

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kedai Mie Nyinyir berada di daerah Sorogenen, Umbulharjo, Yogyakarta. Mie Nyinyir memiliki suatu hal unik, dimana kita bisa memilih tingkat kepedasan pada mie, mulai dari *level 5* sampai *level 30* untuk tingkat kepedasannya, tak hanya itu kita bisa memilih berbagai macam *topping* yang sudah di sediakan, dan mie nyinyir ini tidak menggunakan MSG (Mono Sodium Glutamat). Kebanyakan peminat mie nyinyir ini dari kalangan mahasiswa dan anak-anak sekolah, dari pengamatan penulis Kedai Mie Nyinyir bisa di bilang tidak pernah sepi oleh pengunjung, pengunjung rela mengantri demi merasakan keunikan pada Kedai Mie Nyinyir, tidak hanya bisa kita jumpai di daerah Sorogenen, Kedai Mie Nyinyir sudah mempunyai 5 cabang di Yogyakarta salah satunya di Sorogenen, Godean, Patangpuluhan, Kaliurang dan Babarsari.

Penggunaan *Live Shoot* yang penulis gunakan dalam promosi iklan Kedai Mie Nyinyir adalah saat memperlihatkan bagaimana suasana pada Kedai Mie Nyinyir dari tampak luar dan dalam, penulis akan memperlihatkan detail dari mie nyinyir dan menu baru yang terdapat Kedai Mie Nyinyir.

Dari pengamatan diatas penulis mendapatkan peluang besar yakni dengan membuat iklan untuk mempromosikan produk baru, yang juga bertujuan untuk lebih memperkenalkan nama Kedai Mie Nyinyir kepada masyarakat Yogyakarta baik yang sudah mengetahuinya ataupun yang belum mengetahuinya tujuan utamanya untuk para masyarakat yang belum tahu adanya Kedai Mie Nyinyir, karena penulis yakin produk Kedai Mie Nyinyir akan lebih ternama dan terkenal dengan adanya iklan.

Dari masalah tersebut penulis membuat iklan dengan menggabungkan teknik *live shoot* dan *motion graphic* dalam pembuatan iklan Kedai Mie Nyinyir. Media iklan mempunyai jangkauan yang lebih luas karena terdapat banyak informasi yang dapat diketahui masyarakat luas, kesimpulannya penulis membuat skripsi berjudul **“Pembuatan Iklan Kedai Mie Nyinyir Dengan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic Sebagai Media Promosi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis sampaikan di atas, kesimpulannya perlu di rumuskan suatu masalah yang perlu di pecahkan yaitu *“Bagaimana membuat iklan Kedai Mie Nyinyir dengan teknik Live Shoot dan Motion Graphic?”*

1.3 Batasan Masalah

Berdasar dari rumusan masalah, untuk menuju pada pembahasan dal hal ini penulis telah membatasi ruang lingkup dalam pembahasan, yaitu :

1. Video iklan tidak menggunakan teknik selain *live shoot* dan *motion graphic*.
2. Video iklan hanya akan di publikasikan pada Youtube dan Instagram @jogjafoodhuntersaja.
3. Video iklan berdurasi tidak lebih dari 60 detik.
4. Software yang digunakan dalam perancangan iklan ini tidak lebih dari 3 software, yaitu *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Premiere CC 2017*, dan *Adobe After Effect CC 2017*.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan program Strata I Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membantu dalam meningkatkan promosi Kedai Mie Nyinyir agar dapat dikenal lebih oleh masyarakat.
3. Membantu Kedai Mie Nyinyir dalam mencapai suatu branding yang terpercaya dan mampu bersaing dengan kompetitor lain.

Adapun manfaat bagi penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis

Menggunakan ilmu yang diperoleh selama belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta pada bidang Multimedia dengan menggunakan *software* Adobe Ilustrator CS6, Adobe After Effect CC, dan Adobe Premier Pro CC.

2. Bagi Mahasiswa

Penulis berharap dapat memberikan wawasan dan pengetahuan yang dapat di jadikan sebagai referensi bagi para mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta dalam pembuatan iklan.

3. Bagi Kedai Mie Nyinyir

Dapat membantu mempromosikan produk baru serta kemudahan memesan menggunakan Go-Food pada Kedai Mie Nyinyir, agar lebih terkenal dan terpercaya untuk masyarakat luas.

4. Bagi Masyarakat Luas

Memberikan informasi tentang makanan yang unik dan sehat untuk di konsumsi.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam proses penyelesaian masalah diantaranya :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan untuk mendapatkan data-data sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak Manager Kedai Mie Nyinyir, bertujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan pada video iklan yang menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* sebagai referensi penulis.

1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis penulis menggunakan Analisis SWOT yang merupakan salah satu metode dalam menggambarkan suatu kondisi dan pengevaluasian suatu masalah, konsep bisnis berdasarkan faktor internal maupun faktor eksternal.

1.5.3 Metode Perancangan

Pembuatan iklan menggunakan standar produksi animasi yang mempunyai beberapa langkah sebagai berikut :

1. Produksi.
2. Pasca produksi.

1.5.4 Metode Testing

Pada tahap testing penulis akan mencoba untuk menjalankan video iklan kedai, dan mengadakan kuisioner yang di tunjukan kepada beberapa pakar dan masyarakat Yogyakarta berkaitan tentang iklan Kedai Mie Nyinyir. Melihat apakah masing masing dari fungsional dapat berfungsi dengan baik atau tidak, mengetahui apakah iklan Kedai Mie Nyinyir layak untuk di gunakan sebagai media promosi.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk penyajian laporan penelitian yang terstruktur dan mudah dimengerti, maka penulis membuat sistematika penulisan berdasar dari pokok permasalahannya, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menunjukkan isi dari permasalahan yang mendasari penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menunjukkan teori, yang diawali dengan kajian putaka, konsep dasar pembuatan video iklan dengan penggabungan teknik *live shoot* dan *motion graphic*, serta software yang akan digunakan dalam pembuatan iklan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menunjukkan penjelasan analisis dan rancangan system yang akan di implementasikan pada bab berikutnya.