

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan multimedia saat ini sudah sangat pesat dan menjadi media promosi bagi siapa saja yang ingin mempromosikan barang atau jasa mereka guna memperoleh keuntungan. itu juga dipengaruhi oleh adanya icon yang melekat dengan citra perusahaan tersebut. Icon tersebut biasanya digunakan oleh suatu perusahaan dengan tujuan meningkatkan citra perusahaan itu dengan cara membuat souvenir atau hadiah untuk para *customer*, sehingga para pembeli akan selalu teringat bahwa icon perusahaan mempresentasikan perusahaan tersebut.

Sebagai Contoh, Ronald mcdonald adalah sebuah icon dari makanan cepat saji McDonald. Ronald yang berbentuk badut, mencitrakan bahwa makanan cepat saji McDonald adalah ramah untuk keluarga dan anak-anak. Di iklan mereka juga menyertakan Ronald McDonald ikut dalam iklan demi mendapat segmentasi anak-anak dan keluarga.

Perkembangan tersebut juga diiringi oleh perkembangan iklan di dunia, yang menampilkan icon perusahaan dalam iklan tersebut. Dan kini pembuatan Iklan sudah sangat modern. Dengan adanya animasi 2D dan 3D Iklan tersebut dapat menarik perhatian ke masyarakat. Jadi dengan adegan yang cukup dan diolah menggunakan perangkat lunak *Video editing* dan ditambahkan beberapa visual effect seperti animasi 2D sudah mampu membuat video iklan yang menarik dan kreatif. Jadi sistem menggabungkan *real shot* dengan sentuhan animasi 2D

akan menjadi kesatuan video iklan yang menarik. Sehingga sebuah perusahaan dapat dikenal konsumen lebih banyak lagi.

Toko Walang merupakan toko oleh-oleh yang berada di Gunungkidul dimana selama ini belum memiliki video iklan yang dapat digunakan sebagai media promosi karena tidak adanya tenaga IT yang bisa membuat suatu iklan televisi bagi toko sehingga peneliti melihat peluang untuk membuat iklan televisi.

Dalam proses pembuatan video iklan toko walang ini menggunakan icon/karakter belalang dan teknik kamera *Live shot* untuk pengambilan gambar. Teknik kamera *live shot* merupakan sebuah teknik dimana cara menggunakan kamera dengan yang merekam apa yang terjadi saat itu, dan nantinya akan digabungkan dengan animasi 2D dengan berbentuk icon belalang yang bergerak membuat video tampak lebih menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalahnya adalah “bagaimana membuat video sebagai media promosi iklan tv Toko Walang dengan teknik *live shot* dipadukan dengan animasi 2D”?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya yaitu :

1. Membuat iklan toko walang dengan menggabungkan *live shot* dan animasi 2D.
2. Memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk proses *editing* dalam pembuatan iklan Toko Walang.
3. Menggunakan perangkat lunak multimedia yaitu adobe premiere pro, adobe after effect dan adobe flash dalam proses editing.

4. Iklan toko Walang ini dibuat dengan durasi 30 detik, dengan menonjolkan keunggulan Toko Walang.
5. Materi Iklan dalam format AVI.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat iklan televisi sebagai media promosi Toko Walang
2. Sebagai media pengembangan ilmu yang didapat selama studi di Amikom
3. Sebagai syarat kelulusan dan menyanggah gelar sarjana komputer dalam bidang informatika dan komputer pada sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer "Amikom Yogyakarta"

1.5 Metode Penelitian

1. Metode Analisis

Analisis terhadap objek yang akan diambil sumber untuk keperluan pembuatan iklan

2. Metode perancangan

Merancang proses pra produksi yang nantinya bisa mempermudah dalam proses pembuatan iklan

3. Metode Pengembangan

Peneliti menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan animasi 2D dan pengambilan gambar. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi review hasil editing, pemberian sound effect hingga tahap *finishing* berupa *rendering* dan *distributing*.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum, yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan dari buku, yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar sistem dan definisi lain yang berkaitan dengan sistem yang di bahas.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan gambaran dan sejarah singkat dari toko Walang, struktur organisasi, permasalahan yang dihadapi, alternatif pemecahan masalah, analisis proses.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan data dan informasi yang diolah dan dianalisis yang dituangkan dalam BAB II sehingga jelas bagaimana data hasil

penelitian dapat menjawab permasalahan dan tujuan pembahasan dalam kerangka teoritik yang telah dikemukakan terdahulu.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dari semua yang telah dicapai pada masing masing bab sebelumnya, tersusun atas kesimpulan dan saran.

