

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Iklan merupakan suatu bentuk komunikasi melalui media massa yang digunakan oleh perusahaan dengan maksud memberi informasi atau mempengaruhi pemirsa dan golongan tertentu untuk membeli atau menggunakan produk mereka. Bentuk dari iklan dapat berupa tulisan, gambar, film, ataupun gabungan dari keseluruhan unsur tersebut. Bagi produsen iklan bukan hanya menjadi alat promosi barang maupun jasa, melainkan juga untuk menanamkan citra kepada konsumen maupun calon konsumen tentang produk yang ditawarkan. Iklan seringkali menggiring khalayak untuk percaya pada produk, sehingga mendorong calon konsumen untuk mengkonsumsi maupun mempertahankan loyalitas konsumen.

Industri penyiaran televisi merupakan sarana promosi penjualan produk kepada masyarakat, ini dikarenakan televisi telah menjadi sarana lengkap bagi bisnis dewasa ini. Dengan media televisi iklan bisa diterima konsumen dengan jelas, karena media televisi mencakup unsur audio dan video. Melalui televisi masyarakat mengenal produk dan terdorong untuk membelinya, kemudian perusahaan memperoleh keuntungan dengan meningkatnya volume penjualan. Perancangan iklan televisi dengan metode animasi motion graphic, yaitu metode yang memadukan beberapa unsur multimedia yaitu gambar, video dan audio serta

dipadukan dengan grafis yang kemudian diolah menggunakan software tertentu, sehingga produk akan lebih menarik di mata konsumen.

Kedai kopi Djong Java adalah tempat untuk menikmati berbagai macam variasi kopi. Kedai kopi ini memiliki banyak varian inovasi kopi, sehingga memiliki ciri khas tersendiri dalam cita rasa. Kedai ini ingin dikenal luas di wilayah Yogyakarta dan sekitarnya, namun promosi yang dilakukan saat ini masih menggunakan media promosi cetak, yaitu pamflet dan brosur. Media ini dirasa masih minim dan kurang luas cakupannya. Dengan adanya iklan televisi, diharapkan penyebaran informasi tentang kedai Djong Java dapat lebih efektif dan efisien.

Dengan latar belakang masalah tersebut, penulis mencoba untuk mengimplementasikan permasalahan di atas dengan melakukan suatu penelitian dengan judul "Perancangan Iklan Komersial Untuk TV Lokal Menggunakan Animasi Motion Graphics Pada Kedai Djong Java" yang diharapkan dapat memperluas promosi dan publikasi dari kedai kopi Djong Java.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang didapat berdasarkan latar belakang di atas; Bagaimana merancang dan membuat iklan komersial untuk tv lokal menggunakan animasi motion graphic pada kedai Djong Java?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini ada sebagai berikut :

- a. Penelitian ini memfokuskan mengenai perancangan iklan komersial untuk tv lokal dengan menggunakan teknik animasi motion graphic dan berdurasi 30 detik.
- b. Dalam hal penayangan, perancangan iklan komersial untuk media periklanan pada kedai Djong Java ini akan menjadi kewenangan kedai Djong Java.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut :

- a. Merancang dan membuat sebuah iklan komersial untuk tv lokal dengan menggunakan animasi motion graphic dan diharapkan dapat membantu kegiatan promosi kedai Djong Java.
- b. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
- c. Memperdalam langkah-langkah dan tahapan untuk merancang sebuah iklan televisi.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi penulis, penelitian ini dapat memperdalam ilmu yang pernah diperoleh saat menempuh pendidikan kuliah, khususnya di bidang multimedia.
- b. Bagi kedai Djong Java, hasil penelitian ini dapat memperluas promosi dan meningkatkan minat konsumen untuk datang ke kedai Djong Java.

- c. Bagi kalangan pembaca, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam pembuatan iklan tv dengan menggunakan teknik motion graphic.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian “Perancangan Iklan Komersial Untuk TV Lokal Menggunakan Animasi Motion Graphics Pada Kedai Djong Java” ini adalah :

- a. Metode Kepustakaan

Metode yang dilakukan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik penelitian yang didapat dari informasi atau konsep-konsep teoritis yang menggunakan buku sebagai acuannya.

- b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan tanya jawab serta penjelasan dan pengarahan secara langsung manager kedai Djong Java.

- c. Studi Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek dan tidak terbatas pada orang/narasumber saja.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan penelitian ini dibuat dalam beberapa bab, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori konsep dasar multimedia, pengertian teknik motion graphic, pengertian teknik green screen, pengertian periklanan, pengertian iklan televisi, dan software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini berisi tentang analisis kelayakan iklan televisi yang dibuat, serta menjelaskan tentang storyboard dan analisis pra produksi meliputi analisis biaya penayangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan dan hasil perancangan iklan komersial untuk tv lokal menggunakan animasi motion graphic pada kedai Djong Java.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pengumpulan data serta beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

1.8 Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	Desember 2013				Januari 2014					Februari 2014			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV
1	Identifikasi Masalah													
2	Analisis Kebutuhan Produksi													
3	Pengumpulan Data													
4	Rancangan Pra Produksi (Gambar konsep dan Storyboard)													
5	Proses Produksi (Pengambilan Gambar dan Pembuatan Grafis)													
6	Proses Pasca Produksi (Editing, Animasi dan Compositing, Rendering)													
7	Penulisan dan Pembimbingan Naskah Skripsi													
8	Penulisan Akhir Laporan													
9	Pendadaran													

Tabel 1.1 Tabel Jadwal Penelitian