

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Shanana Cafe merupakan perusahaan yang bergerak dibidang produk makanan dan minuman. Produk makanan dan minuman yang menjadi ciri khas dari Shanana cafe adalah produk dari olahan pisang. Saat ini penyebaran informasi mengenai Shanana Cafe melalui informasi verbal dan sosial media belum memiliki media alternatif promosi yang lain.

Salah satu media alternatif promosi yang dapat digunakan yaitu video, dimana dalam hasilnya dapat berupa video iklan televisi. Dengan media iklan televisi produk dari Shanana cafe ini dapat lebih luas dikenalkan kepada masyarakat karena televisi dapat menjangkau wilayah yang luas. Dalam video iklan, *motion graphic* menjadi elemen penting yang harus ada. Elemen-elemen grafis dapat berupa teks atau image yang bergerak secara dinamis memiliki arti penting selain memberi nilai keindahan, juga berfungsi untuk mempertkuat pesan yang ingin disampaikan oleh iklan tersebut.

Pada Shanana cafe belum ada media promosi berupa iklan televisi, terutama menggunakan *motion graphic*. Padahal dengan menggunakan *motion graphic* ini mampu memberi ilustrasi informasi tentang produk yang akan ditawarkan.

Oleh karena itu, dalam penyusunan Skripsi ini penulis mengangkat judul "Perancangan Dan Pembuatan Iklan Televisi Shanana Cafe Menggunakan Motion

Graphic 2D” dengan mempertimbangkan untuk memberikan salah satu media promosi iklan televisi di Shanana Cafe yang nantinya bisa digunakan sebagai media peromosi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut: *“Bagaimana Merancang dan Membuat Iklan Televisi Shanana Cafe Menggunakan Motion Graphic 2D?”*

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 Shanana Cafe
- 2 Iklan yang akan ditayangkan dengan tujuan untuk dapat ditampilkan pada tingkat standarisasi penayangan iklan televisi lokal DIY bukan untuk mempengaruhi pendapatan persusahaan.
- 3 Penelitian ini dilakukan hanya sampai uji coba iklan kepada pihak Shanana Cafe dan penayangan iklan satu kali di televisi lokal RBTv oleh pihak peneliti.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membuat video iklan untuk Shanana Cafe sebagai media promosi dan sebagai informasi mengenai produk yang tersedia pada perusahaan. Sehingga Shanana Cafe lebih dikenal oleh masyarakat luas.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang video iklan Shanana Cafe sebagai media promosi tambahan.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan disampaikan maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Adapun beberapa tahapan dalam pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode observasi, metode yang diperoleh dari pengamatan langsung di perusahaan Shanana Cafe.
2. Metode wawancara bebas, peneliti mengadakan tanya jawab tidak langsung dengan owner pihak perusahaan untuk mendapatkan data yang akurat.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang dipakai yaitu menggunakan analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional. Di dalam analisis SWOT akan membahas tentang kekuatan (*streght*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threat*) dari iklan ini. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas kebutuhan *software*, *hardware*, dan *brainware* yang digunakan dalam penelitian.

1.5.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan animasi yaitu tahapan pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat iklan televisi meliputi menentukan ide cerita, tema, *storyline* dan hingga pembuatan *Storyboard*.

1.5.4 Metode Pengembangan

1. Produksi

Pada metode pengembangan terdapat tahap produksi. Dimana dimulai dengan membuat aset-aset dan karakter yang digunakan dalam animasi *motion graphic* yang akan dibuat, Selanjutnya mengolahnya agar menjadi sebuah animasi *motion graphic* seperti yang dirancang dengan panduan *storyboard* yang telah dibuat dalam tahap pra produksi. Menggabungkan animasi dengan *voice* dan *sound effect*. Kemudian melakukan *review* hasil sementara, jika terjadi kesalahan maka langsung dilakukan perbaikan.

2. Pasca Produksi

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

1.5.5 Metode Testng

Penulis menggunakan teknik *summative evaluation* yang digunakan setelah video selesai dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I – Pendahuluan, Pada bab ini berisikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode 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 landasa dasar dalam pembuatan analisis kebutuhan serta implementasi dan pengujian sistem.

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 anatarmuka 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 sistem 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

