

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini penggunaan iklan sebagai media promosi untuk sebuah informasi pendidikan sudah banyak digunakan dan semakin berkembang, terutama penggunaan iklan di televisi. Semakin berkembangnya metode yang digunakan agar menarik para penonton iklan tersebut. Media televisi merupakan salah satu media yang efektif untuk beriklan. Hal ini dikarenakan iklan televisi mempunyai karakteristik khusus yaitu kombinasi gambar, suara dan gerak. Iklan yang dibuat peneliti ini adalah iklan televisi dengan teknik *greenscreen* dan *liveshoot*.

Sekolah Dasar Negeri Bantulan mempunyai iklan yang masih menggunakan brosur dan media sosial tetapi belum mempunyai iklan yang berbasis video, oleh karena itu peneliti akan membuat iklan berbasis video yang menggunakan teknik *green screen* dan *liveshoot*.

Perancangan iklan dengan teknik *green screen* dan *live shot* ini diharapkan dapat memperluas informasi dan menarik perhatian masyarakat sehingga dapat mempercayakan pendidikan anaknya di Sekolah Dasar Bantulan.

Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul "PERANCANGAN IKLAN DENGAN TEKNIK GREEN SCREEN DAN LIVESHOOT (STUDI KASUS : SEKOLAH DASAR NEGERI BANTULAN DI YOGYAKARTA)"

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu Bagaimana membuat iklan televisi Sekolah Dasar Negeri Bantulan dengan teknik *greenscreen* dan *liveshoot* ?

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ruang lingkup penelitian di Sekolah Dasar Negeri Bantulan yang beralamat di Bantulan Gilangharjo Pandak Bantul Yogyakarta.
2. Tidak membahas marketing pemasaran.
3. Pembuatan iklan ini menggunakan software video editing Adobe Photoshop CC, Adobe Premier Pro CC dan Adobe After Effect CC.
4. Proses perekaman atau pengambilan gambar akan memakai kamera DSLR tipe CANON EOS 60D + FIX100mm f 2,8 dan menggunakan teknik *GreenScreen* dan *Liveshoot*.
5. Durasi video 1 menit, target pemasaran adalah Televisi lokal / nasional.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membuat perancangan iklan televisi dengan teknik *green screen* dan *liveshoot* sehingga menjadi iklan di Sekolah Dasar Bantulan di Yogyakarta.

2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan Strata 1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Dapat mengembangkan teori-teori yang telah di dapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi peneliti mengembangkan ilmu yang diperoleh selama masa study sehingga peneliti tidak hanya menguasai secara teori namun juga bisa mengaplikasikan dalam dunia nyata.
2. Bagi Sekolah Dasar Negeri Bantulan, video iklan yang telah selesai dibuat sebagai media promosi, yang dapat membantu dalam publikasi kepada masyarakat.
3. Bagi animator bisa menjadi tolak ukur kemampuan dalam bidang Multimedia, khususnya pembuatan iklan dengan teknik *green screen* dan *liveshoot*

### 1.6 Metode Penelitian

#### 1. Metode Pengumpulan Data

##### a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung yaitu mengambil data dari Sekolah DasarNegeri Bantulan dan Survei pada objek penelitiannya, partisipasi dan melakukan

wawancara dengan pihak Sekolah Dasar Negeri Bantulan. Diluar penelitian adalah penelitian arsip dan studi pustaka.

#### **b. Metode Interview**

Penulis melakukan wawancara langsung dengan pihak Sekolah Dasar Bantulan yang berguna untuk mengetahui sejauh mana permasalahan yang ada di objek penelitian .

#### **c. Metode Kepustakaan**

Media informasi melalui buku-buku, internet dan dipelajari sehubungan dengan masalah yang dihadapi.

### **2. Metode Analis (Metode Pengolahan Data)**

Metode pengolahan data yang dipakai pada "Sekolah Dasar Negeri Bantulan" ini lebih tepatnya menggunakan analisis SWOT , SWOT merupakan singkatan dari Strength (S), Weakness (W), Opportunities (O), dan Threats (T) yang artinya kekuatan,kelemahan,peluang dan ancaman kendala, dimana yang secara sistematis dapat membantu mengidentifikasi factor luar (O , T) dan factor didalam (S, W).

### **3. Metode Perancangan**

Perancangan iklan ini di utamakan tampilan dengan tema Sekolah itu sendiri dan dengan kombinasi *green screen* serta *live shoot* yang akan menjelaskan gambar-gambar yang ditampilkan dan tentunya merancang *storyboard* digunakan untuk mempermudah dalam merancang iklan,

perancangan itu sendiri meliputi perancangan *Storyboard*, *Shooting*, Mengedit video, Merender.

#### **4. Metode Pengembangan**

Pembuatan iklan televisi Sekolah Dasar Begeri Bantulan ini, penulis memiliki beberapa tahapan pengembangan yaitu :

1. Produksi, meliputi analisa data, *storyboard*, pengambilan suara, ilustrasi musik *editing* animasi dan *finishing*.
2. Pasca produksi meliputi revisi, *mastering* dan *packing*.

#### **5. Metode Implementasi**

Tahap implementasi yang dilakukan meliputi editing video, *render* dan desain tampilan Video.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini penulis susun dengan format sebagai berikut :

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan tentang : latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan tahapan pelaksanaan kegiatan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**



Bab ini merupakan tinjauan pustaka yang menguraikan teori-teori mengenai dunia periklanan televisi serta perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembuatan iklan.

### **BAB III : PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan mengenai tinjauan umum dari objek, dan perancangan iklan (tahap pasca produksi).

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tahap produksi, tahap pasca produksi, dan pembahasan mengenai iklan yang telah dibuat.

### **BAB V : PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang dapat diberikan dari laporan tugas akhir ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**