

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin berkembang pesat sehingga dapat memudahkan dan mendukung dalam penyampaian informasi. Informasi sendiri memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sekarang ini. Atas dasar tersebut informasi tidak bisa dipisahkan dengan perkembangan teknologi. Dalam hal ini perkembangan dunia komputer di bidang multimedia yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien.

Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa teks, video, audio dan animasi. Bidang multimedia saat ini banyak digunakan dalam iklan televisi, presentasi seminar, desain majalah dan pembuatan film kartun. *Motion Graphics* sendiri adalah salah satu jenis animasi yang biasa digunakan untuk tujuan komersial atau promosi misalnya penggunaan running teks dalam iklan atau *logo corporate company profile*. Jenis animasi ini juga digunakan dalam opening film atau acara di televisi. *Motion Graphic Animation* di Indonesia lebih dikenal sebagai “bumper” dan keberadaannya dipopulerkan dengan munculnya MTV di Indonesia. Bumper – bumper yang ada di MTV inilah yang mempengaruhi lahirnya generasi baru *Motion Graphic Animator* di Indonesia.

PT. Broadband Indonesia Pratama (BipNet) merupakan Jasa ISP (*Internet Service Provider*) yang terletak di Yogyakarta tepatnya di Jl. Purbayan, Kotagede Yogyakarta 55173, Namun masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang keberadaannya. Menurut *Account Manager* PT. Broadband Indonesia Pratama, Indra Dwi Ananto S.T beliau ingin mengenalkan dan mempromosikan perusahaannya tersebut.

PT. Broadband Indonesia Pratama telah Menggunakan berbagai cara untuk mempromosikan produk serta perusahaannya, tetapi hasil yang diharapkan di rasa masih kurang maksimal. Maka dari itu media iklan digital di rasa menjadi hal

yang paling tepat memaksimalkan upaya promosi yang ada selama ini. Dengan iklan digital diharapkan dapat membantu untuk mengenalkan produk serta perusahaan kepada masyarakat lebih luas.

Berdasarkan hal tersebut diatas, penulis tertarik untuk membantu perusahaan membuat iklan digital untuk skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Sebagai Media Promosi Pada ISP Broadband Indonesia Pratama Menggunakan Teknik *Motion Graphics*”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana merancang iklan di media digital agar dapat diterima dan memudahkan dalam mempromosikan PT. Broadband Indonesia Pratama ini ke masyarakat luas.”

### **1.3 Batasan Masalah**

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

1. Iklan PT. Broadband Indonesia Pratama ini di buat dalam durasi 30 detik.
2. Media promosi video iklan ini hanya untuk media elektronik yaitu untuk internet atau *internet video commercial (IVC)*.
3. Video iklan menggunakan animasi 2D *Motion Graphics*
4. Menggunakan software Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere Pro.
5. Penelitian hanya sebatas pembuatan video iklan.

### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Fakultas Ilmu Komputer, Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat agar video iklan ini dapat memaksimalkan peran Animasi 2D dalam memasarkan jasa PT. Broadband Indonesia Pratama yang selama ini telah dipasarkan di BBM, Facebook, Whatsapp maupun Instagram.
3. Membantu mengembangkan perusahaan PT. Broadband Indonesia Pratama lewat promosi iklan agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun langkah-langkah dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

##### **1. Metode pengamatan langsung (observasi)**

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

##### **2. Metode wawancara (Interview)**

Metode wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan mengadakan suatu tanya jawab secara langsung dengan Sdr. Indra Dwi Ananto S.T selaku *Account Manager* PT. Broadband Indonesia Pratama untuk mendapatkan informasi maupun data yang diperlukan.

##### **3. Metode Kepustakaan**

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

### 1.5.2 Analisis

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

### 1.5.3 Perancangan

Tahap ini menggambarkan bagaimana iklan dibentuk. Pada tahap ini dihasilkan perancangan iklan digital yang sesuai dengan kebutuhan PT. Broadband Indonesia Pratama.

### 1.5.4 Pembuatan Objek dan Editing

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

### 1.5.5 Implementasi

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

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi penelitian dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

### BAB I – PENDAHULUAN

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

### BAB II – LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan penelitian ini. Berisi mengenai definisi-definisi dan teori-teori yang menjadi dasar dalam penulisan penelitian yang diambil dari berbagai sumber.

### **BAB III – ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan mulai dari gambaran umum, analisis kebutuhan, dan pra produksi, dalam hal ini meliputi ide iklan, tema iklan, *logline*, *screenplay*, *storyboard*.

### **BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai proses pembuatan *Motion Graphics*, kemudian tahap produksi, meliputi pembuatan objek, *background*, Kemudian dalam tahap pasca produksi atau *dubbing*, *editing*, *compositing* dan *testing*.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah penulis lakukan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis penelitian, baik berupa literatur dari internet, buku panduan, jurnal atau media lainnya.