

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi pemasaran adalah aktivitas yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi, dan membujuk atau mengingatkan pasar sasaran atau perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan. Salah satu cara yang dipakai dalam usaha untuk menawarkan produk tersebut ialah iklan, Iklan sebagai media promosi sudah banyak digunakan oleh perusahaan atau instansi untuk menawarkan produknya. Semakin banyaknya iklan yang ditawarkan maka Semakin berkembangannya metode dan teknik yang dipakai dalam iklan membuat para konsumen tertarik akan iklan tersebut.

Salah satu media periklanan yang berkembang pesat adalah TV. TV merupakan media periklanan yang ampuh dibandingkan dengan media periklanan lainnya karena TV menggabungkan penglihatan , suara dan gerak . Iklan televisi merupakan jenis multimedia yang banyak digunakan untuk mengkomunikasikan pesan berbagai macam produk dan jasa kepada masyarakat.Semakin menariknya konten Iklan TV yang disampaikan maka semakin banyak konsumen yang tertarik akan iklan tersebut.

Iklan yang dibuat penulis ini adalah iklan komersial yang nantinya sebagai sarana promosi. Iklan ini dimaksudkan agar penjualan dan pemasaran produk yang ditawarkan ASC Computer Yogyakarta ini lebih dikenal oleh konsumen yang berdomisili di daerah Yogyakarta, mengingat tingginya minat konsumen akan transaksi online dari situs belanja online yang mempunyai trend sangat bagus dimasyarakat Indonesia termasuk daerah Yogyakarta.

ASC Computer Yogyakarta menganggap perlunya media promosi iklan televisi dari ASC Computer Yogyakarta itu sendiri agar konsumen dari daerah Yogyakarta lebih tertarik lagi kepada produk-produk yang ditawarkan, mengingat bersaingnya harga produk ASC Computer Yogyakarta dengan beberapa perusahaan, instansi, maupun toko yang menawarkan produk yang sama dan adapun jasa-jasa yang ditawarkan ASC Computer Yogyakarta seputar dunia computer itu sendiri.

Dari peluang yang dimiliki ASC Computer Yogyakarta itu sendiri maka penulis akan membuat iklan dengan menggunakan karakter 2D dalam merancang Iklan TV untuk ASC Computer Yogyakarta yang diharapkan dapat membantu dalam mempromosikan produk-produk ASC Computer sehingga konsumen yang berdomisili Yogyakarta tidak perlu lagi meluangkan waktu dan tempat demi mendapatkan harga yang bersaing diluar daerah Yogyakarta. Penggunaan karakter 2D menggunakan Motion Graph merupakan inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu Perancangan dan Pembuatan Iklan TV ASC Computer Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan membuat Iklan TV ASC Compter menggunakan Motion Grafis ?

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan Iklan TV menggunakan Motion Grafis melibatkan banyak elemen di dalamnya sehingga penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Penelitian ini memfokuskan mengenai Iklan Televisi (TV) komersil kepada konsumen dengan menggunakan teknik Motion Grafis.
- b. Pembuatan Iklan yang dibahas adalah pembuatan Iklan Televisi(TV) sebagai media promosi.
- c. Durasi Iklan 30 detik .
- d. Pembuatan Iklan Televisi (TV) ini sebagai media promosi untuk mempromosikan produk – produk yang ditawarkan kepada masyarakat di wilayah Yogyakarta.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Dapat membuat sebuah Iklan Televisi (TV) dengan menggunakan metode Motion Grafis.

- b. Pemakaian metode Motion Grafis ini agar penonton . khususnya masyarakat diwilayah Yogyakarta tertarik untuk melihat apa yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut
- c. Memperdalam langkah-langkah untuk pembuatan sebuah Iklan Televisi (TV) menggunakan Motion Grafis.
- d. Iklan Televisi (TV) ini sebagai media promosi kepada masyarakat disekita Yogyakarta.
- e. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Bagi penulis dengan diadakan penelitian ini maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang sudah diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang multimedia penggunaan software Adobe Premiere dan After Effect dan yang lain disamping itu menjadi syarat utama untuk menyelesaikan program Strata-I Teknik Informatika Universitas "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan khususnya dalam bidang perancangan dan pembuatan Iklan Televisi (TV) menggunakan karakter 2D melalui Motion Grafis.

- 3) Bagi objek penelitian, diharapkan dengan adanya Iklan TV ini dapat membantu objek dalam bidang pemasaran produk-produk sebagai media promosi kepada masyarakat diwilayah Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

a) Studi Literatur

Dalam studi ini, mengacu pada metode pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada seperti dengan menggunakan fasilitas media internet sebagai acuan dalam pembuatan, yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan iklan, pemakaian karakter 2D menggunakan Motion Graph.

b) Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku sebagai bahan refrensi.

c) Metode Wawancara/Survey

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan tanya jawab seta penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak ASC Computer Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih tertata dan terarah pada pemmasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunannya maka dibuat dalam beberapa bab, yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II Landasan Teori diawali dengan Tinjauan Pustaka, yakni: membahas referensi-referensi yang pernah ada dengan tema sama, kemudian menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang metodologi yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan produksi, proses pra produksi pada pembuatan Iklan Televisi (TV) berupa : naskah, storyboard, dan konsep-konsep mengenai perancangan Iklan tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang proses produksi pada pembuatan Iklan Televisi (TV) menggunakan Motion Graph yaitu : modeling karakter, animasi karakter, compositing dan editing, serta proses pasca-produksi yaitu : sound effect dan rendering.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan dan saran dari penulis.

