

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen adalah sebuah lembaga Bimbingan belajar untuk olahraga bulutangkis dengan banyak metode yang berkualitas, untuk menciptakan atlet yang berkualitas, yang siap mengikuti turnamen yang berdiri sejak tahun 2013.

Untuk memberikan informasi kepada masyarakat Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen masih menggunakan media seperti koran, brosur, poster, dalam mempublikasikannya kepada konsumen atau calon siswa. Sehingga masih banyak masyarakat umum yang belum mengerti dan memahami informasi yang terdapat pada Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen, dimana koran, brosur hanya berisi teks dan gambar yang dalam penyampaiannya kurang efektif dan belum bisa mengilustrasikan secara jelas, fasilitas yang ditawarkan dan keunggulan dibanding sekolah bulu tangkis yang lain. Sehingga diperlukan cara untuk mempromosikan kepada konsumen tentang Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen, salah satunya dengan cara pembuatan iklan dalam bentuk video dan ditayangkan melalui media elektronik seperti Televisi, Papan informasi kota, dan media internet dalam penyampaiannya cukup efektif, jangkauan luas, membuat karakter menjadi lebih hidup dan menarik perhatian konsumen.

Identifikasi audien sasaran adalah mengidentifikasi pasar yang ingin dibidik, atau dengan kata lain melakukan segmentasi pasar dan pembedaan pasar. Ada tiga pendekatan terhadap pasar.

Pertama pemasaran massal, yaitu keputusan untuk memproduksi secara massal dan mendistribusikannya secara massal satu produk dan berusaha memikat segala jenis pembeli.

Kedua pemasaran beragam produk, yaitu keputusan untuk memproduksi dua atau lebih penawaran pasar (produk) yang berbeda dalam model fitur, mutu, yang dirancang untuk menyediakan keragaman bagi pasar serta untuk membedakan produk penjual dengan produk pesaing.

Ketiga pemasaran target, yaitu keputusan untuk membedakan berbagai kelompok pembeli yang membentuk pasar dan mengembangkan bauran produk dan pemasaran yang sesuai untuk masing – masing pasar sasaran. Saat ini, para penjual masa kini sedang beralih dari pemasaran massal dan diferensiasi produk ke arah pemasaran target karena jenis pemasaran ini lebih membantu dalam mengenali peluang – peluang pasar dan pemasaran yang efektif.[1]

Salah satunya Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen dalam penulisannya dijadikan objek dalam pembuatan Video iklan promosi. Target video iklan tersebut adalah hampir semua kalangan dari anak anak sampai dewasa untuk memperkenalkan profile sekolah bulutangkis talenta kebumen dari prestasi yang pernah diraih ,keunggulan dari sekoah talenta kebumen, profile pelatih di sekolah bulutangkis talenta kebumen dan juga syarat mendaftar di sekolah bulutangkis talenta kebumen

dan hasil dari video promosi tersebut dalam bentuk motion graphic yang menceritakan tentang sekolah bulutangkis talenta kebumen.

Dari permasalahan diatas penulis membuat penelitian yang berjudul **“Perancangan Video Infografis Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen Sebagai Media Informasi dengan Menggunakan Teknis Motion Graphic”** dan diharapkan konsumen lebih memahami apa isi dari video tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah *“Bagaimana merancang video infografis Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen sebagai media informasi dengan menggunakan teknik motion graphic?”*

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruanglingkup pembahasan, yaitu

- a. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen.
- b. Video infografis ini berupa animasi dua dimensi menggunakan teknik *motion grafik*.
- c. Iklan tersebut akan ditampilkan di media televisi.
- d. Iklan tersebut berdurasi 60 detik.
- e. Dikemas dengan format file video, mp4 dengan kualitas full HD 1080p resolusi $1920 \times 1080p$.
- f. Elemen desain dibuat menggunakan *Corel Draw X7*.

