

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di zaman sekarang sangatlah berpengaruh dalam kehidupan masyarakat yang modern ini. Informasi dapat dengan mudah tersampaikan ke seluruh lapisan masyarakat. Seperti halnya dunia periklanan, baik periklanan televisi, film, ataupun media digital lain saat ini lebih menonjolkan unsur multimedia. Bagi sebuah perusahaan, memperkenalkan dan memasarkan produk kepada masyarakat luas melalui media periklanan sangatlah penting. Untuk itu pembuatan iklan dengan unsur multimedia yang bersifat modern dan positif akan memberikan kesan yang baik bagi masyarakat luas.

Iklan televisi merupakan sebuah media periklanan yang sangat membantu produsen memasarkan produk. Dengan media televisi iklan bisa diterima konsumen dengan jelas, karena media televisi mencakup unsur audio dan video yang secara bersama. Perancangan iklan televisi yang menggunakan metode animasi motion graphic, yaitu metode yang memadukan beberapa unsur multimedia yaitu gambar, video dan audio serta dipadukan dengan 3D yang kemudian diolah menggunakan software tertentu, sehingga produk akan lebih menarik di mata konsumen.

Gerai Kedai Keju Yogyakarta adalah tempat untuk menikmati berbagai aneka ragam olahan dari bahan dasar keju. Macam macam menu

dengan bahan dasar keju dapat ditemukan di kedai ini. Kedai ini ingin lebih dikenal seluruh lapisan masyarakat khususnya di daerah Yogyakarta. Namun promosi yang dilakukan saat ini masih menggunakan media promosi media cetak yaitu pamflet dan brosur. Media ini dirasa masih minim dan cangkupannya kurang luas. Dengan adanya media iklan televisi diharapkan penyebaran informasi tentang Gerai Kedai Keju dapat lebih efektif dan efisien.

Dari masalah tersebut maka penulis akan merancang iklan televisi dengan memasukkan animasi motion graphic untuk Gerai Kedai Keju yang diharapkan dapat membantu kegiatan promosi dan sehingga menarik konsumen untuk berkunjung ke Gerai Kedai Keju. Merancang iklan komersial dengan Teknik motion graphic adalah inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu Perancangan Iklan Komersial Untuk Tv Lokal Dengan Menggunakan Motion Graphic Pada Gerai Kedai Keju Yogyakarta.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara merancang iklan komersial untuk tv lokal menggunakan animasi motion graphic pada gerai kedai keju Yogyakarta dan apa keunggulan menggunakan teknik motion graphic dengan teknik yang lainnya.

1.3. Batasan Masalah

Perancangan komersial untuk tv lokal menggunakan animasi motion graphic melibatkan banyak elemen di dalamnya. Sehingga penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian ini memfokuskan mengenai perancangan iklan komersial untuk tv lokal dengan menggunakan tehnik animasi motion graphic dan berdurasi 30 detik.
- b. Perancangan iklan komersial untuk media periklanan gerai kedai keju Yogyakarta, untuk penayangannya akan menjadi kewenangan gerai kedai keju.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
- b. Memperdalam langkah langkah dan tahapan untuk merancang sebuah iklan televisi.
- c. Dapat merancang sebuah iklan komersial untuk tv lokal dengan menggunakan animasi motion graphic dan diharapkan dapat membantu kegiatan promosi gerai kedai keju.

1.5. Manfaat Penelitian

- 1) Bagi penulis, dengan diadakan penelitian tersebut maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang multimedia yaitu penggunaan software Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Audition disamping itu pula menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-1 Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- 2) Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan khususnya dalam bidang Pembuatan iklan komersial untuk tv lokal.

1.6. Metode Penelitian

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

a) Studi Literatur

Dalam studi ini, mengacu pada metode pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada seperti dengan menggunakan fasilitas media internet sebagai acuan dalam pembuatan, yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan iklan dan pemakaian motion graphic.

b) Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku sebagai bahan referensi.

c) Metode Wawancara/survey

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan tanya jawab serta penjelasan dan pengarahan secara langsung manager gerai kedai keju Yogyakarta

1.7. Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunanya maka dibuat dalam beberapa bab, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori yang mencakup tentang pengertian iklan televisi dan definisinya, tahapan-tahapan pembuatan Iklan, teori pengambilan gambar, pengetahuan narkoba dan cara pencegahanya, visi dan misi BNN, dan teori animasi 3D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan produksi, proses pra produksi pada Perancangan Iklan komersial untuk tv lokal yaitu: naskah, *storyboard*, dan konsep seni.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan dan hasil perancangan iklan komersial untuk tv lokal paada Gerai Kedai Keju Yogyakarta.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan serta saran.

DAFTAR PUSTAKA

