

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin cepat dan mudah didapat mendorong industri usaha semakin berkembang dan beradaptasi, dari segi produk yang semakin kreatif maupun cara pemasaran yang unik, perkembangan teknologi informasi tersebut mendorong setiap perusahaan atau instansi untuk terus berinovasi dalam memasarkan atau mengiklankan produk mereka agar lebih banyak diketahui masyarakat. pemasaran sebuah produk atau jasa pada saat ini cenderung memanfaatkan media sosial seperti Facebook, Instagram atau Youtube sebagai media pemasaran iklan, menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) periode 2019-kuartal II/2020 mencatat, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta jiwa dan dari angka tersebut 88% menggunakan internet untuk mengakses media sosial, oleh karena itu pemanfaatan media sosial sebagai platform beriklan dinilai cukup bagus pada zaman sekarang ini [1].

D&D Soka Asli merupakan perusahaan genteng di Jawa Tengah tepatnya Di kota Kebumen, dalam mengembangkan usahanya D&D Soka Asli juga melakukan iklan atau promosi seperti perusahaan lainnya. Iklan yang dilakukan perusahaan masih bersifat manual seperti menawarkan langsung dari mulut ke mulut, sms, menelpon pelanggan, menjual di toko, atau menggunakan brosur, dalam perkembangana perusahaan membutuhkan media penyampaian iklan lain yang dapat mengikuti perkembangan tersebut, salah satu media penyampaian

iklan yang mengikuti perkembangan zaman adalah beriklan di sosial media dengan teknik motion graphic

*Motion Graphic* merupakan animasi yang berisi teks, gambar dan suara yang diolah sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah ilusi seolah-olah objek tersebut bergerak, berpindah, memutar atau efek lainnya, jika dibandingkan dengan teknik iklan lain seperti live shoot yang kompleks dan memerlukan banyak peralatan *Motion Graphic* bisa dibilang lebih sederhana dan mudah dibuat. Menurut Edward R. Tufte, salah satu pionir dari visualisasi data modern dan profesor ilmu politik, statistika dan ilmu komputer menjelaskan bahwa dari semua metode untuk menganalisa dan mengkomunikasikan informasi pada umumnya, alat yang paling mudah dan paling cocok adalah dengan menggunakan grafis atau grafik data yang didesain. *motion graphic* memiliki banyak keunggulan sebagai sarana penyampaian pesan yaitu mudah dipahami karena menggunakan ilustrasi yang sederhana, tetapi tetap terlihat menarik untuk menjelaskan sebuah informasi yang terlihat rumit, biaya yang lebih efisien karena peralatan yang digunakan dalam pembuatan sebuah *motion graphic* tidak terlalu banyak, selain itu *motion graphic* juga mempersingkat waktu pengerjaan produksi dan mudah menyampaikan sebuah pesan karena *motion graphic* dapat menggambarkan sebuah kejadian yang panjang dalam beberapa adegan, selain itu *motion graphic* juga lebih efektif di zaman sekarang, karena kebanyakan *motion graphic* dibuat dengan durasi 30 detik sampai 1 menit dengan durasi sependek itu teknik ini sangat cocok diterapkan untuk iklan di media sosial.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan pembuatan animasi *Motion Graphic* guna mengiklankan dan menambah pengetahuan masyarakat akan produk Genteng D&D Soka Asli Kebumen dengan menggunakan teknik *Motion Graphic*. Maka dari itu penulis mengambil judul "**Perancangan dan Pembuatan Video Iklan D&D Soka Asli Kebumen Jawa Tengah** sebagai Media Promosi.

### 1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan latar belakang tersebut adalah bagaimana membuat video iklan D&D Soka Asli Kebumen sebagai media promosi dengan teknik *Motion Graphic*?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian video iklan ini adalah perusahaan D&D Soka Asli.
2. Teknik yang digunakan adalah animasi *Motion Graphic*.
3. Materi video berisi informasi yang mendukung sebuah promosi
4. Durasi iklan 60 detik.
5. Produk yang diiklankan adalah produk utama yaitu Genteng Soka Asli Kebumen .
6. Target media penayangan adalah media sosial seperti facebook atau instagram.

7. Materi yang diuji dalam penelitian ini adalah faktor informasi dan kelayakan Video.
8. Pengujian dari materi masyarakat umum dan Praktisi Multimedia.
9. Tahap penelitian berakhir setelah hasil video diserahkan ke perusahaan D&D Soka Asli Kebumen.

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

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Salah satu media meningkatkan kualitas iklan perusahaan D&D Soka Asli Kebumen.
2. Membantu membuat video iklan yang mengikuti perkembangan teknologi dan informasi
3. Sebagai salah satu syarat penulis untuk menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diharapkan dari pembuatan Iklan Genteng D&D Soka Asli adalah:

##### **1. Bagi Penulis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi hasil karya penerapan ilmu setelah menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta jurusan multimedia dan membantu perusahaan dalam pembuatan iklan yang menarik.

##### **2. Bagi Perusahaan**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu perusahaan dalam rangka penyediaan media visualisasi yang menarik untuk mendeskripsikan produk perusahaan serta diharapkan menjadi media pengiklan yang dapat menarik lebih banyak customer untuk perusahaan.

3. Bagi Akademik

Diharapkan bahwa hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan stimulus bagi mahasiswa yang tertarik dalam bidang Motion Graphic.

**1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian adalah sebagai berikut.

**1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Observasi

Metode Observasi Dilakukan dengan cara mengamati secara langsung proses pembuatan dan pemasaran Genteng D&D Soka asli.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mencari informasi dan data tentang perusahaan D&D Soka Asli untuk pembuatan animasi Motion Graphic.

3. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah metode yang dilakukan dengan cara mencari dan melihat referensi dari buku, jurnal atau internet yang berkaitan dengan penelitian ini.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode yang digunakan adalah metode SWOT untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal maupun eksternal, selain itu analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Pada metode perancangan menggunakan model pra-produksi yang didalamnya berupa ide, naskah dan pembuatan storyboard.

### **1.6.4 Metode Evaluasi**

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian pembahasan teknik Motingrafis D&D Soka Asli Kebumen sehingga hasil informasi lebih mudah diterima penonton.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yaitu :

### **BAB I Pendahuluan**

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

### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang digunakan referensi dalam membuat iklan ini.

### **BAB III Anallsa dan Perancangan**

Pada Bab ini menjelaskan tentang analisa terhadap permasalahan yang muncul dan proses produksi yang meliputi proses pembuatan, sinopsis skenario dan storyboard.

### **BAB IV Implementast dan pembahasan**

Di Dalam Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan iklan motion grafis D&D soka asli dan hasil pengujian terhadap iklan yang dibuat.

### **BAB IV Penutup**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari peneliti yang telah dibuat

