

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses bisnis suatu iklan memiliki peranan penting yang mempengaruhi pendapatan bisnis tersebut, hal tersebut dikarenakan kegunaan iklan sendiri sebagai salah satu cara untuk mengikat daya tarik konsumen. Namun dalam penggunaannya iklan seringkali kehilangan daya tarik dikarenakan penerapannya yang kurang tepat hingga mengakibatkan suatu bisnis kurang dikenal oleh para konsumen, seperti halnya Café Angop yang di mana kafe tersebut belumlah dikenal luas oleh para konsumen yang dikarenakan kurangnya media iklan yang digunakan. Café Angop merupakan salah satu café yang terletak di daerah pedesaan sambisari yang menawarkan sensasi café ditengah persawahan, café Angop sendiri memiliki target pasar kaum muda sebagai konsumen utamanya, oleh karena itu penggunaan peranan multimedia sangatlah diperlukan.

Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk membuat suatu iklan yang lebih menarik dengan memperpadukan antara Teknik liveshoot dan Motion graphic yang di mana kedua teknik tersebut memiliki keunggulan tersendiri dalam penerapannya. Pada penggunaannya teknik liveshoot sering digunakan oleh beberapa pelaku pembuat iklan hal tersebut didasari oleh didapatinya gambaran nyata dari suatu produk dengan hanya bermodalkan kamera saja.

Namun dalam hasil yang didapatkan hanya berupa didapati video produk saja oleh karena hal tersebut penulis memadukan antara hasil teknik liveness dengan teknik motion graphic yang di mana didalam teknik tersebut akan didapatkan suatu animasi singkat yang akan memberi kesan tertentu dalam sebuah iklan yang akan dibuat.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini penulis mendapatkan rumusan masalah bagaimana caranya untuk membuat iklan café Angop yang menarik dengan menggunakan teknik liveness dan Motion Graphic?.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian kali ini sebagai berikut:

1. Iklan berdurasi 1 menit
2. Dalam proses pengolahan data menggunakan metode skala linkert
3. Dalam proses pengumpulan data menggunakan metode kuesioner
4. Format iklan berbentuk file .avi

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempromosikan café Angop kepada masyarakat.
2. Menjelaskan berbagai produk yang dibuat oleh café Angop.
3. Memperluas penggunaan teknik liveness dan motion graphic.
4. Mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi dari café Angop.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mempermudah proses periklanan yang dilakukan oleh café angop kepada masyarakat agar dapat lebih dikenal baik tempat maupun produk yang dijual dan dapat memperlihatkan ciri khas yang dimiliki oleh café tersebut. Disisi lain pada proses pembuatan iklan didalam penelitian ini dapat memberi manfaat berupa penerapan teknik liveshoot dan animasi motion graphic yang nantinya penelitian ini dapat berguna bagi para pembaca penelitian ini sebagai salah satu pembelajaran agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penggunaan metode penelitian sendiri penulis membagi metode penelitian menjadi dua bagian yaitu metode pengumpulan data dan metode perancangan , adapun metode tersebut sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua metode pengumpulan data yang digunakan untuk proses perancangan dan pengambilan data hasil penelitian seperti berikut.

1. Metode Angket

Metode angket merupakan salah satu metode yang akan dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data dari hasil akhir penelitian yang akan diuji melalui penilaian sample. Dari data tersebutlah nantinya akan didapatkan hasil akhir berupa kesimpulan dari penelitian ini.

2. Metode Studi Pustaka

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode studi pustaka untuk mengumpulkan data tentang penerapan teknik liveshoot dan motion graphic.

Adapun hal tersebut diperlukan penulis agar penelitian yang didapatkan mempunyai dasar teori yang kuat dan dapat dipertanggung jawabkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

1.6.2 Metode Perancangan Iklan

Didalam metode perancangan sendiri berisikan tentang berbagai tahapan perancangan yang akan dilakukan oleh penulis mulai dari hardware, software, analisis dan proses penelitian sebagai berikut:

1. Hardware yang digunakan dalam penelitian:
 - a. Laptop Hp 14
 - b. Pen Tablet Huion H420.
2. Software yang digunakan dalam penelitian ini:
 - a. Adobe Photoshop CS 3 .
 - b. Adobe Premiere CC 2015
 - c. Adobe After Effect CC 2015
 - d. Adobe Audition CC 2015
3. Proses penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini.
 - a. Mengumpulkan data dari café angop
 - b. Menganalisa SWOT terhadap objek penelitian
 - c. Pengambilan gambar dari objek penelitian
 - d. Pembuatan animasi dan video iklan

- e. Melakukan publikasi untuk mendapatkan penilaian konsumen
- f. Memproses hasil dari penelitian dan penilaian
- g. Mempublikasi hasil akhir dari penelitian

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini akan didapati sistematika penelitian dan rangka penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Didalam BAB I sendiri akan berisikan tentang latar belakang masalah penelitian yang terjadi didalam objek penelitian , rumusan masalah yang didapati dari latar belakang masalah sebelumnya , batasan masalah yang digunakan untuk membatasi cara maupun hasil dari penelitian yang dilakukan dengan objek , maksud dan tujuan yang berisikan tentang mengapa penelitian ini dilakukan , manfaat penelitian yang menerangkan tentang manfaat yang akan didapat oleh penelitian yang dilakukan dan sistematika penelitian yang berisikan tentang .

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini akan menerangkan apa yang dimaksud dengan teori-teori dasar dalam animasi, prinsip animasi, teknik animasi, jeni-jenis animasi, pengertian teknik livenesshoot , motion graphic dan software yang digunakan dalam pembuatan animasi serta tinjauan pustaka mengenai beberapa hal tersebut.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan di terangkan seperti deskripsi singkat tentang objek penelitian yaitu café angop, analisa masalah apa saja yang yang terdapat dalam objek penelitian, pemaparan solusi yang di gunakan dalam memecahkan masalah beserta metode yang digunakan dalam penelitian dan juga menjelaskan tahapan pra produksi animasi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Didalam bab ini penulis akan menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembuatan animasi mulai dari produksi hingga pasca produksi dan setelah itu melakukan testing serta penilaian terhadap hasil iklan dari objek penelitian.

BAB IV: PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari penulis dalam proses penelitian.