

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Troy Company adalah salah satu Brand Fashion yang berada di wilayah Yogyakarta yang didirikan oleh bapak Aris Gunawan, Pemilik Troy Company ini mencoba untuk memenuhi kebutuhan remaja maupun dewasa sebagai penyedia fashion.

Pada awal berdirinya, Pemilik tidak langsung menjual fashion melainkan dengan berjualan kue yang dititipkan di toko- toko di Yogyakarta. Kemudian mulai berinisiatif menjual fashion dengan nama Brand pertama kali Happy Man, setelah itu karena kurang familiar dengan nama tersebut akhirnya pemilik mengganti dengan nama Soul Sister. Tapi pemilik akhirnya mengganti nama untuk ketiga kalinya dengan nama Troy.

Keberadaan Troy Company ini ternyata mendapat sambutan dengan baik dari target market mereka, melalui media iklan televisi, biaya yang akan dikeluarkan pastilah besar, akan tetapi jangkauan informasinya dapat diketahui oleh masyarakat luas dengan cepat. Maka dari itu saya membuat skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan TV “Troy Company” Yogyakarta”

Dengan harapan setelah adanya video iklan tersebut dapat meningkatkan minat masyarakat Indonesia khususnya di wilayah Yogyakarta untuk menggunakan produk fashion dari Troy Company.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang telah disampaikan pada latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana strategi kreatif untuk merancang iklan televisi agar dapat diterima dan memudahkan untuk mempromosikan Troy Company ke masyarakat Yogyakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup multimedia kedalam lingkup yang lebih kecil agar penulisan dan perancangan tidak menyimpang dari pembahasan rumusan masalah, maka penyusun membatasi penelitian dan perancangan video iklan sebagai berikut :

- a. Iklan Troy Company ini dibuat dalam durasi 30 detik.
- b. Iklan yang dibuat adalah iklan televisi.
- c. Teknik yang digunakan dalam pembuatan iklan ini adalah *live shoot*.
- d. Ukuran video iklan televisi ini adalah PAL.
- e. Format video iklan televisi ini adalah (.AVI).
- f. Penelitian ini hanya sampai uji coba iklan kepada pihak Troy Company dan penayangan Troy Company satu kali di televisi oleh pihak peneliti.
- g. Perangkat lunak yang digunakan (Software).

Video iklan ini dibuat menggunakan beberapa perangkat lunak seperti *Adobe premier pro*, dan *after effect*.

- h. Perangkat keras yang digunakan (Hardware).
Kamera Canon 600D, Lensa 50mm FIX.
- i. Lingkup obyek Yogyakarta dan sekitarnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini, yaitu :

- a. Sebagai syarat utama dalam menyelesaikan Program study SI untuk memperoleh gelar Sarjana Jurusan Sistem Informasi pada sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- b. Membantu meningkatkan promosi Troy Company agar lebih dikenal oleh masyarakat melalui iklan televisi.
- c. Menambah pengetahuan periklanan di televisi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari pelaksanaan skripsi, antara lain :

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan serta pengalaman dalam pembuatan video iklan menggunakan bermacam-macam *software* Multimedia.
- b. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta kedalam aplikasi nyata secara praktek.
- c. Mengembangkan ilmu dan membuka wawasan pengetahuan sesuai dengan bidang teknologi system informasi.

1.5.2 Bagi Troy Company

- a. Dengan adanya iklan ini, diharapkan terjadi peningkatan penjualan dan minat masyarakat Indonesia untuk memakai produk Troy Company khususnya masyarakat di wilayah Yogyakarta.
- b. Mempunyai suatu sarana publikasi yang dapat digunakan sebagai sumber informasi yang dapat dimanfaatkan oleh "Troy Company".

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan study pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain :

1.6.1 Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode pengamatan langsung (*observasi*)

Metode observasi merupakan sistem pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti. Misalnya di lokasi tempat penelitian dan beberapa obyek lainnya.

1.6.1.2 Metode wawancara (*interview*)

Metode wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan mengadakan suatu tanya jawab secara langsung dengan bapak Aris Gunawan selaku pemilik Troy Company untuk mendapatkan informasi maupun data yang diperlukan.

1.6.1.3 Metode kepustakaan

Metode ini sebagai dasar dari penyusunan skripsi, dipergunakan buku kepustakaan yang meliputi literature, catatan kuliah, serta sumber referensi lain yang mendukung penulisan skripsi ini.

1.6.1.4 Kearsipan (*Documentation*)

Pengumpulan data dengan mengumpulkan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisa.

1.6.1.5 Analisis

Yaitu menguraikan iklan televisi untuk diidentifikasi dan di evaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan, dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

1.6.1.6 Perancangan

Tahap ini merupakan penggambaran bagaimana iklan dibentuk, pada tahap ini dihasilkan perancangan iklan televisi yang sesuai dengan kebutuhan Troy Company.

1.6.1.7 Pengambilan Gambar dan Editing

Menterjemahkan hasil proses perancangan menjadi suatu bentuk video untuk kebutuhan televisi.

1.6.1.8 Implementasi

Merupakan tahap meletakkan sebuah iklan televisi untuk ditayangkan. Tahapan ini meliputi pengoreksian dan penayangan iklan.

1.7 Sistemka Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang berhubungan dengan penelitian, pengenalan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian video iklan yang akan dibuat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang analisis yang digunakan yaitu analisa SWOT, analisis kebutuhan system, analisis kelayakan dan perancangan system baik secara fisik maupun logical.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjabarkan langkah-langkah pembuatan video mulai dari pengambilan gambar, editing, rendering sampai tahap akhir.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.