

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang atau Latar Belakang Proyek

Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi seperti saat ini, sangat mempengaruhi bagaimana masyarakat menjalani kehidupan. Tidak dipungkiri, peran teknologi terbukti signifikan bagi kemajuan peradaban. Saat ini, segala sesuatu sudah dipermudah dengan adanya teknologi yang memadai, bahkan saat ini sudah ada teknologi yang mampu menyelesaikan suatu pekerjaan tanpa ada campur tangan manusia. Masyarakat dapat menemukan teknologi dalam segala bidang kehidupan bermasyarakat seperti dalam bidang industri, komunikasi, kesehatan, pertanian, dan *entertainment*.

Kondisi diatas juga diterapkan di Indonesia dengan tujuan dapat membantu perkembangan kehidupan banyaknya jumlah penduduk di Indonesia demi menyongsong masa depan negara yang lebih sejahtera. Dengan begitu, teknologi juga mempunyai peran dalam mengubah gaya hidup masyarakat. Industri *entertainment* di Indonesia sendiri tidak terhitung berapa banyak jenisnya, namun yang saat ini sedang ramai digandrungi remaja adalah industri *gaming*. Menurut *Global Games Market Report* yang dilansir oleh *Newzoo*, Indonesia menempati posisi 16 sebagai negara dengan pendapatan tertinggi dari *game online* pada tahun 2020 menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara terbesar di Asia Tenggara dengan pasar *game* terbesar di dunia.

Cylo eSports adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang elektronik *sports* (e-sports) beralamat di Perumahan Kampung Ambarukmo 3, Jl. Karang Bendo Kulon, Jaranan, Kec. Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55198. Cylo eSports adalah klub e-sports resmi pertama di Yogyakarta. Seperti yang tercantum diatas, perusahaan ini sangat mengandalkan media elektronik dalam megoperasikan perusahaannya. Mulai dari setiap divisi dalam perusahaan, hingga segala kegiatan yang meliputi pengerjaan dan bahkan promosi. Dengan kata lain, media elektronik adalah kunci utama jalannya perusahaan. Demi berkembangnya perusahaan, Cylo menggabungkan antara industri *gaming* dengan penerapan multimedia sebagai alternatif aktivitas pemasaran. Aktivitas tersebut meliputi periklanan, promosi, *branding*, dan relasi publik melalui internet.

Video iklan dengan menggunakan teknik *motion graphic* dinilai dapat menjadi solusi sebagai media promosi. Selain dinilai lebih menarik, video iklan diharapkan dapat mendapatkan hasil yang lebih efektif dalam mempromosikan usaha karena mudah dijangkau serta mempermudah masyarakat untuk mengerti tentang sesuatu yang perusahaan tawarkan. Video yang dibuat menggunakan teknik *motion graphic*, selain karena dinilai cukup fleksibel, alasan lainnya karena teknik tersebut dapat disajikan dengan beragam gaya, namun dengan desain minimalis agar mudah tertanam dan diingat oleh audiens.

Alasan penulis memilih judul “Pembuatan Video Iklan Cylo eSports Menggunakan Teknik *Motion Graphic*” adalah karena berniat memperkenalkan tidak hanya kepada masyarakat Yogyakarta itu sendiri, namun juga khalayak luas tentang Cylo eSports sebagai salah satu potensi yang dimiliki Kota Yogyakarta.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pembuatan Tugas Akhir "Pembuatan Video Iklan Cylo eSports Menggunakan Teknik *Motion Graphic*" ini ialah :

1. Membuat video iklan guna memperkenalkan Cylo eSports kepada masyarakat luas, khususnya di daerah Yogyakarta.
2. Menjabarkan urutan dan cara dalam pembuatan video iklan dengan judul diatas kepada Cylo eSports.
3. Memberikan solusi alternatif media promosi pada Cylo eSports.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu : Bagaimana membuat video iklan dengan menggunakan teknik Motion Graphic pada Cylo eSports?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah Penulis membuat batasan masalah dalam pembuatan Iklan Promosi ini sebagai berikut :

- a. Penelitian dilakukan pada Cylo eSports.
- b. Iklan ini menggunakan teknik Motion Graphic dalam pembuatannya.
- c. Hasil dari pembuatan iklan akan ditayangkan di kanal YouTube dan kanal pribadi Cylo eSports.
- d. Iklan dipromosikan melalui media sosial yaitu, Instagram dan Facebook.

- e. Durasi video pada media Youtube 1.16 detik, dengan format yaitu *.MP4, 720 pixel: 1280 x 720 , H.264.
- f. Software yang digunakan dalam pembuatan Iklan Cylo eSports adalah Adobe After Effect CC 2017 dan Adobe Premiere Pro CC 2017.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan dibuatnya suatu penelitian wajib hukumnya penelitian tersebut menghasilkan manfaat bagi banyak pihak, baik pihak-pihak yang terkait maupun peneliti. Berikut manfaat-manfaat yang dapat diperoleh dengan diadakannya penelitian ini :

1. Bagi Akademik
Memberikan masukan untuk menjadi bahan acuan agar bisa dikembangkan dalam materi lebih lanjut, sekaligus mambah daftar referensi pustaka akademik.
2. Bagi Penulis
Menerapkan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan, menambah pengalaman dan wawasan penulis, serta sebagai syarat kelulusan di Universitas AMIKOM Yogyakarta demi meraih gelar Ahli Madya.
3. Bagi Objek Penelitian
Dapat dijadikan sebagai sarana promosi Cylo eSports.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Pada bab pertama Tugas Akhir ini menjelaskan gambaran dari Tugas Akhir yang akan dibuat berisi Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat, dan Sistematika Penulisan yang digunakan.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab kedua Tugas Akhir ini menjelaskan tentang Tinjauan Pustaka, Teori Pembuatan Iklan, Teori tentang *Motion Graphic*. Dan materi lain untuk mendukung penulisan Tugas Akhir ini.

Bab III : Tinjauan Umum

Pada bab ketiga Tugas Akhir ini menguraikan tentang sejarah singkat Cylo eSports serta visi dan misi, pelayanan dari Cylo eSports dan data-data lain yang diperoleh dari Cylo eSports yang kami jadikan sebagai penelitian untuk Tugas Akhir, perancangan alur cerita pada tahap pra-produksi pembuatan iklan.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab keempat Tugas Akhir ini menjelaskan tentang bagaimana cara membuat iklan dengan menggunakan *Motion Graphic* mulai dari tahap produksi sampai pasca-produksi serta memaparkan hasil iklan yang telah dibuat.

Bab V Penutup

Pada bab terakhir Tugas Akhir ini berisi Kesimpulan dari keseluruhan laporan Tugas Akhir yang dibuat serta Saran yang berisi tentang kekurangan atau kelemahan video yang dibuat dan kemungkinan pengembangan yang lebih lanjut dari pembahasan yang telah dilakukan.

Daftar Pustaka

Pada bagian ini berisi sumber-sumber pustaka yang diambil untuk membantu penyusunan Tugas Akhir ini.