

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu klub sepak bola di Kabupaten Sleman yaitu PSS Sleman akan merilis aplikasi berbasis *mobile* yang ditujukan untuk para penggemarnya. Aplikasi tersebut bernama PSS Sleman Apps yang berguna untuk mendekatkan penggemar dengan klub PSS Sleman. Klub sepak bola yang mempunyai banyak penggemar dari berbagai kalangan ini menginginkan agar sebagian besar penggemarnya dapat menggunakan aplikasi *mobile* tersebut.

Media penyampaian informasi dibutuhkan untuk mewujudkan keinginan dari PSS Sleman. Iklan dibutuhkan untuk menyampaikan berbagai informasi tentang aplikasi PSS Sleman Apps kepada para penggemar. Tetapi dengan cara kerja iklan yang digunakan PSS Sleman saat ini yaitu berupa materi grafis membuat kesulitan untuk menyampaikan berbagai informasi yang cukup banyak tentang aplikasi tersebut. Klub bola PSS Sleman membutuhkan jenis materi iklan yang baru agar penyampaian informasi lebih efisien.

Materi iklan baru yang dibutuhkan adalah yang dapat merangkum berbagai informasi menjadi satu. Materi tersebut harus mudah digunakan dalam berbagai media apapun untuk kepentingan periklanan aplikasi *mobile* PSS Sleman Apps. Maka dari itu iklan dengan materi video yang disertai penggunaan animasi *motion graphic* dipilih sebagai alternatif pengganti dari materi iklan yang sudah digunakan sebelumnya. Iklan tersebut nantinya akan digunakan

untuk menyampaikan berbagai pesan dan ajakan kepada para penggemar PSS Sleman agar segera menggunakan aplikasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka diperoleh suatu perumusan masalah, yaitu:

“Bagaimana menyampaikan informasi tentang aplikasi PSS Sleman Apps kepada penggemar PSS Sleman agar menarik minat penggemar untuk menggunakan aplikasi tersebut?”

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi. Batasan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Penerapan iklan aplikasi PSS Sleman Apps terhadap manfaat yang dihasilkan.
2. Iklan video nantinya akan diterapkan melalui jasa iklan berbayar di media sosial.
3. Teknik yang digunakan dalam pembuatan iklan video ini adalah *motion graphic*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk mencari teknik pembuatan dan penerapan iklan yang tepat untuk PSS Sleman Apps.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mempromosikan aplikasi *mobile* PSS Sleman Apps yang ditujukan bagi para penggemarnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh bagi PSS Sleman yaitu pesan dan promosi PSS Sleman Apps akan sampai kepada para penggemarnya sehingga aplikasi tersebut akan digunakan oleh para penggemarnya. Setelah sebagian besar penggemar sudah menggunakan aplikasi tersebut maka PSS Sleman akan lebih mudah dalam mengorganisir info terbaru dari klub, penjualan tiket, dan penjualan cinderamata PSS Sleman.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk memperoleh data untuk penelitian dibagi menjadi beberapa bagian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara secara langsung dengan Manajemen PSS Sleman untuk mendapatkan informasi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode ini akan menganalisis data yang didapat dan selanjutnya akan ditentukan tema dari video yang akan dibuat. Metode yang digunakan yaitu Analisis PIECES dan Analisis Kebutuhan.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam metode ini akan dilakukan perancangan dari hasil analisis yang didapat dan akan diterapkan ke dalam iklan video.

1.6.4 Metode Produksi

Produksi dari pembuatan iklan video akan mengacu dari hasil perancangan yang telah dibuat sehingga proses produksi dapat berjalan lancar.

1.6.5 Metode Evaluasi

Evaluasi diperlukan untuk mengetahui jika adanya kekurangan dalam iklan video. Hasil dari evaluasi selanjutnya akan digunakan untuk penyempurnaan.

1.6.6 Metode Implementasi

Hasil proses produksi yang sudah jadi akan segera diimplementasikan ke media penyampaian melalui iklan berbayar media sosial untuk memasarkan produk aplikasi *mobile* PSS Sleman Apps sehingga target pasar segera tercapai.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, setiap bab akan dirincikan masalahnya sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pokok permasalahan yang akan dibahas. Hal yang akan dibahas berisikan tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan referensi penulis dan teori yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tinjauan umum dari objek, analisis, dan tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tahap produksi, tahap pasca produksi dan pembahasan mengenai iklan video yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari pembahasan secara menyeluruh dari pembuatan iklan video dan saran yang ditujukan kepada pihak terkait.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar sumber yang menjadi referensi dalam penelitian ini.

LAMPIRAN

Berisi kumpulan hasil pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

