

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu cara perusahaan untuk meningkatkan persaingan yaitu dengan menggunakan multimedia di dalam penyampaian informasi perusahaan tersebut kepada masyarakat luas. Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat yang merupakan gabungan dari gambar, suara, dan text, sehingga merupakan peranan yang sangat penting terutama dalam persaingan perusahaan.

Video iklan merupakan salah satu cara yang tepat untuk disampaikan melalui media televisi, produk ataupun jasa. Video iklan merupakan produk yang dihasilkan dari multimedia dengan harapan masyarakat luas lebih mudah mengenal dan dapat dijangkau dengan waktu yang singkat. Teknik motion graphic di dalam dunia iklan menjadi teknik yang harus ada. Pesan yang akan disampaikan oleh iklan tersebut juga akan memberi keindahan tersendiri dan lebih menarik masyarakat luas dengan adanya elemen-elemen grafis. Seperti teks atau image yang bergerak satu sama lain.

Sekarang ini di dunia militer dan industri sedang menerapkan teknologi robotika untuk kemajuan militer. PT Stechoq Robotika Indonesia sebagai perusahaan yang mengembangkan dan memproduksi robotika untuk tujuan militer dan industri. PT Stechoq Robotika Indonesia memajukan teknologi manufaktur dimana perusahaan tersebut juga membuat aplikasi perangkat lunak serta

memberikan solusi teknologi robotika. Namun saat ini penyampaian informasi untuk perusahaan tersebut masih sebatas web dan mulut ke mulut.

Berdasarkan hal tersebut di atas, sangat mendorong penulis untuk membuat media promosi berupa video iklan televisi untuk membantu PT Stechoq Robotika Indonesia dalam menyampaikan informasi perusahaan tersebut juga untuk memajukan teknologi manufaktur di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas maka dapat dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan adalah "Bagaimana pembuatan iklan pada PT Stechoq Robotika Indonesia dengan *Teknik Motion Graphic?*"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan pembuatan sebuah iklan televisi sangat kompleks dengan melibatkan banyak elemen di dalamnya. Sehingga penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibuat dengan penerapan teknik *motion graphic*.
2. Video iklan ini berisi tentang media promosi beberapa video produk dari PT Stechoq Robotika Indonesia.
3. Menggunakan format *file* video *.wmv* dengan kualitas Full HD 1080p dengan resolusi 1920x1080p
4. Hasil implementasi akan berbentuk iklan televisi berdurasi 30 detik.
5. Penelitian ini dilakukan hanya sampai uji coba iklan kepada pihak PT Stechoq Robotika Indonesia dan penayangan video iklan satu kali di televisi lokal RBTv oleh pihak peneliti.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penyusunan penelitian ini adalah :

1. Memperkenalkan PT Stechoq Robotika Indonesia kepada masyarakat luas melalui video iklan.
2. Menarik *audience* agar membuka website PT Stechoq Robotika Indonesia sehingga *audience* mendapatkan lebih banyak informasi tentang PT Stechoq Robotika Indonesia.
3. Membuat video iklan untuk PT Stechoq Robotika Indonesia sebagai media informasi mengenai produk apa saja yang di buat dan di jual.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
2. Dapat menambah dan memperdalam pengetahuan atas teori yang telah di jarkan khususnya tentang pengetahuan yang menyangkut iklan televisi.

1.5.2 Bagi Perusahaan

1. Memperbanyak media perusahaan untuk kegiatan periklanan.
2. Akan semakin di kenal oleh dunia militer dan industry.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Adapun beberapa tahapan dalam pengumpulan data sebagai berikut.

1. Metode Wawancara

Peneliti mengadakan tanya jawab dengan salah satu nara sumber dari PT Stechoq Robotika Indonesia dan bagian-bagian terkait untuk mendapatkan data yang akurat.

2. Metode Studi Pustaka

Peneliti menggunakan metode studi pustaka yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep – konsep yang teoritis dengan menggunakan buku sebagai bahan referensi.

1.6.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil wawancara, maka peneliti menggunakan model analisis SWOT dalam penelitian ini.

1.6.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan animasi yaitu tahap pra produksi. Pada tahapan ini yang dilakukan yaitu mempersiapkan kebutuhan untuk membuat iklan televisi meliputi menentukan ide cerita, mengumpulkan data hingga pembuatan *storyboard*.

1.6.4 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 *review* hasil *editing*, pemberian *sound effect* hingga tahap finishing berupa *rendering* dan *distributing*.

1.6.5 Metode *Testing*

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

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan video iklan pada PT Stechoq Robotika Indonesia menggunakan teknik *motion graphic* serta *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang analisis kelayakan iklan televisi yang dibuat serta menjelaskan tentang storyboard dan analisis pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang langkah produksi dan langkah paska produksi pada pembuatan video iklan pada PT Stechoq Robotika Indonesia dengan menggunakan teknik *motion graphic*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok pembahasan dari rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