- g. Elemen Audio dibuat menggunakan *Adobe Audition* CC 2017.
- h. Pembuatan video menggunakan *Adobe After Effect* CC 2017.
- i. Penelitian ini hanya sebatas membuat sesuai dengan kebutuhan pihak pemasar kemudian diserahkan untuk dijadikan sebagai bahan promosi “Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen”

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- a. Membuat media yang dapat menyampaikan pesan agar mudah dimengerti. Iklan promosi ini akan diserahkan kepada pihak “Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen” sebagai bahan presentasi ke sekolah dan di tampilkan di televisi
- b. Mempraktekan teknik *motion graphic* dengan membuat iklan mengenai sarana promosi “Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen”
- c. Mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi yang terdapat di “Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen” melalui iklan video promosi tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari “Perancangan Video Infografis Sekolah “Bulutangkis Talenta Kebumen” Sebagai Media Informasi Dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphic*” yaitu :

1.5.1 Manfaat Bagi Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen

- a. Meningkatkan mutu bagi “Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen”.
- b. Menarik minat siswa untuk mendaftar di “Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen” karena video yang menarik.
- c. Memberikan gambaran tentang “Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen” kepada konsumen dalam bentuk video promosi.

1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat Dan Konsumen

- a. Memperkenalkan “Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen” kepada masyarakat sebagai Sekolah Bulutangkis terbaik di Kebumen.
- b. Memberi informasi kepada konsumen dengan cara yang lebih mudah dimengerti dan berbeda dari yang lain.
- c. Mempermudah masyarakat dalam memilih tempat Sekolah Bulutangkis.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap video – video infografis yang menggunakan teknik motion graphic baik buatan Indonesia maupun luar negeri untuk referensi.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara Tanya jawab langsung kepada pimpinan "Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen" yang berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu mencari data tentang "Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen" untuk memperoleh data yang kongkrit dan lengkap sebagai bahan analisa penelitian.

1.6.1.3 Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara mempelajari literatur – literatur yang valid dan juga berkaitan dengan penelitian yang akan dibahas untuk dijadikan pedoman dalam penyusunan laporan.

1.6.1.4 Studi Perpustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari buku, karya tulis artikel dan refrensi lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah pembuatan iklan.

1.6.1.5 Kuisioner

Kuisioner adalah daftar pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden. Jawaban responden atas semua pernyataan dalam kuisioner kemudian dicatat / direkam

1.6.2 Metode Analisis

Melaukan Analisa data yang telah dikumpulkan untuk menyusun laporan dan merancang iklan tersebut, Analisis dalam penelitian ini adalah kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan analisis yang di dalamnya akan menganalisis

kebutuhan fungsional dan nonfungsional, kebutuhan *brainware*, kebutuhan perangkat lunak, dan perangkat keras yang dibutuhkan yang dibutuhkan untuk perancangan pembuatan iklan.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan terdapat proses pra produksi. Pencarian ide atau gagasan merupakan hal pertama yang dilakukan. Dilanjutkan mencari data yang dibutuhkan. Kemudian menentukan tema dan pembuatan *storyboard*. Dalam pra produksi juga membahas standar karakter yang akan digunakan.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan terdapat tahap produksi. Dimana dimulai dengan membuat aset-aset dan karakter yang digunakan dalam animasi *motion graphic* yang akan dibuat. Selanjutnya mengelolanya agar menjadi sebuah animasi *motion graphic* seperti yang dirancang dengan panduan *storyboard*

yang telah dibuat dalam tahap pra produksi. Menggabungkan animasi dengan *voicedan sound effect*. Kemudian melakukan *review* hasil. Jika terjadi kesalahan maka langsung dilakukan perbaikan.

1.6.5 Metode Evaluasi

Pada metode evaluasi terdapat pada pasca produksi. Animasi *motion graphic* yang telah dibuat akan diuji untuk menentukan kualitasnya serta memperoleh data yang akan digunakan sebagai bahan revisi produk. Pengujian

yang dilakukan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada pihak “Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen”

1.6.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok – pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada lbab ini akan dibahas tentang gambaran umum mengenai penulisan skripsi ini. Dimana terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

BabII ini menguraikan dasar teori yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep, dasar pembuatan video animasi menggunakan teknik *motion graphic* serta perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan video infografis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III ini menguraikan tentang profil “Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen”, analisis kebutuhan non fungsional berupa kebutuhan *software, hardware, dan brainware* serta tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini membahas tentang produksi dan pasca produksi dalam perancangan video iklan.

BAB V PENUTUP

Bab V ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Yang didalamnya akan dibahas mengenai evaluasi hasil akhir dari penelitian. Kesimpulan berisi keseluruhan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab – bab sebelumnya, dan juga disertai beberapa saran – saran yang mungkin berguna untuk mengembangkan pembuatan program aplikasi dalam media promosi.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber – sumber dan referensi yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip dalam membantu penyelesaian skripsi.