

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aftersick adalah sebuah *Clothing Company* yang berdiri sejak 09 Desember 2014. Sejarah berdirinya bermula dari idealisme founder yang ingin menciptakan sebuah *brand* baru dan bisa mencerminkan gaya hidup anak muda zaman sekarang. Dengan menggunakan slogan "*Young Different And Restless*". berharap agar konsumen kami bisa terus tampil fresh atau tampil sehat saat kumpul bareng teman-temannya. Media iklan yang digunakan pada saat ini adalah berupa social media dan brosur.

Pihak perusahaan berencana untuk menambah media iklan lain yang bertujuan untuk lebih mengenalkan produk mereka kepada masyarakat dengan iklan televisi. Media iklan yang selama ini digunakan distro Aftersick berupa social media dan brosur dirasa masih kurang untuk mengenalkan produk mereka pada masyarakat. Iklan audio visual dengan elemen suara, gambar, video, dan animasi *motion graphic* akan lebih mudah ditangkap oleh masyarakat sehingga proses promosi akan lebih mudah.

Penambahan media iklan berupa pembuatan iklan televisi dengan live shoot dan *motion graphic* dirasa sangat tepat jika diterapkan untuk mempromosikan distro Aftersick. Berdasarkan hal tersebut diatas, penulis tertarik untuk membantu perusahaan membuat iklan televisi sebagai media promosi dengan penelitian yang

berjudul “Pembuatan Iklan Tv Menggunakan Live Shoot dan *Motion graphic* Sebagai Media Promosi pada Distro Aftersick”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, penulis merumuskan bagaimana membuat iklan tv menggunakan live shoot dan *motion graphic* sebagai media promosi pada distro aftersick?

1.3 Batasan masalah

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

1. Iklan dibuat menggunakan teknik livenesshoot dan *motion graphic*.
2. *Motion graphic* digunakan untuk menjelaskan ukuran, warna, varian, dan kontak dari iklan distro yang dibuat.
3. Hasil iklan akan ditayangkan di media televisi.
4. Iklan berdurasi 30 detik dengan format video mp4.
5. Iklan ini dibuat untuk ditayangkan di media televisi yaitu RBTv.
6. Software utama yang digunakan adalah Adobe premiere pro, Adobe After Effect, dan Adobe Illustrator.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian di lakukan untuk memberikan acuan serta panduan dalam pembuatan iklan, berikut adalah tujuan dari penulis :

1. Menghasilkan iklan yang dapat digunakan untuk mempromosikan produk dari distro Aftersick.
2. Mengembangkan *motion graphic* untuk keperluan penunjang media periklanan.
3. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam berkeaktifitas khususnya dalam pembuatan vidio iklan.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang di gunakan dalam pembuatan iklan adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku dan melalui fasilitas internet yang memberikan informasi akurat. Selain buku cetak yang dapat dijadikan referensi, adapun buku elektronik (*e-book*) yang dapat dijadikan referensi dalam metode studi pustaka. Dalam mencari referensi di laman internet, penulis menggunakan laman – laman internet yang memiliki kredibilitas, tingkat akurasi serta dapat dipertanggungjawabkan kebenaran informasinya.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara di lakukan kepada owner dari distro Aftersick secara langsung.

1.5.2 Metode Analisis

Metode ini menggunakan analisis SWOT dan analisis kebutuhan sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan animasi yaitu tahap pra produksi yang nantinya dapat memperlancar proses pembuatan iklan. Dimulai dari proses pembuatan naskah dan pembuatan *storyboard*.

1.5.4 Metode Pengembangan

1.5.4.1 Produksi

Proses produksi meliputi pengambilan video secara live shoot, pembuatan gambar untuk *motion graphic*.

1.5.4.2 Pasca Produksi

Proses ini adalah tahap *compositing*, yaitu tahapan membuat *motion graphic* dari gambar yang dibuat dari tahap produksi. Proses *Editing* atau penggabungan seluruh elemen dan dilakukan proses *render*.

1.5.5 Metode Testing dan implementasi

Metode testing dilakukan dengan cara menayangkan iklan yang dibuat pada tv local RBTv dengan format dan durasi sesuai standar iklan televisi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan membagi penulisan dalam bab-bab dan akan di bahas dalam setiap bab, berikut ini adalah pembagian pada setiap bab:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab 1 berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab 2 Landasan Teori berisikan uraian dan dijelaskan tentang teori yang melandasi pengertian dari iklan sebagai media promosi dan teknik yang digunakan. Dalam bab ini juga akan diuraikan tinjauan singkat tentang sistem perangkat lunak yang akan digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai profil, visi dan misi dari Aftersick serta memaparkan metode analisis yang digunakan berdasarkan masalah yang ada, hingga penjelasan tentang pembuatan iklan live shoot dan *motion graphic* sebagai media promosi (pra produksi).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang proses produksi dan post produksi, dimana pada tahap produksi membahas tentang pembuatan bahan bahan animasi dan post produksi membahas bagaimana mengimplementasikan bahan-bahan animasi menjadi animasi yang utuh.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab terakhir yang berisi uraian tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.