

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Iklan menjadi hal yang wajib bagi sebuah perusahaan untuk media promosi tentang produk atau jasa dari perusahaan tersebut. Salah satunya adalah pemanfaatan animasi pada sebuah iklan agar iklan menjadi lebih menarik dan bisa menjadi sebuah daya tarik bagi orang yang melihatnya. Salah satu media promosi iklan adalah dengan menggunakan *motion graphic*.

Rhythm Star Music School (RSMS) Yogyakarta merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pendidikan musik. Rhythm Star Music School (RSMS) Yogyakarta di dirikan oleh Sandy Andarusman (PAS Band) yang di dirikan pada tahun 2013 dan memiliki berbagai keunggulan yang dapat menunjang proses belajar di Rhythm Star Music School (RSMS) Yogyakarta. Selama ini Rhythm Star Music School (RSMS) Yogyakarta hanya menggunakan media brosur sebagai sarana promosi, brosur sudah cukup baik sebagai sarana promosi akan tetapi brosur hanya bisa memuat gambar dan teks saja, sedangkan masih ada aspek lain yang belum bisa dimuat dalam sebuah brosur. Contohnya seperti manfaat bermain/belajar musik, hasil/proses pembelajaran dan pelayanan di Rhythm Star Music School (RSMS) Yogyakarta.

Dari informasi di atas, membutuhkan ilustrasi lebih dari teks dan gambar, maka dari itu penulis mengusulkan untuk membuat media promosi berbentuk live shoot dan motion graphic. Dimana dua teknik tersebut mengandung

unsur suara dan video, dengan adanya unsur tersebut dapat diharapkan informasi yang tersampaikan dapat tersampaikan dengan lebih jelas. Dari ulasan latar belakang di atas maka penulis mengambil judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Rhythm Star Music School Yogyakarta dengan Implementasi Motion Graphic dan Liveshoot”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “*Bagaimana membuat video iklan untuk Rhythm Star Music School Yogyakarta dengan menggunakan teknik animasi motion graphic dan live shoot?*”

## 1.3 Batasan Masalah

Dengan tujuan untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup multimedia yang lebih kecil, yaitu :

1. Hasil penelitian ini akan berbentuk video iklan berdurasi kurang lebih 2 menit.
2. Video berupa animasi *motion graphic* yang di gabung dengan *live shoot*.
3. Informasi yang disampaikan berupa profil Rhythm Star Music School (RSMS) Yogyakarta.
4. Akan di lakukan pengujian terhadap hasil dari informasi dan kualitas tampilan keseluruhan dari video.

5. Hasil video iklan akan di uji/di nilai oleh masyarakat, pihak Rhythm Star Music School Yogyakarta (RSMS) dan juga para pelaku kreatif di bidang video.
6. Pengujian yang dilakukan berupa informasi dan tampilan pada promosi video Rhythm Star Music School (RSMS) Yogyakarta
7. Video mempunyai target tayang di sosial media yaitu Youtube, Instagram, dan Facebook.
8. Tahap penelitian sampai pada penyerahan video promosi *motion graphic* ini kepada Rhythm Star Music School (RSMS) Yogyakarta.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah :

1. Pembuatan iklan Rhythm Star Music School (RSMS) menggunakan teknik *Motion Graphic* dan *live shoot*.
2. Mengenalkan produk Rhythm Star Music School (RSMS) ke masyarakat luas.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Bagi penulis**

Penelitian nantinya di harapkan dapat memberi manfaat bagi penulis, adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Menambah wawasan dalam bidang pembuatan iklan.
2. Menambah wawasan guna menghadapi perkembangan jaman yang akan datang dalam persaingan dunia kerja.
3. Melatih kemampuan *public speaking* saat menjelaskan tentang iklan yang akan dibuat.
4. Mendapat ilmu baru yang tidak di ajarkan dikuliah formal.

#### **1.5.2 Bagi Rhythm Star Music School (RSMS) Yogyakarta**

Penelitian nantinya diharapkan dapat memberi manfaat bagi Rhythm Star Music School (RSMS), adapun manfaatnya sebagai berikut :

1. Menambah jumlah murid dan penghasilan dari Rhythm Star Music School (RSMS) Yogyakarta
2. Memberikan media promosi bagi Rhythm Star Music School (RSMS) berupa video *motion graphic*.

#### **1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta**

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Sebagai referensi produk iklan untuk mahasiswa yang melakukan penelitian dalam bidang multimedia khususnya pembuatan iklan.
2. Menambah koleksi karya mahasiswa dalam bidang multimedia.



## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapat informasi tentang objek permasalahan dari penelitian, yaitu :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Suatu tehnik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem dengan cara mengamati langsung pada objek penelitian.

#### 2. Wawancara

Suatu teknik pengumpumpulan data dengan cara Tanya jawab langsung mengenai perusahaan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas.

#### 3. Studi Literatur

Suatu teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan adalah analisis SWOT. SWOT itu sendiri merupakan singkatan dari *Strength (S)* artinya kekuatan, *Weakness (W)* artinya kelemahan, *Opportunities (O)* artinya peluang dan *Threats (T)* artinya ancaman. Digunakan untuk membantu mengidentifikasi faktor-faktor dari dalam perusahaan (S dan W) ataupun faktor dari luar (O dan T).

### 1.6.3 Metode Produksi

Perancangan sebuah iklan diperlukan untuk menentukan hasil yang akan dicapai/di inginkan nantinya. Iklan nantinya akan di buat menjadi 3(tiga) tahap yaitu pra produksi, produksi dan juga pasca produksi.

### 1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic* yang di terapkan pada video *motion graphic* Rhythm Star Music School Yogyakarta (RSMS) sehingga visualisasi data yang disampaikan dapat dengan mudah di mengerti *audience*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan/penyusunan skripsi ini penulis menerapkan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

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

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, konsep dasar, tahapan pembuatan serta perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

BAB ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, ide cerita, naskah dan *story board* pada implementasi *Motion Graphic* Rhythm Star Music School (RSMS) Yogyakarta.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan iklan video RSMS Yogyakarta.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

