

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer semakin menunjukkan kemajuan yang sangat pesat dan saat ini keberadaannya bagi kalangan tertentu merupakan kebutuhan yang sangat mutlak harus ada. Teknologi informasi merupakan salah satu bentuk pemanfaatan dari kemajuan teknologi komputer yang sangat mendasar. Karena kebutuhan masyarakat dunia akan informasi dewasa ini semakin meningkat, sehingga keberadaan komputer dirasa sangat selaras dalam upaya pemenuhan kebutuhan tersebut. Sebagai salah satu aplikasi komputer adalah multimedia.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi, seperti film-film kartun, bahkan pembuat film cerita maupun pembuatan video klip musik.

Pemanfaatan multimedia di bidang periklanan, pertelevisian, dan broadcasting mempunyai andil yang sangat besar sebagai sarana informasi dan

komunikasi. Dan saat ini pemanfaatan multimedia telah mencakup semua bidang khususnya dalam pengolahan Video

Secara umum alur pengolahan video adalah dengan mengambil atau meng-*capture* gambar suatu kegiatan menggunakan sebuah kamera video. Hasil pengambilan gambar tersebut kita masukan kedalam komputer sehingga menjadi suatu bentuk file. File-file tersebut dapat kita edit dan manipulasi. Dalam proses ini kita dapat membuang adegan-adegan yang tidak perlu, menyambung dua adegan yang berbeda, memberi efek pada klip tersebut dan lain-lain. Kitapun dapat memberikan transisi pada suatu perpindahan klip sehingga tampak lebih halus dan professional. Terakhir kita dapat membuat bentuk file video yang sudah kita edit kedalam berbagai macam media. Media-media itu antara lain media komputer itu sendiri, dimana file kita simpan untuk atau hanya ditampilkan dalam komputer saja, media internet dimana kita membuat file tersebut menjadi konsumsi pengguna internet, media rekam yaitu kita merekamnya dalam bentuk kaset video ataupun dalam bentuk VCD dan DVD.

Yang kemudian menjadi pertanyaan adalah bagaimana untuk sampai ke tahap itu. Teknologi yang menyediakan sudah jelas ada. Artis, model ataupun obyek pun banyak. Yang luput adalah, bagaimana proses editing yang atraktif dan informatif itu dapat dibuat dalam sebuah iklan, sehingga dapat menarik hati konsumen untuk membeli suatu produk yang di iklankan.

Oleh karena itu penulis mencoba menerapkan aplikasi multimedia ini melalui Teknik Editing Iklan “ Kacang Rahayu “.



## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian Latar Belakang Masalah diatas maka penulis dapat menarik akar permasalahan yang dihadapi, yaitu bagaimana proses Editing Iklan yang atraktif dan informatif sehingga dapat memprovokasi penonton untuk tertarik dan membeli barang atau jasa yang diiklankan tersebut..

## **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat, serta tercapainya tujuan penelitian yang dilakukan. Sesuai dengan tema yang diangkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini maka batasan masalah yang akan dipelajari adalah, memberikan pengetahuan mengenai dasar-dasar editing video dengan menggunakan fasilitas komputer pribadi (PC).

Dan menjelaskan bagaimana teknik editing dilakukan, serta menjelaskan cara penggunaan aplikasi video editing, sehingga menghasilkan sebuah iklan yang interaktif. Adapun software yang digunakan dalam pembuatan iklan ini antara lain dengan menggunakan Adobe Premiere dan Adobe Audition serta didukung software lain sebagai pendukung. Sehingga iklan yang dibuat dapat mencapai hasil yang maksimal.

## D. Tujuan

### 1. Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah penulis, dalam hal ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta adalah sebagai berikut :

- ☛ Dapat Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.
- ☛ Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- ☛ Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

### 2. Eksternal.

- ☛ Menambah pengetahuan tentang editing iklan TV.
- ☛ Sebagai referensi buat teman-teman/adik-adik kelas yang tertarik dalam editing iklan TV.
- ☛ Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi dan multimedia.
- ☛ Sebagai alternatif baru dalam menggali kemampuan dan meningkatkan kreatifitas diri dalam bidang Entertine dan juga di bidang Broadcast.

## **E. METODE PENGUMPULAN DATA**

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan tugas ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

### **1. Interview**

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung terhadap bagian yang terkait dengan penelitian, yang dapat memberikan gambaran tentang apa itu Iklan dan bagaimana cara mengedit sebuah Iklan yang Informatif dan menarik.

### **2. Kepustakaan**

Yaitu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui telaah buku yang berhubungan dengan pembuatan Skripsi ini.

### **3. Dokumentasi**

Dengan cara mengambil gambar (video), yang berhubungan dengan penelitian skripsi untuk dijadikan sebuah obyek pada program skripsi ini.

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan teknologi, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

## **BAB II. DASAR TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan teori tentang konsep dasar Iklan, Pengenalan Kamera Analog dan Digital, teori tentang video dan perangkat multimedia yang digunakan serta tabel kegiatan pembuatan iklan.

## **BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN IKLAN**

Pada bab ini akan memberikan Penjelasan tentang analisis, pra produksi, produksi, pasca produksi.

## **BAB IV. PASKA PRODUKSI**

Bab ini berisi tentang pembahasan mulai dari pengenalan software yang digunakan sampai teknik editing sehingga menjadi sebuah iklan yang siap di jual.

## **BAB V. PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### G. SCHEDULE PRODUKSI IKLAN

Title : Kacang Rahayu  
 Product : TV Commercial  
 Duration : 1 minute  
 Format : MPEG

DESCRIPTION	MONTH OF AUGUST 2007																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
<b>PRE PRODUCTION TIME</b>																																
Pre production meeting 1																																
Casting																																
Location Survey																																
Reading & rehearsal																																
Equipment check list																																
Finaly Pre production meeting																																
<b>PRODUCTION TIME</b>																																
Break day before shoot																																
Principal Photography																																
<b>POST PRODUCTION TIME</b>																																
Offline editing																																
Offline preview																																
Online editing																																
Audio mixing																																
Coloring																																
Online preview																																
Mastering																																

Tabel 1.1. Tabel Pelaksanaan Produksi Iklan