

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Iklan adalah suatu aktivitas komunikasi yang dilakukan oleh seseorang atau suatu perusahaan dengan masyarakat luas, dimana tujuannya adalah untuk memperkenalkan sesuatu (barang/ jasa/ merek/ perusahaan) kepada masyarakat dan sekaligus mempengaruhi masyarakat luas agar membeli dan menggunakan produk tersebut. Iklan adalah kegiatan pemasaran yang umum dilakukan tenaga pemasar untuk memberikan informasi suatu produk dan mendorong konsumen agar melakukan pembelian produk tersebut. Cara dan media iklan ada banyak sekali, bahkan metode iklan selalu berkembang dari waktu ke waktu.

Masyarakat awam sering mendengar dan membaca iklan, baik itu iklan dalam bentuk media cetak, baliho, billboard, radio, televisi, dan internet. Mereka yang memiliki minat yang sesuai dengan iklan atau iklan tersebut umumnya akan membaca informasi yang ada di iklan tersebut lebih lama.

Perkembangan dunia bisnis saat ini begitu pesat, hal tersebut diiringi juga dengan persaingan usaha yang semakin pesat pula. Oleh karena itu berbagai cara dilakukan oleh setiap pebisnis untuk memenangkan pangsa pasar yang potensial dalam kegiatan usahanya. Mereka cenderung mengeluarkan biaya yang cukup banyak untuk melakukan iklan demi mempertahankan sebuah produk dan demi meningkatkan angka penjualan, mereka gencar melakukan iklan baik melalui periklanan maupun alat-alat komunikasi pemasaran lainnya seperti iklan penjualan, sponsorship, hubungan masyarakat, pemasaran langsung dan penjualan pribadi dalam memasarkan produknya. Makan dan minum merupakan kebutuhan primer manusia untuk mempertahankan hidup. Makan yang baik dan memuaskan diawali dengan timbulnya selera makan. Oleh karena itu makanan dan minuman yang disajikan selain harus memenuhi unsur gizi, enak, bersih, bervariasi juga harus disajikan dalam keadaan menarik sehingga dapat memberikan kenikmatan dan kepuasan bagi orang yang menyantapnya, apalagi di berikan dengan tempat yang nyaman seperti café untuk tongkrongan anak muda ataupun mahasiswa.

Usaha Café merupakan suatu tempat favorit masa kini yang memberikan suatu tempat yang Gaul, kekinian, dan nyaman untuk anak muda-mudi atau pun kalangan mahasiswa untuk sekedar nongkrong, makan, dan mengerjakan tugas. Cafepun harus memberikan suatu servis, atau fasilitas terbaik untuk membuat pengunjung nyaman, seperti: Menu Makanan dan minuman yang enak dan menarik ataupun tambahan fasilitas Wifi, colokan untuk Cargin Laptop ataupun HP. Karena sifat anak muda jaman sekarang, terlebih mahasiswa yang hobynya nongkrong ataupun sekedar ngerjain Tugas membuat pengunjung semakin nyaman berada di tempat itu.

Koboy Kabel adalah salah satu usaha café di Jogjakarta yang bisa memberikan fasilitas seperti itu. Koboy kabel datang sebagai competitor untuk para café lainya yang berada di Jogjakarta. Koboykabel mengusung Tema Retro Café sebagai pembeda atau ciri khas baru untuk parah penikmat atau pengunjung café yang mulai bosan dengan Café-café yang ada seperti sekarang ini yang cuman memberikan tempat ataupun Menu makanan. Koboykabel dapat memberikan suatu suasana yang beda karna mengusung tema Retro atau Clasik Bike. Pada koboy kabel menu makanan dan minuman pun mempunyai nama yang sangat unik dan mirip seperti nama-nama Kendaraan sepeda motor atau pun nama-nama sparepart pada motor- motor klasik. Koboy kabel pun yang mengusung tema Retro Café tidak lupa untuk meberi hiasan-hiasan café yang bertema Clasik, seperti pajangan motor tua (klasik) dan beberapa prabotannya pun di buat dari komponen motor klasik, seperti meja, asbak rokok, Kursi maupun hiasan lainnya yang bertema Retro café sebagai tema dari koboy kabel itu sendiri.

