

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Bagi sebuah perusahaan, memperkenalkan dan memasarkan sebuah produk yang ingin ditawarkan adalah hal yang sangat penting. Agar produknya sampai ke konsumen maka diperlukan informasi yang jelas melalui media periklanan. Kejelasan informasi pada segmen pasar terhadap produk yang diiklankan akan menghasilkan tanggapan positif dari konsumen yang akan memberikan keuntungan bagi produsen. Teknologi multimedia di bidang motion graphic dan visual effects merupakan beberapa cara yang tepat untuk menambah nilai keindahan suatu penyampaian informasi dalam bentuk audiovisual.

Motion Graphic adalah subset dari desain grafis karena menggunakan prinsip-prinsip desain grafis dalam pembuatan film, video maupun iklan melalui penggunaan animasi atau teknik filmis (<http://motionographer.com> :diakses pada tanggal 28 Mei 2014). Sedangkan *Visual Effect* merupakan perpaduan dari gambar *liveshoot* dengan obyek rekayasa komputer, serta obyek lainnya untuk menciptakan adegan realistis sesuai dengan skenario (<http://id.shvoong.com> :diakses pada tanggal 28 Mei 2014). Perancangan iklan menggunakan teknik *motion graphic* merupakan teknik desain yang

dihidupkan serta dikomunikasikan melalui gerakan dan *visual effect* yang diolah menggunakan perangkat lunak tertentu.

Iklan merupakan sebuah media yang sangat membantu produsen dalam memasarkan produk, dengan media ini produsen dapat memasarkan produknya dengan jangkauan yang cukup luas. Novia Handicraft adalah sebuah perusahaan yang menjual berbagai macam jenis handicraft. Perusahaan ini memiliki *Showroom* yang beralamatkan di Pasar Seni Gabusan Jl.Parangtritis Km.9 LosNo.3 Bantul. Namun promosi yang dilakukan saat ini masih menggunakan media promosi media cetak yaitu brosur serta kartu nama. Media ini dirasa masih minim dan cakupannya kurang luas.

Dari masalah tersebut maka penelitian ini akan mengimplementasikan *motion graphic* dan *visual effect* dalam merancang iklan televisi untuk Novia Handicraft Yogyakarta yang diharapkan dapat membantu kegiatan publikasi sehingga membantu meningkatkan minat konsumen terhadap produknya.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penelitian ini mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut "Bagaimana mengimplementasikan *Motion Graphic* dan *Visual Effect* dalam pembuatan iklan televisi pada Novia Handicraft Yogyakarta?".

### 1.3. Batasan Masalah

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

1. Hasil impelementasi *motion graphic* dan *visual effect* ini akan berbentuk iklan televisi berdurasi 30 detik.
2. Editing dibuat menggunakan software Adobe Premiere CS5 dan Adobe After Effect CS5.
3. Teknik *Visual Effect* yang digunakan yaitu teknik *colouring*.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengimplementasikan Motion Graphic dan Visual effect dalam merancang iklan televisi untuk Nova Handicraft yang diharapkan dapat membantu kegiatan promosi dan publikasi sehingga akan menarik minat konsumen.
2. Sebagai penerapan pengembangan ilmu yang didapat dalam perkuliahan selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi Pada STMIK Amikom Yogyakarta.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis :

Bisa mengimpelentasikan ilmu pengetahuan yang didapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi dan dapat menerapkannya di dunia kerja.

2. Manfaat bagi perusahaan :

Meminimalisir anggaran biaya promosi, menghemat waktu dan tenaga, lebih praktis dalam penyampaian informasi tentang produk handicraft serta sebagai media promosi untuk memperkenalkan produk-produk kerajinan di NOVIA HANDICRAFT ke masyarakat luas.

### 1.6. Metode Penelitian

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

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 data yang diperlukan dari masalah yang akan diangkat

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.

2. Metode Perancangan Iklan

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 iklan media televisi dalam bentuk tulisan

c. Storyboard

Jalan rencana iklan media internet dalam bentuk gambar

d. Shooting

Pengambilan gambar yang sesuai dengan konsep *storyboard*. Hal utama yang perlu menjadi catatan dalam proses syuting adalah kesesuaian antara frame di *storyboard*.

e. 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.

### 1.7. 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, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

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

Bab ini menjelaskan mengenai pengertian iklan, jenis iklan, pengertian *motion graphic* dan *visual effect*, tahapan pembuatan iklan 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* dan *Visual Effect* Novia Handicraft Yogyakarta

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

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Iklan Televisi Novia Handicraft Yogyakarta.

### **BAB V PENUTUP**

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

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

