

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin berkembang pesat sehingga dapat memudahkan dan mendukung dalam penyampaian informasi. Informasi sendiri memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sekarang ini. Atas dasar tersebut informasi tidak bisa dipisahkan dengan perkembangan dunia komputer di bidang multimedia yang membuat segalanya menjadi lebih dinamis dan efisien.

Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa teks, video, audio, dan animasi. Bidang multimedia saat ini banyak digunakan dalam iklan televisi, presentasi seminar, desain majalah, dan pembuat film kartun. *Motion graphic* sendiri adalah salah satu jenis animasi yang bisa digunakan untuk tujuan komersial atau promosi misal penggunaan running teks dalam iklan. Jenis animasi ini juga digunakan dalam *opening* film atau acara di televisi. Dan seangkatan *live shoot* adalah sebuah teknik yang merekam suatu kejadian secara langsung.

*Sky Shoes Clean and Care* yang terletak di Jalan Nusa Indah No.153, Ngiring, Condong catur, Depok, Sleman, Yogyakarta 55285. Namun masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang keberadaannya. Menurut *Account Manager* beliau ingin mengenalkan dan mempromosikan perusahaannya tersebut.

Penulis mengusulkan adanya iklan media berbasis *Motion Graphic* ini diharapkan menyebarkan informasi tentang *Sky Shoes Clean and Care* dapat lebih

efektif dan efisien. Pada umumnya, semua tempat usaha sangat membutuhkan suatu media promosi untuk memperkenalkan produk dan keberadaannya.

*Sky Shoes Clean and Care* telah menggunakan berbagai cara untuk mempromosikan produk serta usahanya, tetapi hasil yang diharapkan dirasa masih kurang maksimal. Maka dari itu media iklan digital di rasa menjadi yang paling tepat memaksimalkan upaya promosi yang ada selama ini. Dengan iklan digital diharapkan dapat membantu untuk mengenalkan produk serta usahanya kepada masyarakat lebih luas.

Berdasarkan hal tersebut diatas, penulis tertarik untuk membantu membuat iklan digital untuk skripsi yang berjudul "Perancangan dan Pembuatan Iklan Sebagai Media Promosi Pada *Sky Shoes Clean and Care* Dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot*".

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah "bagaimana menjadikan video iklan sebagai media promosi?"

## **1.3. Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup multimedia ke dalam lingkup yang lebih kecil agar penulisan dan perancangan tidak menyimpang dari pembahasan rumusan masalah, maka penyusun membatasi penelitian dan perancangan video iklan sebagai berikut:

1. Iklan *Sky Shoes Clean and Care* ini dibuat dalam durasi 30 detik.

2. Video iklan menggunakan animasi *Motion Graphic* dan *Live Shoot*.
3. Menggunakan software Adobe Photoshop CS6, Corel Draw X6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premier pro CS6, dan Adobe Audio CS6.
4. Menggunakan format HDTV 1080 (*High Defination Television*) ukuran yang digunakan 1440px x 1080px dengan format hasil *rendering* mp4

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat agar video iklan ini dapat memaksimalkan peran Animasi dan *Live Shoot* dalam memasarkan jasa *Sky Shoes Clean and Care* yang selama ini telah dipasarkan di Whatsapp, dan Instagram.
2. Membantu mengembangkan usaha *Sky Shoes Clean and Care* lewat promosi iklan ini agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

#### **1.5. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun langkah-langkah dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Metode pengumpulan data

Menghimpun informasi yang relevan dengan topic atau masalah yang akan atau yang sedang diteliti, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

### **1.5.1. Metode Pengamatan langsung (observasi)**

Metode observasi merupakan system pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan di teliti. Misalnya di lokasi tempat penelitian dan beberapa obyek lainnya.

### **1.5.2. Metode Wawancara**

Metode wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan mengadakan suatu tanya jawab secara langsung dengan Isep Santika selaku Accoun Manajer *Sky Shoes Clean and Care* untuk mendapatkan informasi maupun data yang di perlukan.

### **1.5.3. Metode studi pustaka (Library)**

Penulis melakukan studi pustaka agar menambah referensi dari pengetahuan dari buku-buku yang sesuai untuk mempelajari proses pembuatan iklan serta mencari dan mengumpulkan berbagai macam artikel dan tutorial yang terdapat di internet.

### **1.5.4. Metode Analisis**

Untuk mengetahui apakah media promosi yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan maka harus dilakukan Analisis terhadap rancangan dan media promosi. Dengan melakukan analisis dapat diketahui apa yang belum sesuai terhadap media promosi ini dan apa yang sebaiknya harus dilakukan.

## **1.6. Sistematika Penelitian**

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh, agar jelas dan mudah dipahami mengenai isi dari laporan tugas akhir ini, maka penulis akan

menguraikan secara singkat tentang isi dari tiap-tiap bab. Berikut sistematika penulisan laporan tugas akhir, yaitu:

## **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penelitian tugas akhir.

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia, jenis-jenis multimedia, motion graphic dan live shoot, dan pengertian lain yang berhubungan dengan judul yang penulis ambil.

## **BAB III. ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini tentang tujuan umum dan pembahasan analisis yang digunakan dalam penelitian ini.

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

Pada bab ini berisi pembahasan dan implementasi mengenai iklan yang penulis buat pada *Sky Shoes Clean and Care*.

## **BAB V. PENUTUP**

Kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan lebih lanjut.