

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Video iklan, adalah sesuatu yang sudah biasa dan sering kita lihat dalam kehidupan sehari-hari, baik itu di media TV maupun media sosial.. Media iklan saat ini terus berkembang, banyaknya produsen-produsen besar sampai kecil yang menggunakan media video iklan sebagai promosi utama mereka. Video iklan yang dibuat penulis ini adalah iklan tentang rumah makan.

Videografi pada saat ini mampu memberi solusi dalam dunia periklanan dan tak jarang media promosi menggunakan video ini lebih banyak menarik perhatian viewer dan calon konsumen. Di dalam video iklan yang penulis buat ini akan menggunakan teknik live shoot dan motion graphic yang dimana akan membuat iklan ini lebih menarik dan maksud dari iklan lebih mudah tersampaikan.

Jamur resto adalah rumah makan yang berlokasi di jl.Parangtritis km 6,5 Sewon Bantul,pertama kali berdiri tepatnya di Yogyakarta pada tahun 2018 . Rumah makan ini fokus menyediakan menu-menu masakan jamur, dengan cita rasa yang yang lezat, harga yang terjangkau dan tentunya bergizi. Video iklan ini nantinya akan digunakan sebagai sarana promosi Jamur Resto guna memperluas informasi tentang rumah makan ini. Pemilik rumah makan Jamur Resto ini ingin memperluas informasi mengenai

promosi dan memaksimalkan penjualan . Namun saat ini media penyampaian informasi tentang Jamur Resto masih sebatas pada media cetak dan jejaring social, sedangkan di sini video iklan akan mencakup hanya jejaring sosial tetapi juga media tv.

Dengan latar belakang masalah tersebut, penulis mencoba untuk mengimplementasikan permasalahan diatas dengan melakukan suatu penelitian dengan judul “ **Perancangan dan Pembuatan Iklan pada Rumah Makan Jamur Resto Yogyakarta dengan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic** ” yang diharapkan dapat memperluas promosi dan publikasi dari Rumah Makan Jamur Resto.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan yaitu “ Bagaimana merancang dan membuat video iklan pada Rumah Makan Jamur Resto Yogyakarta? ”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembuatan iklan promosi ini mengikuti alur pra produksi, produksi dan pasca produksi.
2. Iklan tersebut berdurasi 30 detik.
3. Bahasa yang digunakan untuk dubbing adalah bahasa Indonesia.

4. Teknik yang dipakai dalam pembuatan iklan meliputi *Motion Graphic* dan *Live Shoot*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata-1 Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membantu meningkatkan promosi bagi Rumah Makan Jamur Resto agar lebih dikenal masyarakat luas.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti proses kuliah secara nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari dapat bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang nantinya akan didapat dari penelitian ini antara lain :

1. Menerapkan ilmu-ilmu yang pernah didapat selama mengikuti perkuliahan.
2. Untuk menambah pengetahuan serta wawasan terkait pembuatan iklan .

3. Sebagai media promosi yang dapat membantu dalam publikasi kepada masyarakat luas, sehingga dapat menarik pengunjung untuk lebih mengetahui Rumah Makan Jamur Resto.

1.6 Metode penelitian

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam pembuatan karya ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

- a. Metode wawancara

Peneliti melakukan wawancara tanya jawab langsung kepada owner Rumah Makan Jamur Resto yang berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu mencari data tentang Rumah Makan Jamur Resto Yogyakarta untuk memperoleh data yang kongkrit dan lengkap sebagai bahan analisa penelitian.

- b. Metode observasi

Observasi dengan melakukan pengamatan terhadap objek yang diteliti yaitu beberapa kelebihan yang di anjurkan oleh manajer pemasaran dan beberapa angel komposisi untuk kebutuhan gambar untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan diteliti.

- c. Metode Kearsipan

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data Rumah Makan Jamur Resto, yang mendukung dalam penulisan skripsi ini.

- d. Metode Perpustakaan (Library)

Yaitu cara dilakukan dengan membaca buku-buku, majalah-majalah dan lain-lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah pembuatan suatu iklan baik tv maupun media sosial.

2. Analisis

Metode analisis yang dipakai yaitu menggunakan analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional. Di dalam analisis SWOT akan membahas tentang Strengths (kekuatan/keunggulan), Weaknesses (kelemahan), Opportunities (peluang/kesempatan), dan Threats (ancaman) dari iklan ini. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas kebutuhan software, hardware, dan brainware yang digunakan dalam penelitian.

3. Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan merupakan tahapan pertama dalam pembuatan iklan ini yaitu tahap pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat iklan meliputi menentukan ide konsep hingga pembuatan storyboard .

4. Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga pembuatan iklan yaitu tahap produksi dan pasca produksi. Pada tahapan ini dilakukan pengimplementasian bahan-bahan yang telah dikumpulkan pada tahap pra produksi. Diawali dengan pengambilan gambar, dilanjutkan dengan pengeditan video yang menggabungkan dengan teknik *motion graphic*. Kemudian pada tahapan terakhir

praproduksi dilakukan pembuatan narasi suara, pemberian sound hingga tahap finishing berupa hasil rendering.

5. Testing

Pada tahapan ini dilakukan suatu pengujian terhadap iklan yang dibuat serta kesesuaian konsep. Pengujian yang dilakukan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada sampel konsumen Rumah Makan Jamur Resto

1.7 Sistematika penulisan

Laporan Skripsi ini terdiri dari lima bab. Lima bab tersebut antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan oleh peneliti dalam skema penelitian dan tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan iklan secara singkat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III membahas profil Rumah Makan Jamur Resto , analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional berupa kebutuhan software, hardware, dan brainware serta pengertian tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini memuat langkah atau proses, hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab V memuat kesimpulan dan hasil pengujian serta analisa saran-saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

