

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media televisi merupakan salah satu media yang efektif untuk beriklan. Hal ini dikarenakan iklan televisi mempunyai karakteristik khusus yaitu kombinasi gambar, suara dan gerak. Oleh karena itu pesan yang disampaikan sangat menarik perhatian penonton. Karena sifat yang visual dan merupakan kombinasi animasi, suara dan gerakan, maka iklan televisi tampak hidup dan nyata.

Willow Insole adalah perusahaan alas sepatu pelindung tumit yang memberikan manfaat membantu atau mengontrol pergerakan sendi, menyediakan posisi yang lebih baik, menghilangkan tekanan pada area tertentu, serta pelindung dari gangguan fisik. Untuk saat ini Willow Insole hanya memproduksi alas sepatu yang di desain khusus untuk para pecinta Skateboard dan tentunya perusahaan ini akan mengembangkan produknya setelah produk pertama ini berhasil menembus pasar. Namun promosi yang dilakukan saat ini masih menggunakan media sosial. Media ini dirasa masih minim dan cakupannya kurang luas. Dengan adanya media iklan berbasis pada multimedia ini diharapkan penyebaran informasi tentang Willow Insole dapat lebih efektif dan efisien.

Dari masalah tersebut maka penulis akan mengimplementasikan *motion graphic*, animasi 3D dan visual efek dalam merancang iklan televisi untuk Willow Insole yang diharapkan dapat membantu kegiatan promosi dan publikasi sehingga

mendorong konsumen untuk membeli atau melakukan sesuatu sesuai dengan yang diharapkan iklan tersebut. Teknik *motion graphic* adalah inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu Perancangan Iklan Televisi Willow Insole berbasis *Motion Graphic 3D Effect*.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana mengimplementasikan *motion graphic* dan *3D effect* dalam pembuatan iklan televisi pada Willow Insole?

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. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video iklan ini menggunakan teknik *Live Shoot* dan animasi *Motion Graphic*.
3. Pembuatan iklan dalam penelitian ini meliputi pra-produksi, produksi, dan paska-produksi.
4. Iklan yang dibuat adalah iklan televisi.

5. Hasil implementasi *motion graphic* dan *3D effect* ini akan berbentuk iklan televisi berdurasi ±50 detik dan akan menjadi kewenangan Willow Insole dalam penayangannya.
6. Kualitas iklan yang dihasilkan adalah HDTV 720p 24 High Quality Video, 1280 x 720 Video Size dengan type data (.mp4)
7. Peralatan produksi yang digunakan :
 - a. *Camera DSLR*
 - b. *Tripod*
 - c. *Microphone*
 - d. *Slider*
 - e. Media Penyimpanan (*CF Card, Harddisk*)
8. Perangkat lunak yang digunakan :
 - a. *Adobe Premiere Pro CS6.*
 - b. *Adobe After Effect CS6.*
 - c. *Adobe Photoshop CS6.*
 - d. *Adobe Illustrator CS6.*
 - e. *Adobe Audition CS6*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah terciptanya iklan televisi bagi Willow Insole dengan mengaplikasikan teknologi multimedia khususnya perancangan *motion graphic 3D effect*. Maksud dan tujuan lainnya adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata I Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan *motion graphic 3D effect* dalam merancang iklan televisi untuk Willow Insole yang diharapkan dapat membantu kegiatan promosi dan publikasi sehingga mendorong konsumen untuk membeli atau melakukan sesuatu sesuai dengan yang diharapkan iklan tersebut.
3. Didapatkannya contoh tahapan-tahapan dalam membuat sebuah iklan televisi dengan konsep animasi sebagai bekal di dunia kerja.

1.5 Metode Penelitian

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.2 Studi Pustaka

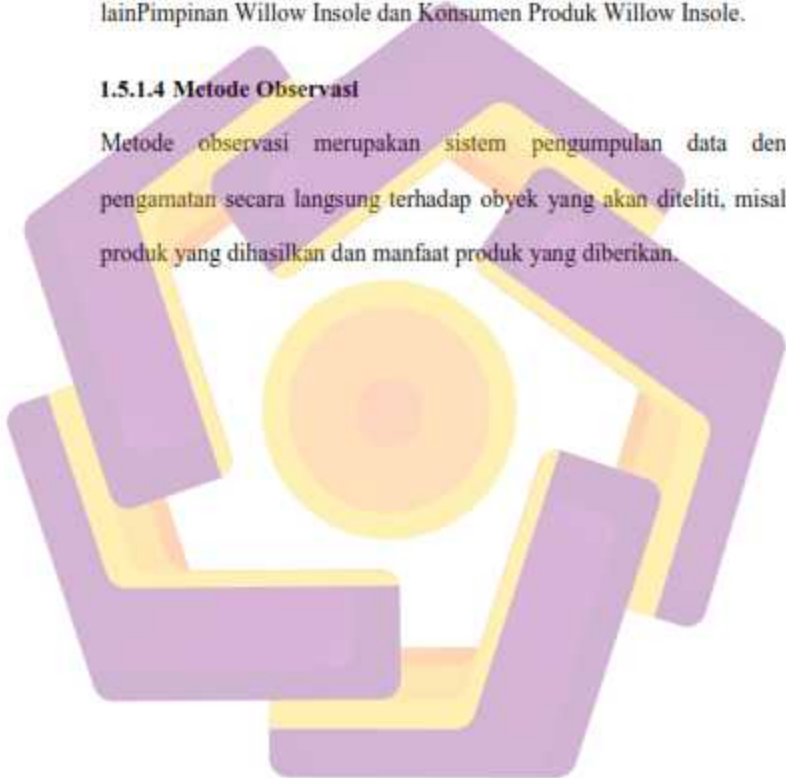
Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga/institusi. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain.

1.5.1.3 Metode Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang lebih terinci serta akurat yang berhubungan dengan penelitian, antara lain Pimpinan Willow Insole dan Konsumen Produk Willow Insole.

1.5.1.4 Metode Observasi

Metode observasi merupakan sistem pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti, misalnya produk yang dihasilkan dan manfaat produk yang diberikan.



1.5.1.5 Kuisloner

Kuesioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden. Jawaban responden atas semua pertanyaan dalam kuesioner kemudian dicatat/direkam.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis yaitu menguraikan iklan televisi untuk diidentifikasi dan dievaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

1.5.3 Metode Perancangan

Tahap ini merupakan menggambarkan bagaimana iklan di bentuk, mulai tahap penentuan konsep dan bentuk visual yang ingin diberikan juga pembuatan storyboard dan screenplay. Tahap ini dihasilkan perancangan iklan televisi yang sesuai dengan kebutuhan Willow Insole.

1.5.4 Metode Pengembangan

Tahap ini dilakukakannya review hasil sementara produksi dan pra produksi untuk diambil kesesuaian dengan konsep dan kebutuhan iklan, dan menentukan hasil untuk masuk tahap paska produksi (*editing*).

1.5.5 Metode Testing

Tahap ini merupakan hasil pembuatan video iklan untuk menentukan kelayakan penayangan di media televisi atau media lainnya seperti (youtube,instagram, dll).

1.5.6 Metode Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan yang membandingkan antara hasil implementasi dengan kriteria dan standar yang telah ditetapkan untuk melihat keberhasilannya. Dari evaluasi kemudian akan tersedia informasi mengenai sejauh mana suatu kegiatan tertentu telah dicapai sehingga bisa diketahui bila terdapat selisih antara standar yang telah ditetapkan dengan hasil yang bisa dicapai.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap skripsi ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama guna dijadikan sebagai referensi penulis dan teori - teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori - teori ini diambil dari literature - literature, dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini terdapat tinjauan umum tentang obyek penelitian, analisis masalah, solusi yang diberikan, analisis kebutuhan, dan rancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan mengenai yang penulis lakukan, dalam pengembangan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di obyek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA