

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Padasekarangini,industrikulinerberkembangpesatdidunia,khususnya di Indonesia. Perkembangan industri kuliner dapat dilihat dari tingkat pertumbuhan restaurant, toko kue, dll di Indonesia. Berdasarkan data dari Suara.com, bisnis online menjadi sebuah fenomena dengan kemampuan mendulang Rupiah hingga bernilai jutaan, dan mencakup banyak sektor, mulai kuliner sampai fashion. Mulai bidang otomotif sampai layanan jasa. Semuanya pasti lakukeras.

Tak terkecuali menjelangmomen nasionalsepertisekarang, menyambut Hari Raya Idul Fitri 1440 Hijriah atau Lebaran 2019. Bisnis hidangan, terutama kue-kue kering, untuk merayakan tahun baru bagi para pemeluk Islam ini sanggup mengalirkan Rupiah makin deras ke pundi-pundi keuangan. Meskipun terlihat kecil, hasilnya mencapai jutaan Rupiah.(Suara.com,2019).

Menurut Suarni tahun (2009) Cookies adalah salah satu jenis makanan ringanyangdisukaibanyakorang.Cookiesmempunyaiairasadanbentukyang berbeda-beda. Rasa yang beranekaragam dapat dibedakan dengan bahan tambahan yang digunakan untuk pembuatannya. Cookies merupakan kue kering yang memiliki tekstur renyah, berbentuk tipis datar ataupipih,

mempunyai ukuran kecil yang berbahan dasar tepung terigu, dan bahan tambahan lain seperti margarine, telur dan gula halus diaduk hingga homogen. Kemudian dicetak, ditata di atas loyang yang telah diolesi margarine lalu dipanggang sampai matang. Proses pembuatan cookies yaitu cukup sederhana, karena tidak memerlukan waktu yang lama, tidak memerlukan pengembang dan tidak memerlukan keahlian khusus. Sedangkan butter cookies adalah salah satu jenis cookies yang sangat digemari oleh masyarakat. Butter cookies (biskuit butter) secara harfiah disebut kue mentega dikenal dengan *brysslkex*, *sablés* dan biskuit denmark, bahan pembuatan kue ini yang tidak menggunakan pengembang atau ragi. Butter cookies dikategorikan sebagai "crisp cookies (kue renyah)" teksturnya yang renyah karena bahannya dari mentega dan gula halus (BSN, 2011)

Saat ini terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam pengembangan produk Cookie moet. Permasalahan itu yakni minimnya identitas visual atau promosi yang bisa memperkenalkan lebih luas. Padahal identitas visual ini sangat diperlukan sebagai daya tarik yang dapat menciptakan *image* dari obyek tersebut. Berdasarkan pernyataan yang diperoleh dari owner Cookie moet yang ada, selama ini promosi yang ada sangat terbatas pada pemanfaatan media sosial saja sehingga dirasakan masih kurang mendorong ketertarikan pada produk yang ada.

Untuk mengembangkan usaha Cookiemoet, diperlukan media promosi untuk memperkenalkan produk itu sendiri. Promosi adalah salah satu cara untuk memperkenalkan produk Cookiemoet. Dengan promosi maka lebih mudah dikenal masyarakat dan mudah mencapai ke target konsumen. Oleh karena itu promosi sangat penting bagi perkembangan sebuah bisnis. Tidak ada bisnis yang sukses tanpa melakukan promosi. Selanjutnya promosi sendiri dapat dilakukan dengan berbagai cara agar dapat menjangkau ke seluruh lapisan. Beberapa media yang dapat digunakan untuk promosi antara lain media cetak, promosi ini biasanya dilakukan dengan membuat spanduk, banner, iklan di koran, majalah, buku, sticker, pamflet, flyer, dan lain sebagainya. Media elektronik, promosi ini biasanya menggunakan televisi dan radio. Dan kemudian promosi menggunakan media internet yang dilatarbelakangi oleh meningkatnya pengguna internet di jaman sekarang ini, dimana perkembangan teknologi telah merubah segalanya termasuk dalam bidang bisnis.

Akhir-akhir ini banyak orang yang memanfaatkan sosial media sebagai alat untuk menambang emas, instagram salah satu media sosial yang saat ini menjadi sebuah gaya hidup baru di tengah-tengah masyarakat khususnya di kalangan anak muda yang memakai sosial media di kehidupan sehari-harinya. Instagram merupakan sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital dan membagikannya. Disisilain banyak orang yang melakukan aktivitas-aktivitas

bisnis yang dahulu dilakukan secara manual, namun kini dapat dilakukan dengan otomatis. Untuk saat ini yang paling populer ialah e-commerce, yaitu sistem penjualan produk secara elektrik. Disini penulis ingin memanfaatkan instagram sebagai sarana untuk menyebarluaskan cookiemoet melalui iklan pendek berdurasi 30 detik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diurai maka permasalahan saat ini adalah bagaimana cara membuat iklan di instagram dengan penambahan seni di dalam kue kering untuk menambah daya tarik pembeli?

1.3 Batasan Masalah

Agar dapat memberi arahan yang jelas maka penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Perancangan dan pembuatan iklan yang meliputi produk Cookiemoet.
2. Pengumpulan data beberapa produk Cookiemoet.
3. Pasca produksi meliputi penggabungan gambar video dengan background.

Iklan ini akan berdurasi 30 detik dengan menggunakan format penyimpanan MP4 Ukuran yang digunakan 720 x 720 60fps.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini dalam penyusunan tugas akhir ini adalah Perancangan dan Pembuatan Iklan Cookiemoet Kelurahan Pathuk Kecamatan Ngampilan Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana Komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Iklan tersebut berfungsi untuk menambah daya tarik pembeli dan memberikan informasi tentang cookies berkarakter yang dapat dijadikan souvenir.

1.5 Manfaat Penelitian

Menjelaskan bahwa kreativitas adalah hal yang penting untuk mendongkrak minat pembeli.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan Skripsi. Tanpa kelengkapan data di lapangan, suatu laporan Skripsi akan mengalami hambatan. Sebab data merupakan komponen penyusunan laporan yang paling penting, maka dari itu penulisan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan tugas akhir ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan beberapa metode agar informasi yang terkumpul menjadi informasi yang tepat, lengkap dan terstruktur.

1.6.2 Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu Cookiemoet Kelurahan Pathuk, Kecamatan Ngampilan Yogyakarta.

1.6.3 Wawancara

Yaitu mendapatkan informasi dengan cara mewawancarai langsung pengelola Cookiemoet Kelurahan Pathuk, Kecamatan Ngampilan Yogyakarta.

1.6.4 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang diperoleh dari buku literatur yang berisikan informasi yang tepat yang dapat mendukung kegiatan penelitian, selain dari buku juga diperoleh melalui browsing internet yang berhubungan dengan penyelesaian tugas akhir ini.

1.6.5 Metode Perancangan

Dalam merancang iklan ini, tampilan utama adalah dengan animasi sebagai halaman pembuka, yang nantinya akan menampilkan berbagai video kreativitas dan kandungan yang terdapat di dalam produk Cookiemoet.

Adapun perancangan tersebut meliputi :

1. Pra Produksi Iklan

Tahapan pra produksi dimana segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi video berjalan sangat lama.

2. Penentuan Ide/Iklan

Video ini menampilkan elemen-elemen multimedia yang digunakan dari animasi, gambar, dan teks.

3. Rancangan Outline

Outline untuk mempermudah membuat proyek video, dimana harus membuat rancangan kasar sebagai dasar pelaksanaan. Outline dijabarkan juga sebagai point – point penting di dalam sebuah video dan menjelaskan apa yang terjadi di dalam sebuah scene.

1.6.6 Testing dan Implementasi

Melakukan Produksi pelaksanaan evaluasi terhadap iklan yang telah disusun secara terperinci kemudian melakukan pengecekan terhadap setiap elemen yang ada di sistem tersebut apakah sudah berfungsi dengan baik dan benar atau masih terdapat kesalahan, jika masih terjadi kesalahan maka dilakukan evaluasi kembali.

1.6.7 Evaluasi

Melakukan proses evaluasi terhadap system yang sudah ada, apakah system ada yang diubah atau ada pengurangan pada system tersebut agar sesuai yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Dengan menyajikan laporan tugas akhir ini, digunakan sistem penulisan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini membahas latar belakang rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan maksud dan tujuan penelitian ini.

Bab III Analisis Dan Perancangan

Bab ini menguraikan tahap analisis dan perancangan yang meliputi konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

Bab IV Implementasi Dan Pembahasan

Pada bab ini membahas mengenai perancangan dan pembuatan iklan Cookiemoe Kelurahan Pathuk, Kecamatan Ngampilan Yogyakarta.

Bab V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran.