

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang periklanan. Dalam sebuah periklanan tentunya sangat tepat jika menggunakan media yang komunikatif untuk memasarkan sebuah produk maupun suatu layanan, baik perusahaan atau perseorangan.

Robert V. Zacher (Sumartono, 2002:66) berpendapat bahwa tujuan dari iklan secara umum adalah memberikan informasi mengenai suatu produk, menimbulkan rasa suka kepada produk yang diiklankan dengan memberikan preferensi-preferensi, serta meyakinkan calon konsumen atas kebenaran produk sehingga mereka berusaha untuk memiliki atau menggunakan produk itu.

Iklan memiliki fungsi penting diantaranya: (1) *Informing* (memberikan informasi), memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai produk yang ditawarkan; (2) *Persuading* (mempersuasi), membujuk masyarakat untuk mencoba produk yang ditawarkan; (3) *Reminding* (mengingatkan), memberikan stimulus-stimulus kepada masyarakat agar senantiasa ingat terhadap produk yang ditawarkan; (4) *Adding Value* (memberikan nilai tambah), iklan dapat memberikan nilai tambah terhadap produk dan mempengaruhi persepsi konsumen. [1]

Badminton League merupakan game baru yang bergenre *Sports*. Karena merupakan game baru, *developer* game membutuhkan sebuah media untuk memperkenalkan produk terbaru kepada calon konsumen, sehingga peneliti

memutuskan membuat iklan untuk game ini, karena iklan memberikan informasi, serta mempersuasi untuk mencoba produk terbaru perusahaan. Berbagai hal yang akan dimuat dalam iklan ini yaitu seperti *gameplay*, serta fiturnya.

Dengan adanya pembuatan iklan, diharapkan *developer* game dapat menggunakan iklan tersebut sebagai sarana untuk mempromosikan game serta sebagai sarana bagi konsumen untuk mengetahui berbagai informasi terkait dengan game tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat disusun rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan yaitu bagaimana cara membuat iklan game Badminton League dengan teknik *motion graphic* dan *live shoot*?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Iklan dibuat untuk game Badminton League
2. Peneliti menerapkan Teknik *motion graphic* dan *live shoot*
3. Peneliti menggunakan sistem operasi Windows 10 dan *software* Adobe Illustration CS6, dan Sony Vegas Pro 17
4. Peneliti hanya membuat video, dan peneliti tidak melakukan pengujian pada tahap pengaruh dari media promosi yang dibuat

5. Format file H.264 dengan ekstensi file dalam bentuk MP4 (.mp4) dan kualitas Full HD 1080p.
6. Iklan akan diunggah ke situs YouTube
7. Video berdurasi 1 menit 26 detik.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud yang ingin disampaikan dari penelitian skripsi ini, antara lain yaitu:

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi Strata 1 (S1) Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Membuat referensi pembuatan video iklan untuk acuan penelitian kedepannya
3. Sebagai pengembangan ilmu yang diperoleh di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin disampaikan dari penelitian skripsi ini, antara lain yaitu:

1. Mempraktikkan Teknik *motion graphic* dan *live shoot*
2. Membuat media yang dapat menarik perhatian
3. Memperkenalkan game kepada masyarakat umum.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

- a. Dapat menambah pengetahuan mengenai teknik-teknik yang digunakan serta proses yang dilakukan dalam pembuatan sebuah video
- b. Mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah diajarkan selama menempuh pendidikan di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
- c. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi *Developer* game Badminton League

- a. Iklan yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai media promosi.

3. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

- a. Diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi penelitian bagi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta kedepannya.

1.6 Metode Penelitian

Data yang akurat dan lengkap adalah faktor utama agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai dengan maksimal. Peneliti menerapkan beberapa metode penelitian sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa metode seperti:

1. Metode Arsip

Pengumpulan data dari buku, karya tulis, artikel, dan referensi lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis.

2. Metode Observasi

Pengamatan terhadap game sejenis guna mendapatkan referensi untuk membantu dalam penyelesaian iklan.

3. Metode Literatur

Penghimpunan data dapat menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti menggunakan fasilitas internet, dalam hal ini untuk mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan produksi iklan.

1.6.2 Metode Analisis

Peneliti akan melakukan model analisis SWOT untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan hambatan serta melakukan analisis kebutuhan fungsional, dan non fungsional yang digunakan untuk menguraikan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan video iklan game.

1.6.3 Metode Perancangan

Peneliti akan melakukan tahap pertama dalam produksi yaitu tahap pra produksi yang meliputi pengumpulan ide, perancangan alur cerita untuk video, dan pembuatan *storyboard*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Tahap produksi yang meliputi penggambaran karakter animasi, dan dilanjutkan dengan tahap terakhir produksi, yaitu pasca produksi dengan melakukan proses *editing*, hingga pada *rendering*.

1.6.5 Pengujian

Peneliti melakukan tahap 2 pengujian yaitu *Alpha testing* yang dilakukan secara subjektif oleh peneliti, dan *Beta testing* yang dilakukan secara objektif oleh koresponden dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.

1.6.6 Implementasi

Peneliti melakukan penayangan iklan yang dibuat pada situs YouTube. Kemudian melakukan perbandingan antara hasil implementasi dengan kriteria dan standar yang telah ditetapkan untuk melihat berhasil atau tidak iklan tersebut dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini dilakukan penyusunan penulisan penelitian yang dibuat dalam 5 bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan. Berikut uraian sistematika penulisan:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II membahas tentang masalah-masalah yang mendasari penelitian, yaitu teori yang berkaitan dengan penelitian, yang menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar yang mendukung pembuatan iklan *game* seperti tinjauan pustaka, konsep dasar iklan, media promosi, *motion graphic*, *live shoot*, dan tahapan produksi, serta evaluasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III menjabarkan mengenai analisis yang digunakan, serta menjelaskan tentang tahap pra produksi yang meliputi pengumpulan ide, perancangan alur cerita untuk video, dan pembuatan *storyboard* yang akan diterapkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV menguraikan tentang proses produksi yang meliputi kegiatan pengambilan audio dan penggambaran, serta proses pasca produksi yang meliputi kegiatan *editing* sehingga menjadi iklan.

BAB V PENUTUP

Bab V memuat kesimpulan dari hasil penelitian dan saran sebagai bahan tinjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang sumber-sumber baik buku, maupun artikel dalam laman web yang dijadikan sebagai referensi dalam penulisan penelitian ini.