

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya teknologi dari perkembangan zaman seperti saat ini sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat. Berbagai kemudahan didapatkan manusia dengan adanya teknologi yang tujuan utamanya adalah meningkatkan kinerja manusia dan kemudahan dalam berbagai lingkup kerja.

Informasi dapat dengan mudah didapat dari berbagai media, semua itu bertujuan untuk memudahkan kegiatan manusia. Yang sangat mencolok adalah di bidang penyampaian informasi dan periklanan. Baik periklanan televisi, film, video klip ataupun media digital lain saat ini banyak menampilkan unsur multimedia. Bagi sebuah perusahaan, memperkenalkan dan memasarkan sebuah produk yang ingin di tawarkan adalah hal yang sangat penting. Seorang produsen tentu selalu menginginkan produknya dapat diterima masyarakat secara luas. Agar produknya sampai ke konsumen maka diperlukan informasi yang jelas melalui media periklanan. Kejelasan informasi pada segmen pasar terhadap produk yang diiklankan akan menghasilkan tanggapan positif dari konsumen yang akan memberikan keuntungan bagi produsen.

Iklan merupakan sebuah media yang sangat membantu produsen dalam memasarkan sebuah produk, dengan media ini produsen dapat memasarkan produknya dengan jangkauan yang cukup luas. Perancangan iklan yang menggunakan teknik motion graphic, yaitu metode yang memadukan beberapa

unsur multimedia yaitu gambar, video dan audio yang kemudian diolah menggunakan software tertentu, sehingga sebuah produk akan lebih menarik.

Champion Campus adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa penyedia percetakan dan periklanan / media promosi dalam dan luar ruangan yang terletak di daerah Gejayan. Champion Campus selalu memberikan pelayanan dan produk yang berkualitas tinggi. Champion Campus juga mempunyai beberapa mesin cetak seperti mesin *indoor*, *outdoor*, *latex*, *fabric*(kain), *transfer paper* dan juga kertas. Champion Campus juga menjual peralatan kantor serta berbagai macam kebutuhan alat tulis dan kebutuhan kantor.

Sampai saat ini promosi yang dilakukan Champion Campus masih terbatas, yaitu hanya menggunakan *flyer*, brosur, *banner*, serta sosial media. Media tersebut dirasa masih minim dan cakupannya kurang luas. Dengan adanya media iklan berbasis pada multimedia ini diharapkan penyebaran informasi tentang Champion Campus dapat lebih efektif dan efisien.

Dari masalah tersebut maka penulis akan merancang dan membuat iklan untuk Champion Campus Yogyakarta. Dalam merancang iklan yang berbasis multimedia untuk Champion Campus yang diharapkan dapat membantu kegiatan promosi dan publikasi sehingga menarik konsumen untuk mencetak dan membeli produk yang dijual di Champion Campus Yogyakarta. Pembuatan dan Perancangan Iklan adalah inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu "Perancangan dan Pembuatan Iklan Champion Campus Yogyakarta"

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana Membuat Iklan Champion Campus Yogyakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam dunia periklanan sangatlah luas dan kompleks, maka dari itu agar lebih terperinci dan sesuai teknik pembuatan yang digunakan, maka penulis menetapkan batasan masalah berikut :

1. Penjabaran mengenai rancangan konsep, naskah, dan storyboard iklan.
2. Software utama yang digunakan adalah Adobe After Effect CS6 serta ditunjang dengan software tambahan seperti Corel Draw, Adobe Audition, dan Adobe Premiere.
3. Video Iklan ini berdurasi 30 detik.

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 SISTEM INFORMASI pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambah pengalaman secara langsung khususnya dalam pembuatan iklan.
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat

1.5.1 Bagi Penulis

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri. Adapun manfaat penilitan ini sebagai berikut :

1. Menambah pengalaman dalam bidang pembuatan iklan.
2. Menambah ilmu dalam bidang editing iklan.
3. Mendapat ilmu baru yang tidak diajarkan di kuliah formal.

1.5.2 Bagi Champion Campus

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi objek yaitu Champion Campus. Adapun manfaat penilitan ini sebagai berikut :

1. Menambah alternatif media promosi baru yang ada di Champion Campus.
2. Mendapat iklan yang baru.

1.5.3 Bagi Universitas Amikom

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Universitas Amikom. Adapun manfaat penilitan ini sebagai berikut :

1. Memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat iklan yang menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Sebagai Koleksi Karya Mahasiswa dalam bidang industri periklanan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut

1.6.1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini pihak Champion Campus.

1.6.2 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan serta pencatatan langsung terhadap obyek dengan cara melihat proses pracetak dan juga cetak di Champion Campus.

1.6.3 Metode Kepustakaan

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

1.7.1 Sistematika Penulisan

Penulis menjelaskan sistematika pembahasan untuk memudahkan penulisan skripsi ini. Sistematika pembahasan merupakan petunjuk tingkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis.

Penulisan skripsi ini terbagi dalam lima bab, dan sebelum halaman pertama terdapat halaman formalitas yang terdiri dari judul, halaman persembahan, motto, kata pengantar, dan daftar isi, daftar gambar dan daftar

tabel apabila diperlukan. Dan setelah bab ke-lima terdapat daftar pustaka dan lampiran. Pembagian bab demi bab dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori konsep dasar multimedia, pengertian animasi, teknik *motion graphic*, pengertian iklan, pengertian iklan televisi dan pengertian analisis SWOT .

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisis kelayakan iklan yang dibuat, serta menjelaskan tentang *storyboard* dan analisis pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan dan hasil pembuatan iklan sebagai media promosi *Champion Campus*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pengumpulan data serta beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi