

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Periklanan merupakan penggunaan media bayaran oleh seorang penjual atau sebuah organisasi dan perusahaan untuk mengkomunikasikan informasi persuasif tentang produk (dapat berupa ide, barang dan jasa) sebagai alat promosi yang kuat. Sebuah iklan yang baik dapat menarik rasa penasaran para konsumen sehingga konsumen tersebut tertarik untuk mencoba produk yang ditawarkan. Bagi produsen iklan bukan hanya menjadi alat promosi barang maupun jasa semata, melainkan juga untuk menanamkan citra perusahaan kepada konsumen maupun calon konsumen. Iklan seringkali mengajak khalayak untuk percaya kepada produk sehingga mendorong calon konsumen untuk mengkonsumsi maupun mempertahankan loyalitasnya terhadap sebuah produk atau jasa. Iklan bisa sangat berpengaruh terhadap sebuah produk karena sebuah iklan yang menarik dapat membuat calon konsumen penasaran dan memiliki keinginan untuk mencoba produk atau jasa yang ditawarkan.

Teknik stop motion adalah teknik di mana sebuah obyek berupa boneka, model, atau gambar yang digerakkan oleh tangan animator dengan memindahkan posisi secara perlahan-lahan. Disetiap gerakan direkam dengan kamera foto ataupun kamera shooting. Dan hasil rekaman tersebut disusun berurutan, maka yang tercipta adalah kesan seolah-olah obyek tersebut bergerak dan hidup. Perkembangan stop motion di Indonesia masih jarang digunakan, karena teknik

animasi stop motion termasuk teknik lama dan memerlukan kesabaran yang tinggi dalam pembuatannya. Namun animasi teknik stop motion mempunyai ciri khas dan gerakan-gerakan yang dihasilkan memberikan sensasi animasi yang unik dan menarik. Oleh karena itu penggunaan teknik ini memiliki banyak peluang dalam menarik perhatian masyarakat.

Wave Cloth merupakan sebuah perusahaan yang berada di kota Yogyakarta. Perusahaan ini bergerak di bidang fashion. Kemajuan di bidang fashion yang semakin pesat saat ini menuntut produsen untuk lebih kreatif lagi dalam memasarkan produknya. Oleh karena itu Wave Cloth ingin mempromosikan produknya dalam bentuk video periklanan. Sebelumnya promosi hanya dilakukan dalam bentuk gambar (katalog) saja. Hal tersebut di rasa masih kurang menarik perhatian khalayak dalam pengenalan dan pemasaran produk-produk dari Wave. Saat ini lebih banyak orang memilih untuk menggunakan media elektronik sebagai media promosi, karena jangkauan yang dicapai lebih luas dan media elektronik menyajikan tampilan audio dan visual sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat.

Saat ini video periklanan memang lebih mudah menarik perhatian konsumen karena dalam sebuah video terdapat audio dan visual. Hal tersebut lebih memudahkan konsumen dan calon konsumen dalam mengingat dan memahami arti atau maksud dari iklan tersebut. Animasi stop motion adalah teknik yang dulu marak di gunakan tahun 50an dalam pembuatan visual effect film. Dewasa ini teknik ini kembali marak dan di gemari banyak pihak karena keunikannya. Atas dasar tersebut di atas, maka penulisan tugas akhir ini

dimaksudkan untuk menerapkan konsep *stop motion* berupa video periklanan pada Wave Cloth Sleman. Dengan ide-ide yang unik diharapkan dapat menarik minat pasar sebagai sarana promosi produk-produk dari Wave Cloth.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu, Bagaimana merancang dan membuat video periklanan dengan teknik *stop motion* yang menarik dan kreatif?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan keluar dari pokok bahasan, maka dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu sebagai berikut :

1. Pembuatan video periklanan ini hanya untuk mempromosikan produk pakaian pada Wave Cloth yang berada di Yogyakarta.
2. Video periklanan penjualan pakaian pada Wave Cloth sleman ini dibuat dengan durasi waktu 50 detik dan akan di publikasikan melalui website dan media sosial milik Wave Cloth.
3. Teknik *Stop motion* yang digunakan adalah teknik Cut-Out.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan video periklanan ini adalah Adobe Premiere CS6, Adobe After Effect CS6 dan Adobe Audition 1.5.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menentukan persyaratan kelulusan untuk jenjang Diploma 3 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat video periklanan penjualan pakaian dengan teknik stop motion pada Wave Cloth Sleman yang menarik dan mudah diterima serta dipahami oleh konsumen atau masyarakat.
3. Pembuatan iklan bertujuan untuk mempromosikan produk-produk dari Wave Cloth agar semakin dikenal dan diminati masyarakat luas.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan tugas akhir ini, yaitu :

Bagi Penulis :

1. Mempraktikkan ilmu yang telah dipelajari dan didapat selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mendapatkan title sebagai Ahlimadya Komputer (A.Md) karena telah menyelesaikan kuliah untuk jenjang Diploma 3 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer “ AMIKOM ” Yogyakarta.
3. Dapat memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang telah di lakukan.

Bagi Perusahaan :

1. Sebagai salah satu cara untuk mempromosikan produk-produk dari Wave Cloth.
2. Sebagai salah satu cara meningkatkan citra perusahaan dan loyalitas konsumen.
3. Dengan dibuatnya iklan stop motion ini diharapkan dapat menarik perhatian konsumen sehingga meningkatkan angka penjualan.

Bagi Pengembang :

1. Dapat menambah referensi atau ide-ide baru dalam pembuatan video periklanan.
2. Dapat memperkenalkan teknik stop motion kepada masyarakat agar teknik ini dapat berkembang dan dapat diminati banyak kalangan.

#### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Sebagai pendukung keakuratan informasi yang akan di sampaikan, maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada Wave Cloth.

## 2. Metode Wawancara

Melalui metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahannya secara langsung dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

## 3. Metode Pustaka

Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pekajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain: buku-buku yang relevan dan sumber-sumber internet, untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan video periklanan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan dalam beberapa bab yaitu:

#### BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori-teori dari berbagai sumber yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung dalam penulisan tugas akhir ini, baik teori umum maupun teori khusus.

**BAB III : PERANCANGAN**

Pada bab ini akan menjelaskan perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan, teknik pembuatan dan editing video. Dalam bab ini terdapat pula konsep dan storyboard iklan.

**BAB IV : PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas tentang testing dan implementasi dari hasil kinerja sistem yang dibangun dan di olah kedalam bentuk video

**BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan hasil dari pembahasan penelitian selama perancangan hingga pembuatan project.

Daftar Pustaka