Menghadapi kondisi persaingan antar usaha sejenis diperlukan suatu strategi untuk mempertahankan eksistensi usaha agar tetap mampu memikat hati konsumen. Salah satu cara strategi yang dapat ditempuh adalah melalui iklan. Seiring dengan perkembangan teknologi sekarang ini, banyak perusahaan melakukan berbagai macam iklan. Kenyataan bahwa media iklan membutuhkan biaya besar, banyak Usaha lokal yang kurang mengembangkan media iklan salah satunya adalah Retro Café Koboy Kabel. Uraian latar belakang di atas memberikan

inspirasi untuk mengangkatnya suatu Proyek Studi Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Media Iklan Retro Café Koboy Kabel".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana proses mengembangkan media Iklan dalam mengiklankan Café Koboy Kabel dalam Bentuk Video Iklan
2. Bagaimana menerapkan iklan untuk mengenalkan lebih luas tentang Retro Café Koboy Kabel dalam bentuk Video Iklan
3. Bagaimana memilih media yang tepat untuk memiklankan Retro Café Koboy Kabel tepat pada sasaran

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar masalah yang diteliti lebih tajam dan memfokus, maka di perlukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian di lakukan Di Café Koboy Kabel yang berlokasi di "Gaten, Jl. Ace, Dabag, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281"
2. Objek penelitian yang di indentifikasi adalah media iklan periklanan untuk Retro Café Koboy Kabel
3. Untuk memperjelas ruang lingkup pembahasan, maka masalah yang akan dibahas dibatasi pada masalah:
  - a. Pembuatan media iklan Retro Café Koboy Kabel berbasis Video Iklan menggunakan aplikasi "Adobe Premier"
  - b. Media iklan berbentuk Video dan Suara untuk menjelaskan lebih detail tentang Café Koboy Kabel
  - c. Media Iklan tidak berbentuk animasi

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan melakukan penelitian ini antara lain :

1. Mampu mendorong usaha café Koboy kabel untuk di kenal lebih luas di kalangan masyarakat
2. Mengenalkan media periklanan video yang menjelaskan tentang usaha café Koboy Kabel
3. Mengimplementasikan Teknik *liveshoot* dan *motion graphic* pada video iklan Koboy Kabel

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian tentang “Perancangan Media Iklan Retro Café Koboy Kabel adalah :

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat secara Teoritis yang di dapat dari penelitian ini sebagai bahan referensi di dunia pendidikan untuk penelitian-penelitian yang lain yang berhubungan dengan Video Iklan kedepannya.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat secara praktis yang di dapat adalah dapat memberika kontribusi bagi Retro Café Koboy Kabel dalam merancang sebuah video iklan yng efektif.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan tugas ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

#### **1.6.1.1 Metode Wawancara**

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan Tanya jawab langsung terhadap bagian terkait dengan penelitian tugas akhir. Metode ini untuk mengumpulkan data tentang profil, latar belakang, visi dan misi, serta sejarah berdirinya Retro café Koboy kabel.

#### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

#### **1.6.1.3 Metode Pustaka**

Yaitu menggunakan pustaka-pustaka yang ada untuk di gunakan sebagai referensi atau di gunakan sebagai bahan pembandingan. Metode ini untuk mengambil data tentang landasan teori yang digunakan.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut

:

### **1.7.1 BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah maksud dan tujuan metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **1.7.2 BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang di lakukan.

### **1.7.3 BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini memaparkan tentang latar belakang Koboy Kabel, profil, visi misi Cafe Koboy kabel.

### **1.7.4 BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari pembuatan media iklan iklan berbasis video dan proses pengujian dari media iklan iklan tersebut.

### **1.7.5 BAB V PENUTUP**

Bab ini meliputi tentang kesimpulan yang sudah di dapat dari pembuatan media iklan serta meminta kritik dan saran untuk wawasan penulis.