

Bab 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, kemajuan teknologi berkembang cepat. Pesatnya perkembangan teknologi turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era globalisasi ini. Salah satu contoh dari kemajuan teknologi adalah iklan. Prof M. Suyanto dalam bukunya “Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan” mengatakan, Periklanan adalah penggunaan media bayaran oleh seorang penjual untuk mengkomunikasikan informasi persuasif tentang produk (ide, barang, jasa) ataupun organisasi yang merupakan alat promosi yang kuat. [1] Untuk mendapatkan perhatian dari konsumen, iklan hendaknya dibuat dan digarap dengan baik dan cermat baik dari segi kreatifitas, gambar, maupun tata bahasanya. Dengan baiknya kualitas iklan yang dibuat tentu akan meningkatkan peminatnya dan bisa memberi keuntungan kepada objek yang diiklankan.

Travelista adalah sebuah perusahaan *tour travel management* yang merupakan anak cabang dari PT. Bakoel Nusantara. Travelista terletak di Yogyakarta tepatnya di Jl. Seturan No. 88 Yogyakarta. Perusahaan ini mulai berdiri pada 6 Februari 2014 yang diketuai oleh Ibu R. Wuri Anggraini dan sudah beroperasi selama 2 tahun. Travelista bergerak dibidang jasa tiket pesawat atau

kereta api, paket wisata untuk *individual traveler*, *group* ataupun *corporate*, reservasi hotel, *Guest House* dan Paket Umroh dengan dukungan infrastruktur dan teknologi *high end* perusahaan.

Travelista telah mengusahakan berbagai macam upaya untuk mempromosikan produk-produknya dengan melalui berbagai media seperti brosur, *twitter*, *facebook*, *instagram* dan juga *website* karena perusahaan ini tergolong baru dan belum begitu dikenal luas oleh masyarakat. Meskipun begitu, pihak Travelista tidak mau berhenti sampai disitu dan terus mengupayakan inovasi dalam media promosi, salah satunya dengan melalui iklan televisi. Melalui iklan televisi, dengan menggunakan *motion graphic* yang merupakan penerapan animasi 2D, diharapkan dapat membantu mempromosikan Travelista kepada masyarakat luas.

Berdasarkan hal tersebut diatas, pemilik perusahaan meminta peneliti untuk membantu perusahaan membuat iklan televisi dan menyajikan laporan produksinya dalam skripsi yang berjudul " PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV TRAVELISTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC ".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu, bagaimana merancang dan membuat iklan televisi pada Travelista dengan teknik *motion graphic*?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup multimedia kedalam lingkup lebih kecil agar penulisan dan perancangan tidak menyimpang dari pembahasan rumusan masalah, maka penyusun membatasi penelitian dan perancangan video iklan sebagai berikut:

1. Iklan televisi pada Travelista hanya menggunakan animasi 2D berupa *motion graphic*.
2. *Software* utama hanya menggunakan Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effect.
3. Penulis tidak membahas lebih dalam mengenai pembuatan *audio/background* dalam iklan ini.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Membuat video iklan berbasis animasi 2D untuk Travelista.
2. Untuk membantu mempromosikan Travelista kepada masyarakat.
3. Sebagai salah satu syarat untuk penulis menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Sistem Informatika Pada STMIK Amikom Yogyakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat video iklan televisi berbasis animasi 2 Dimensi untuk Travelista sebagai media promosi.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain :

1. ***Metode Observasi***

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung ke kantor Travelista oleh penulis untuk mendapatkan data secara spesifik.

2. ***Metode Wawancara***

Data diperoleh dari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan secara langsung kepada manajemen Travelista.

3. ***Metode Studi Pustaka***

Metode studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku dan melalui fasilitas internet yang memberikan informasi yang akurat. Selain buku cetak yang dapat dijadikan referensi, ada pula buku elektronik (e-book) yang dapat dijadikan referensi dalam metode studi pustaka.

1.5.2 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan animasi yaitu tahap praproduksi yang nantinya dapat memperlancar proses pembuatan iklan.

1.5.3 Metode Pengembangan

Peneliti menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan gambar hingga menganimasikan gambar. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi *compositing* dan *rendering*.

1.5.4 Metode Testing

Peneliti melakukan *testing* terhadap video iklan dengan melakukan penayangan hasil akhir video iklan dihadapan objek penelitian dan penayangan di stasiun televisi lokal di Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti, sistematika penyusunan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka dan masalah mengenai pengenalan iklan sebagai media promosi yang mampu meningkatkan daya tarik konsumen.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi profil singkat Travelista, pembahasan mengenai ide cerita, naskah, *storyboard*, dan analisis mengenai praproduksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang proses produksi dan pascaproduksi, dimana pada tahap produksi membahas tentang pembuatan bahan-bahan animasi dan pascaproduksi membahas bagaimana mengimplementasikan bahan-bahan animasi menjadi animasi yang utuh, yaitu berupa video iklan televisi berbasis animasi 2 Dimensi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang bersifat konstruktif yang dapat digunakan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber ataupun buku-buku yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini.

