

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi dari perkembangan zaman seperti saat ini sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat. Berbagai kemudahan didapatkan manusia dengan adanya teknologi yang tujuan utamanya adalah meningkatkan kinerja manusia dan kemudahan dalam berbagai lingkup kerja.

Informasi dapat dengan mudah didapat dari berbagai media, semua itu bertujuan untuk memudahkan kegiatan manusia. Yang sangat mencolok adalah di bidang penyampaian informasi dan periklanan. Baik periklanan televisi, film, video klip ataupun media digital lain saat ini banyak menampilkan unsur multimedia. Bagi sebuah perusahaan, memperkenalkan dan memasarkan sebuah produk yang ingin di tawarkan adalah hal yang sangat penting. Seorang produsen tentu selalu menginginkan produknya dapat diterima masyarakat secara luas. Agar produknya sampai ke konsumen maka diperlukan informasi yang jelas melalui media periklanan. Kejelasan informasi pada segmen pasar terhadap produk yang diiklankan akan menghasilkan tanggapan positif dari konsumen yang akan memberikan keuntungan bagi produsen.

Iklan merupakan sebuah media yang sangat membantu produsen dalam memasarkan sebuah produk, dengan media ini produsen dapat memasarkan produknya dengan jangkauan yang cukup luas. Perancangan iklan yang menggunakan teknik motion graphic, yaitu metode yang memadukan beberapa

unsur multimedia yaitu gambar, video dan audio yang kemudian diolah menggunakan software tertentu.

Snack Simbok adalah sebuah usaha rumahan yang bergerak dibidang kuliner. Snack Simbok selalu memberikan pelayanan dan produk yang berkualitas tinggi. Snack Simbok menyediakan beberapa cake diantaranya brownies bakar, brownies kukus, redvelvet, bolu, serabi, dll. dengan harga terjangkau.

Sampai saat ini promosi yang dilakukan Snack Simbok masih terbatas, yaitu hanya menggunakan sosial media seperti Facebook, WhatsApp dan Instagram. Media tersebut dirasa masih minim dan cakupannya kurang luas. Dengan adanya media iklan berbasis pada multimedia ini diharapkan penyebaran informasi produk yang disediakan oleh Snack Simbok dapat lebih efektif dan efisien.

Dari masalah tersebut maka penulis akan merancang dan membuat iklan untuk Snack Simbok Yogyakarta. Dalam merancang iklan yang berbasis multimedia untuk Snack Simbok yang diharapkan dapat membantu kegiatan promosi dan publikasi sehingga menarik konsumen untuk membeli produk yang dijual di Snack Simbok. Pembuatan dan Perancangan Iklan adalah inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu "Perancangan dan Pembuatan Iklan Motion Graphic Snack Simbok Yogyakarta"

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana Merancang dan Membuat Iklan Snack Simbok Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam dunia periklanan sangatlah luas dan kompleks, maka dari itu agar lebih terperinci dan sesuai teknik pembuatan yang digunakan, maka penulis menetapkan batasan masalah berikut :

1. Penjabaran mengenai rancangan konsep, naskah, dan storyboard iklan.
2. Software utama yang digunakan adalah Adobe After Effect CS6 serta dilengkapi dengan software tambahan seperti Corel Draw, Adobe Audition dan Adobe Premiere.
3. Video Iklan ini berdurasi 30 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Memberikan informasi kepada masyarakat mengenai pengenalan dan pemesanan produk snack simbok
2. Untuk mengetahui pendapat masyarakat mengenai iklan snack simbok berdasarkan hasil survey
3. Menghasilkan iklan untuk Snack Simbok sebagai bahan promosi yang ditayangkan di Reksa Birama TV (RBTv).

1.5 Manfaat

1.5.1 Bagi Penulis

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Menambah pengalaman dalam bidang pembuatan iklan.
2. Menambah ilmu dalam bidang editing iklan.
3. Mendapat ilmu baru yang tidak diajarkan kuliah formal.

1.5.2 Bagi Snack Simbok

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi objek. Adapun manfaat penelitian ini yaitu Menambah alternatif media promosi baru yang ada di Snack Simbok.

1.5.3 Bagi Universitas Amikom

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Universitas Amikom. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat iklan yang menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Sebagai Koleksi Karya Mahasiswa dalam bidang industri periklanan.

1.6 Metodologi Penelitian

Pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Pengumpulan Data

Terdapat 2 metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, antara lain :

- a. Observasi, dalam penelitian ini dilakukan pengamatan secara langsung yang berarti bahwa cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut (Nazir, 2014). Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung mulai dari proses pembuatan hingga proses penjualan Snack Simbok.
- b. Wawancara, merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara) (Nazir, 2014). wawancara dilakukan dengan melibatkan 50 responden.

1.6.2 Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam tahapan ini yaitu Analisis SWOT. Untuk mengidentifikasi berbagai faktor dalam merumuskan strategi perusahaan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode ini merupakan proses pra produksi untuk mempermudah proses pembuatan iklan dengan media *storyboard* sebagai rancangan sesuai alur cerita sebagai rangka awal dibuatnya iklan Snack Simbok.

1.6.4 Metode Implementasi

Dalam metode ini perancangan yang telah dibuat kemudian diterapkan dengan menggunakan aplikasi pendukung untuk menghasilkan iklan Snack Simbok.

1.6.5 Metode Testing

Tahapan metode testing merupakan tahapan yang dilakukan oleh peneliti dengan menampilkan secara langsung video iklan kepada pemilik snack simbok sebelum kemudian ditayangkan pada Televisi (RBTv).

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis menjelaskan sistematika pembahasan untuk memudahkan penulisan skripsi ini. Sistematika pembahasan merupakan petunjuk tingkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis.

Penulisan skripsi ini terbagi dalam lima bab, dan sebelum halaman pertama terdapat halaman formalitas yang terdiri dari judul, halaman persembahan, motto, kata pengantar, dan daftar isi, daftar gambar dan daftar tabel apabila diperlukan. Dan setelah bab ke-lima terdapat daftar pustaka dan lampiran. Pembagian bab demi bab dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori konsep dasar multimedia, pengertian animasi, teknik *motion graphic*, pengertian iklan, pengertian iklan televisi dan pengertian analisis SWOT .

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisis kelayakan iklan yang dibuat, serta menjelaskan tentang storyboard dan analisis pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan dan hasil pembuatan iklan sebagai media promosi Snack Simbok.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pengumpulan data serta beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi