

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jasa pengiriman barang merupakan suatu bentuk pelayanan masyarakat yang menawarkan kemudahan dalam proses mengirim suatu barang dari satu kota ke kota lainnya dengan aman dan dapat dipertanggung jawabkan oleh pihak jasa tersebut. Pengiriman barang dapat berupa dokumen, logistik, produk elektronik dan lain-lain. Alat transportasi yang digunakan untuk mengirim barang dapat melalui jalur darat, laut maupun udara. Jarak menjadi bagian penting untuk menentukan alat transportasi apa yang akan digunakan untuk mengangkut barang-barang kiriman tersebut.

PT. Indah Sejahtera merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang Jasa Pengiriman Barang . perusahaan tersebut melayani pengiriman barang ke seluruh wilayah Indonesia, namun dalam pengenalanya kepada masyarakat luas PT. Indah Sejahtera hanya menggunakan brosur dan web saja . sebab itu PT. Indah Sejahtera hanya sedikit yang mengenalnya atau mengetahuinya.

Untuk mengatasi Untuk mengatasi permasalahan tersebut PT. Indah Sejahtera memerlukan media promosi yang dapat dapat memberikan informasi mengenai keberadaannya. Media yang akan digunakan sebagai alat promosi adalah video iklan dalam bentuk Motion Graphic. Teknik Motion Graphic dipilih karena dapat memuat informasi yang cukup berbobot dan disertai dengan animasi dan audio yang simpel serta menarik. Adanya animasi dan audio dalam Motion Graphic dapat membantu

penyampaian memiliki durasi berkisar 30 – 45 detik yang cukup singkat sehingga tidak membuat bosan target audience. Selain itu iklan dalam bentuk motion graphic dapat ditampilkan melalui iklan dimedia sosial, videotron dan televisi yang umum oleh masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu : Bagaimana cara Merancang dan Membuat “Iklan Televisi pada PT. Indah Sejahtera Kota Ngawi Jawa Timur”?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan penulis dalam penyelesaiannya maka harus ada batasan masalah sebagai berikut :

1. Menerapkan teknik motiongraphic dalam pembuatan video.
2. Objek penerapan dan implementasi teknik motiongraphic adalah PT. Indah Sejahtera Kota Ngawi Jawa Timur.
3. Pada penelitian ini tidak membahas semua produksi, hanya membahas tahapan produksi bagian produksi dan editing.
4. Untuk software editing menggunakan Adobe Premiere CC 2017, Adobe After effect CC 2017, Adobe Photoshop CC 2017, Adobe Audition CC 2017,dan Adobe Illustator CC 2017

5. Durasi video yang akan dibuat 30 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah terwujudnya sebuah video yang dapat membangun citra PT. Indah Sejahtera pada kacamata penilaian orang awam. Adapun tujuan lainnya adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengalaman tentang perancangan iklan televisi menjadi sebuah video kreatif yang mempunyai nilai lebih.
2. Menambah ketrampilan dalam videografi dengan menerapkan teknik motion graphic di dalamnya.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Menambah pengalaman dalam bidang pembuatan video iklan televisi.
2. Menambah ilmu dalam bidang produksi dan editing.
3. Mendapatkan ilmu baru yang tidak diajarkan di kuliah formal.

1.5.2 Bagi PT. Indah Sejahtera

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi objek yaitu PT. Indah Sejahtera Kota Ngawi Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Memperoleh video sebagai media pengenalan dan pemahaman tentang PT. Indah Sejahtera Kota Ngawi.
2. Membantu memberikan edukasi dan tugas PT. Indah Sejahtera Kota Ngawi kepada masyarakat tentang peran PT. Indah Sejahtera Kota Ngawi.

1.5.3 Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kampus tercinta Universitas AMIKOM Yogyakarta. Adapun manfaat penilitan ini sebagai berikut:

1. Sebagai referensi bahan bagi mahasiswa yang hendak melakukan penelitiandalam bidang multimedia khususnya video Iklan Televisi.
2. Sebagai koleksi karya mahasiswa dalam bidang industri multimedia.
3. Menjalin hubungan antara Universitas AMIKOM Yogyakarta dan PT. Indah Sejahtera Kota Ngawi.

1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan Data Pengumpulan data sangatlah penting dalam penyusunan skripsi ini. Pengumpulan informasi dan data harus akurat dan sesuai dengan judul yang penulis angkat sebagai skripsi ini. Dalam pembuatan skripsi ini penulis menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1. Interview

Metode pengambilan data dengan interview akan membantu penulis untuk mengumpulkan data. Interview merupakan cara pengambilan data dengan melakukan wawancara. Dalam hal ini penulis akan mengadakan wawancara langsung dengan pihak terkait yaitu PT. Indah Sejahtera Kota Ngawi.

2. Metode Kepustakaan

Metode perpustakaan merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data arsip yang telah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang di hadapi.

3. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan atau observasi terhadap objek yang diteliti yaitu PT. Indah Sejahtera Kota Ngawi untuk mendapatkan informasi lain yang tidak didapat dari metode wawancara.

1.6.1 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah analisis SWOT Strengths (kekuatan), Weakneses (kelemahan), Opportunities (peluang), dan Threats (ancaman).

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan model Pra-Produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi. Tahapan proses Pra-Porduksi

adalah screen writing atau pencarian ide/gagasan, perancangan naskah dan membuat Storyboard

1.6.3 Metode Pengembangan

Proses pengembangan pada fase ini adalah proses produksi dan pasca produksi. Tahap produksi merupakan tahap implementasi dari tahap perancangan.

1.7 Sistem Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan. Adapun penulisan tersebut dibagi dalam 5 bab, sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian dan gambaran tentang perangkat lunak yang akan digunakan oleh penulis dalam menyusun iklan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan gambaran tentang Wozmi Indonesia yang meliputi sejarah berdiri, analisis yang digunakan yaitu SWOT, video yang akan dibangun meliputi ide cerita, pembuatan naskah dan pembuatan Storyboard.

4. BAB IV IMPLENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang langkah-langkah pembuatan dari rancangan animasi 2D dengan motion graphic serta urutan-urutan pengerjaanya.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari penelitian ini serta saran.