalam pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya pengetahuan yang menyangkut Perancangan Iklan Televisi.
  - b. Memperoleh gambaran tentang Taman Pelangi Yogyakarta.
  - c. Dapat melakukan penyusunan skripsi pada program S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Manfaat bagi Taman Pelangi Yogyakarta
  - a. Memberikan masukan dan gambaran kepada Taman Pelangi Yogyakarta tentang periklanan televisi
  - b. Memperluas kegiatan promosi Taman Pelangi Yogyakarta.

### **1.6 Metode Penelitian**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu digunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

- a. interview

Yaitu Tanya jawab langsung kepada pihak pengelola Taman Pelangi Yogyakarta (dalam hal ini bapak Karyanto dan bapak Anang) selaku manajer dan supervisor management Taman Pelangi Yogyakarta untuk mendapatkan informasi mengenai beberapa hal tentang Taman Pelangi Yogyakarta dan permasalahan-permasalahan yang ada dalam hal promosi dan pemasaran.

- b. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke Taman Pelangi Yogyakarta untuk melihat bagian-bagian manasaja dari Taman Pelangi yang akan dijadikan objek pembuatan iklan dan beberapa analisis untuk kebutuhan pembuatan iklan.

c. Kepustakaan

Mengumpulkan data dari buku-buku tentang dunia periklanan TV yang sebagian besar merupakan koleksi perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta dan literatur-literatur yang diperoleh dari internet mengenai dunia periklanan yang kesemuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

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

Bab ini memuat tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai dunia periklanan televisi serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam proses pembuatan iklan.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN**

Bab ini menguraikan gambaran tentang Taman Pelangi Yogyakarta yang meliputi sejarah berdiri, fasilitas yang ada, dan juga menguraikan analisis semua permasalahan yang ada serta rancangan dari iklan yang akan dibuat meliputi ide cerita, pembuatan naskah dan pembuatan story board.

#### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini diuraikan secara lengkap proses produksi iklan yang meliputi pengambilan gambar video, proses editing, perekaman suara, penggabungan audio video sampai proses *finishing*.

#### BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran yang sifatnya membangun dari keseluruhan isi laporan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku-buku ataupun sumber-sumber yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini.

