

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan bisnis kuliner yang makin pesat, menyebabkan semakin banyaknya fasilitas dan keunggulan yang harus disampaikan sebagai media informasi, khususnya pada Rocket Chicken Pleret. Masyarakat lebih mudah menerima informasi melalui media yang interaktif dan komunikatif, sehingga Rocket Chicken Pleret membutuhkan media video iklan sebagai media penunjang informasi dan presentasi yang ditunjukkan kepada *customer*, menjalin relasi dengan konsumen, ataupun sebagai media informasi kepada masyarakat.

Dalam proses pembuatan video iklan bentuk editing visual dasar saja belum mampu menyampaikan informasi dari perusahaan tersebut. Maka dari itu perlu menambahkan detail menu produk Rocket Chicken Pleret agar iklan yang dibuat dapat tersampaikan dengan baik dan mampu menambah minat konsumen. Dengan menerapkan video iklan sebagai media promosi, video yang dibuat akan menampilkan penyajian informasi yang sesuai dengan misi Rocket Chicken Pleret.

Dari permasalahan diatas, perlunya perusahaan membuat media penyampaian informasi mengenai video iklan yang berguna untuk memperkenalkan identitas perusahaan terhadap masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka pokok masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana membuat Video Iklan Promosi di Rocket Chicken Pleret?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyajian informasi pada Perancangan Video Iklan Sebagai Media Promosi Rocket Chicken Pleret diperlukan beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus dan terarah, maka penulis memberikan batasan-batasan pembahasan masalah sebagai berikut :

1. Iklan dalam bentuk video dengan format file .mp4 berdurasi 1 menit 25 detik.
2. Video iklan ini berbasis multimedia, hanya menerapkan penggabungan *animation* dan *live shoot*.
3. Objek penerapan dan implementasi video iklan adalah Rocket Chicken Pleret.
4. *Software editing* menggunakan *Adobe After Effects CC 2017*, *Adobe Premiere Pro CC 2017*, *Adobe Photoshop CS6*, *Wondershare Filmora*, *Corel Draw X7*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian yang ingin dicapai pada pembuatan Video iklan ini adalah :

1. Membuat video iklan sebagai media penyampaian informasi yang sesuai misi dan mengenai produk Rocket Chicken untuk memperkenalkan identitas perusahaan.
2. Mengembangkan dan menambah pengalaman tentang perancangan iklan yang diterapkan pada media promosi.
3. Memudahkan orang lain untuk memahami suatu Video Iklan dan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Diploma 3 di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Penulis

Dapat menambah ilmu tentang Video Iklan Sebagai Media Promosi Rocket Chicken Pleret yang berguna untuk menambah minat masyarakat akan suatu produk.

2. Pembaca

Hasil pembuatan video iklan ini diharapkan dapat berguna sebagai sarana informasi yang dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian baru dimasa yang akan datang.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1.6.1 Metode Observasi

Merupakan metode pengambilan data dengan melakukan observasi untuk mengetahui Minat masyarakat terhadap iklan yang sudah ada. Sehingga dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari iklan tersebut dengan membuat iklan yang sesuai dengan masyarakat inginkan.

1.6.2 Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan video iklan.

1.6.3 Metode Kepustakaan

Metode menggunakan konsep *teoritis* yang ada dalam buku-buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

1.6.4 Metode Perancangan

1. Menentukan Objek

Dalam tahap ini, pencarian dimulai dengan menentukan objek yang akan dibuat video iklan Sehingga objek dapat dibuat secara kompleks.

2. Story Board

Fungsi *Story Board* adalah untuk membantu seorang videografer untuk membuat alur cerita sementara untuk memudahkan dalam pembuatan video.

3. Sketsa

Fungsi sketsa adalah untuk membantu seorang desain/gambaran sementara untuk memudahkan dalam pembuatan desain karakter.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan pembuatan aplikasi ini terdiri dari beberapa bab pembahasan setiap babnya akan saling berkaitan antara bab satu dengan bab yang lainnya. Adapun sistematika penulisan ini adalah:

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang konsep dasar dan acuan dalam pembuatan Perancangan Video Iklan Sebagai Media Promosi Rocket Chiken Pleret. Dan juga membahas perangkat lunak dalam pembuatan Promosi Rocket Chiken Pleret kedalam penerapan Video Iklan.

c. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana cara perancangan dan pembuatan Video Iklan.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan proses pembuatan dan proses pengimplementasian ke dalam Video Iklan.

e. BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir dan berisikan tentang kesimpulan dan saran.

f. BAB VI DAFTAR PUSTAKA

Berisikan tentang literatur-literatur yang telah digunakan dalam pembuatan video iklan.

