

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi saat ini sudah sangat berkembang dan modern, berkembangnya teknologi informasi juga membuat perusahaan bersaing memasarkan produk mereka dengan membuat iklan. Iklan merupakan sarana untuk memperkenalkan produk kepada konsumen, salah satu cara untuk memperkenalkan produk tersebut adalah dengan menggunakan media iklan videografi.

Abc Wooden Toys adalah salah satu produsen mainan edukatif yang beralamat di Gendeng Gk 4 / 598 A, Baciro, Gondokusuman, Yogyakarta. Abc Wooden Toys berdiri sejak Mei tahun 2003. Abc Wooden Toys didirikan dengan visi menampung kaum difabel dan anak-anak berkebutuhan khusus supaya mereka bisa bekerja dengan rasa aman dan nyaman dan mendapatkan perlakuan yang sama dengan anak-anak yang normal. Kurangnya kepedulian masyarakat terhadap produk lokal membuat produk mainan edukatif Abc Wooden Toys ini kurang dikenal oleh masyarakat, sehingga perlu dibuat video iklan. Diharapkan dengan dibuatnya video iklan tersebut dapat membantu mengenalkan dan menarik minat konsumen terhadap produk mainan edukatif Abc Wooden Toys.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis melakukan penelitian yang berjudul "Perancangan dan Pembuatan Video Iklan menggunakan Teknik Live Shoot dan 3D Animasi di Abc Wooden Toys". Pada saat ini penggunaan

videografi sebagai media iklan mampu memberikan solusi agar konsumen lebih tertarik terhadap produk yang akan dipasarkan. Video iklan yang akan dibuat ini menggunakan teknik Live Shoot dan 3D Animasi. Penggunaan live shoot dimaksudkan agar iklan dapat menyampaikan keunggulan produk mainan edukatif yang aman untuk anak-anak dan menampilkan showroom Abc Wooden Toys, sedangkan penggunaan teknik 3D animasi digunakan sebagai modeling salah satu produk mainan dan memungkinkan untuk dapat dilihat dari sudut pandang objek secara lebih nyata dan perspektif. Dengan menggabungkan kedua teknik tersebut akan membuat video iklan lebih menarik dan mudah tersampaikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana merancang dan membuat video iklan pada Abc Wooden Toys yang dapat mengenalkan dan menarik minat masyarakat terhadap produk mainan Abc Wooden Toys”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil dari implementasi menggunakan format file video .mp4.
2. Video iklan berdurasi 45 detik.
3. Pembuatan video iklan menggunakan software Cinema 4D, Adobe After Effect, dan Adobe Illustrator.
4. Materi yang ada dalam video iklan bersumber pada Abc Wooden Toys.

5. Teknik yang digunakan dalam video iklan ini adalah Live Shoot dan 3D animasi.
6. Video iklan akan ditampilkan di YouTube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta
2. Memperkenalkan produk mainan edukatif Abc Wooden Toys.
3. Membuat video iklan untuk Abc Wooden Toys sebagai media promosi sekaligus media informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Tuliskan manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat selama menempuh studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai sarana promosi pada brand Abc Wooden Toys
2. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk Skripsi, di bidang multimedia.
3. Mendapatkan pembelajaran mengenai ilmu penerapan desain, animasi dan proses pembuatan iklan.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Studi Literatur

Melakukan penelusuran dan mempelajari literatur yang bersumber dari buku-buku yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibuat.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan di Abc Wooden Toys dengan pemilik, yang dapat memberikan informasi dan perijinan pengambilan data.

1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap ini penulis menganalisis kebutuhan fungsional dan non fungsional dalam perancangan dan pembuatan video iklan menggunakan teknik live shoot dan 3d animasi pada Abc Wooden Toys.

1.6.3 Metode Perancangan

1. Pra produksi (Konsep, Naskah, Peralatan yang digunakan, Musik)
2. Produksi (Perekaman *voice over*, Proses pengambilan video, Pembuatan 3D Animasi)
3. Pasca Produksi (*editing voice over*, *editing video*, *rendering*, penyerahan video)

1.6.4 Metode Testing

Peneliti melakukan testing terhadap video iklan dengan membagikan kuesioner kepada pemilik dan karyawan Abc Wooden Toys dan masyarakat umum.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar laporan mudah dipahami dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan berisi uraian latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bagian landasan teori berisi tentang pengertian iklan, pengertian live shoot, pengertian 3D, dan tahap-tahap dalam pembuatan iklan, software yang digunakan dalam proses pembuatan video.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis perancangan iklan 3D animasi dan live shoot dari pembuatan alur cerita dan tahapan pra produksi, dimulai dari pembuatan ide cerita, tema, dan storyboard yang digunakan untuk video iklan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan iklan dengan menggunakan teknik live shoot dan 3D animasi secara teknis.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang uraian kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi

