

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi, komunikasi, dan khususnya multimedia berkembang sangat pesat saat ini. Untuk memberikan sebuah informasi tidak hanya dilakukan melalui media kertas, serta mulai banyaknya provider outbound baru beberapa tahun terakhir dan banyak tempat outbound telah memanfaatkan web sebagai media promosi dalam usaha meningkatkan penjualannya. Sebagaimana diketahui bersama bahwa dalam memasarkan suatu barang atau jasa memerlukan suatu usaha promosi, salah satu alat dari promosi yang dapat digunakan adalah iklan. Oleh sebab itu Ledok Sambi Outbound Ecopark membutuhkan iklan promosi. Dengan media promosi iklan, produk barang atau jasa yang di tawarkan tersebut akan lebih banyak di ketahui masyarakat luas

Disini penulis menggunakan iklan media elektronik untuk memperkenalkan Ledok Sambi Outbound Ecopark. Pada pembuatan iklan Ledok Sambi Outbound Ecopark menggunakan teknik *motion graphic*. *Motion Graphic* merupakan salah satu subjek dari ilmu desain yang banyak digunakan periklanan dalam pembuatan sebuah iklan, opening program TV dan juga dapat digunakan untuk video clip music serta profil sebuah perusahaan. *Motion Graphic* menampilkan animasi berupa gambar, tulisan dan grafik.

Salah satu keuntungan berbisnis online adalah masalah promosi. Promosi yang dilakukan bagi pelaku bisnis tak perlu memerlukan modal yang besar. Hanya memanfaatkan internet dan social media, seperti Facebook, Twitter, dan Instagram serta blog dan website, pelaku bisa mengenalkan dan menawarkan produk yang mereka jual. Data yang dikeluarkan Nielsen, pada tahun 2014 saja pengguna internet di Indonesia mencapai 71 juta users. Sebanyak 41 juta di antaranya mengakses menggunakan smarphone dan 70 juta mengakses social media, seperti facebook, Twitter, Path, Instagram, LinkedIn, dan Google+. Dari jumlah yang cukup banyak tersebut, rasanya promosi melalui social media menjadi cara yang tepat.

Dari masalah tersebut maka penelitian ini akan menggunakan *Motion Graphic* dalam merancang video iklan untuk Ledok Sambi Outbound Ecopark yang diharapkan bisa menjadi salah satu alternative teknik dalam pembuatan video iklan yang lain nantinya.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penelitian ini mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana membuat video iklan untuk LedokSambi Outbound Ecopark dengan menggunakan teknik motion graphic?”.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang di lampirkan dalam skripsi ini yaitu :

1. Penulis hanya membahas pada teknik dan tidak membahas pada dampak pembuatan iklan tersebut.
2. Pembahasan hanya pada tahap pasca produksi saja yang mengulas tentang penerapan dan pengerjaan teknik *motion graphic*.
3. Software pembuatnya menggunakan Adobe Premiere, Adobe After Effect, Coreldraw dan photoshop
4. Pembutan ide dan konsep untuk yang akan dibuat dan durasi iklan sekitar 1 menit
5. Sasaran iklan adalah Media Sosial.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah :

1. Mengenalkan Ledok Sambi Outbound Ecopark ke masyarakat luas melalui media iklan.
2. Mengimplementasikan teknik *motion graphic* dengan software Adobe After Effect pada iklan video LedokSambi Outbound Ecopark yang diharapkan dapat menampilkan sebuah iklan yang lebih menarik.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Sarjana S1 Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Menambah pengalaman dalam bidang pembuatan iklan .
2. Menambah ilmu dalam bidang editing.
3. Mendapatkan ilmu baru yang tidak diajarkan dikuliah formal.

1.5.2 Bagi Ledok Sambli

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi objek yaitu Ledok Sambli. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendapatkan iklan baru.
2. Membuat kegiatan promosi Ledok Sambli.

1.5.3 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Sebagai referensi produk iklan untuk mahasiswa yang melakukan penelitian dalam bidang multimedia khususnya pembuatan iklan.
2. Menambah koleksi karya mahasiswa dalam bidang multimedia.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan data

a. Observasi

Yaitu merupakan suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati langsung objek penelitian.

b. Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai perusahaan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas.

c. Studi Literatur

Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

1.6.2 Metode Analisis

Menguraikan iklan untuk diidentifikasi dan di evaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan, dan kebutuhan yang di harapkan sehingga dapat di usulkan perbaikan-perbaikannya.

1.6.3 Metode Perancangan

a. Brainstorming

Suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan dan pengalaman sehingga menghasilkan ide-ide yang kreatif.

b. Naskah Cerita

Jalan cerita rencana video iklan dalam bentuk tulisan

c. Storyboard

Jalan rencana video iklan dalam bentuk gambar

d. Editing

Proses pemilihan gambar yang paling sesuai dengan *storyboard* dan penambahan efek-efek visual serta *motion graphic*

e. Produksi

Proses ini merupakan tahap yang telah dilakukan sebelumnya. Memproduksi sistem multimedia dibagi dalam 3 tahap yaitu pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.

f. Evaluasi

Proses penilaian dalam perusahaan evaluasi dapat diartikan sebagai proses pengukuran akan epektifias strategi yang menggunakan dalam upaya mencapai

1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti dalam penyajian laporan penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, konsep dasar, tahapan pembuatan serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, ide cerita, naskah, dan *storyboard* pada Implementasi *Motion Graphic* Ledok Sambi Outbound Ecopark.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Iklan Video Ledok Sambi Outbound Ecopark.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN