

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Iklan selalu hidup dan berada kapan saja dan di mana saja dalam kehidupan kita. Saat ini dunia periklanan bisa kita lihat dan dengar di TV, radio, koran maupun surat kabar. Kekuatan utama iklan terletak pada bahasa, gambar, serta penggarapan yang kreatif. Dalam rangka memenuhi maksud tersebut, maka di dalam memproduksi sebuah iklan, bahasa dan gambar atau ilustrasi hendaknya digarap secara cermat. Karena pada dasarnya iklan berperan penting untuk memikat hati masyarakat untuk menyukai hal yang diiklankan dalam iklan tersebut.

Yogyakarta Expedition Tour dan Travel merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa, yang meliputi perjalanan domestik seluruh Indonesia, dan menyediakan guide untuk memandu disetiap destinasi wisata yang akan dikunjungi, yang berkantor pusat di Jl. Langenarjan lor No 13 (Panembahan Kraton Yogyakarta).

Media promosi yang digunakan oleh pihak Yogyakarta Expedition Tour dan travel saat ini hanya melalui social media yaitu BBM (BlackBerry Messenger). Karena promosi yang ditampilkan hanya dilihat pengguna BBM saja, sehingga promosi Yogyakarta Expedition kurang dikenal masyarakat. Yogyakarta Expedition ingin membuat video iklan yang akan ditampilkan di media sosial Youtube dan di salah satu stasiun televisi Yogyakarta. Dengan begitu penyebaran promosi melalui iklan televisi menjadi peluang baik untuk perusahaan. Dengan

metode video diharapkan menggunakan 5 unsur sekaligus yaitu gambar, tulisan, suara video dan animasi sehingga metode video ini akan lebih informatif untuk menyampaikan informasi kepada konsumen.

Dalam pembuatan video iklan Yogyakarta Expedition ini, penulis menggunakan teknik Motion Graphic. Diharapkan dengan video dengan teknik Motion Graphic ini informasi tersampaikan kepada konsumen yang melihatnya dan diharapkan juga tertarik untuk menggunakan jasa tour and travel di Yogyakarta Expedition.

Tetapi Yogyakarta Expedition belum mampu untuk membuat iklan dengan teknik motion graphic sendiri. Oleh karena itu penulis akan meneliti tentang "Pembuatan Iklan Televisi Yogyakarta Expedition Tour dan Travel Dengan Teknik Motion Graphic 2D dan Visual Effect"

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut: "*Bagaimana Membuat Iklan Televisi Yogyakarta Expedition Tour dan Travel Dengan Motion Graphic 2D dan Visual Effect?*"

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menghindari kemungkinan keluar dari pokok bahasan, maka dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu sebagai berikut :

1. Pembuatan iklan televisi ini untuk mempromosikan perusahaan Yogyakarta Expedition Tour dan Travel.

2. Iklan tersebut menampilkan tujuan trip dan fasilitas yang didapatkan selama perjalanan.
3. Iklan ini dibuat dengan durasi 45 detik.
4. Iklan akan ditayangkan didalam televisi local DIY dengan tujuan untuk melihat tingkat standarisasi penayangan iklan televisi bukan untuk mempengaruhi pendapatan perusahaan.
5. Penelitian ini dilakukan hanya sampai uji coba iklan kepada pihak Yogyakarta Expedition Tour dan Travel dan penayangan iklan satu kali ditelvisi local RBTV oleh pihak peneliti.

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

##### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat video iklan untuk Yogyakarta Expedition Tour dan Travel sebagai media promosi dan sebagai media informasi mengenai produk dan jasa yang tersedia pada perusahaan. Sehingga Yogyakarta Expedition Tour dan Travel lebih dikenal oleh masyarakat luas.

##### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang video iklan Yogyakarta Expedition Tour dan Travel berbasis multimedia yang dapat dijadikan sebagai media promosi tambahan.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1 Observasi**

Suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem dengan cara mengamati langsung objek penelitian

#### **2 Wawancara**

Suatu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai perusahaan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas.

#### **3 Studi Literatur**

Suatu teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah SWOT.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Pada metode perancangan, dilakukan ditahap pra produksi yang meliputi tentang pembuatan konsep, naskah, dan *storyboard*.

### **1.5.4 Metode Pengembangan**

Pada metode pengembangan dilakukakn pada tahap produksi, dimana pembuatan animasi, merekam suara, penggabungan video dan rendering dilakukan.

### **1.5.5 Metode Testing**

Setelah pembuatan video selesai, maka dilakukan pengujian dengan kuesioner, yang mana kuesioner akan dibagikan kepada pihak Yogyakarta Expedition tour dan travel untuk mengetahui apakah konten dan video telah sesuai dengan yang diinginkan oleh pihak objek penelitian.

### **1.5.4 Metode Implementasi**

Pada metode implementasi, video iklan Yogyakarta Expedition yang telah selesai akan ditampilkan di salah satu stasiun TV Yogyakarta dan diunggah ke media sosial Youtube.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan harus terstruktur dan mudah dimengerti, oleh karena itu akan disajikan lima bab dan masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode analisi, dan sistematika penulisan skripsi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dari sumber pustaka dan referensi yang menjadi landasan dasar dalam pembuatan analisis kebutuhan serta implementasi dan pengujian system.

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

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan analisis yang telah dibuat.

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

Bab ini menguraikan lebih rinci tentang implementasi dan perancangan system yang dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan *output* yang ditampilkan dari *software* yang digunakan.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok bahasan dari rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulis.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**