

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, banyak perusahaan telah memanfaatkan *website* 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. Dengan media promosi iklan, produk barang atau jasa yang ditawarkan tersebut akan lebih banyak diketahui oleh masyarakat luas karena tingkat pengaksesan media streaming dan TV kabel mengalami peningkatan di Indonesia. Oleh sebab itu MakanDiantar.com membutuhkan iklan promosi.

Disini penulis menggunakan iklan media elektronik untuk memperkenalkan MakanDiantar.com. Pada pembuatan iklan MakanDiantar.com menggunakan teknik *motion graphic* dengan software Adobe After Effect. *Motion graphic* merupakan salah satu media atau sub dari ilmu desain grafis yang banyak digunakan dalam periklanan (*TVC*), film berupa *tittle sequence*, *opening* atau promo program TV, ataupun stasiun TV dan ada juga digunakan untuk video *clip music*, atau profil perusahaan. *Motion graphic* menampilkan animasi berupa gambar, tulisan dan *audio*.

MakanDiantar.com (oleh PT. Makan Diantar Indonesia) adalah sebuah sistem yang mempertemukan antara dapur atau restoran dengan para konsumen via *website* dan aplikasi (android) dalam memberikan layanan jasa *delivery* makanan dan minuman yang didirikan oleh Fajar Montana Internasional yang berasal dari Yogyakarta.

Konsep MakanDiantar.com adalah mengintegrasikan layanan *online delivery* atas gerai-gerai atau dapur *partner* yang bekerjasama dengan PT. Makan Diantar Indonesia, dan mengantarkan pesanan makanan dan minuman yang telah dipesan oleh konsumen menggunakan *delivery* tim dari *partner* yang terpercaya dan berpengalaman sejak 20+ tahun yang lalu.

Mulai Maret 2015 layanan *delivery* menggunakan *website* yaitu MakanDiantar.com untuk melayani pemesanan *delivery* secara *online* sehingga memudahkan *customer* untuk memesan makanan dengan mudah dan cepat, dan pada akhir tahun 2015 kemarin telah mengeluarkan aplikasi di *smartphone* berbasis android untuk meningkatkan jumlah transaksi *delivery* secara *online* dan jumlah pertumbuhan pengguna MakanDiantar.com akan meningkat secara signifikan.

Oleh karena itu pada kesempatan ini maka penulis mencoba untuk membuat suatu iklan untuk MakanDiantar.com, yang mana sebelumnya ditempat tersebut belum mempunyai sebuah iklan. Dengan sebuah iklan ini MakanDiantar.com dapat menyajikan serta mempromosikan kepada masyarakat luas dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana membuat video iklan menggunakan teknik *motion graphic* yang sesuai dengan visi dan misi MekanDiantar.com.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Hasil implementasi teknik *motion graphic* ini akan berbentuk video iklan berdurasi 30 detik.
2. Pembahasan hanya pada tahap pasca produksi saja yang mengulas tentang penerapan dan pengerjaan teknik *motion graphic*.
3. Penulis hanya membahas pada teknik dan tidak membahas pada dampak pembuatan iklan tersebut.
4. Software pembuatan iklan menggunakan *Adobe After Effect CS 6*, *Adobe Premiere Pro CS 6*, dan *Adobe Illustrator CS 6*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

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

1. Mengimplementasikan teknik *motion graphic* dengan *software Adobe After Effect CS 6* dan *Adobe Premiere Pro CS 6* pada pembuatan video iklan MakanDiantar.com yang diharapkan dapat menampilkan sebuah iklan yang menarik.
2. Mengenalkan MakanDiantar.com sebagai jasa antar makanan dan minuman ke masyarakat luas melalui iklan televisi.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Teknik Informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan sebagai penelitian awal dengan menggunakan metode sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di MakanDiantar.com.

b. Metode Wawancara

Mengumpulkan informasi dan data dengan cara mewawancarai secara langsung beberapa staf di MakanDiantar.com.

c. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada serta internet yang berhubungan dengan pembuatan video iklan MakanDiantar.com sebagai referensi atau sebagai bahan pembanding.

1.5.2 Metode Analisis

1. Analisis *SWOT*

Salah satu cara analisis untuk mengevaluasi kekuatan (*strenght*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threat*) agar sebuah iklan dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan.

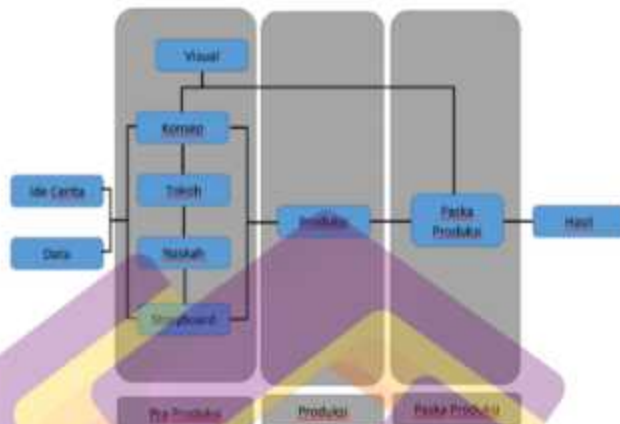
2. Analisis Kebutuhan

Digunakan untuk menganalisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk perancangan pembuatan iklan.

1.5.3 Metode Perancangan

Uraian analisa dan perancangan yang akan dilakukan dalam pembuatan video iklan ini berawal dari metode pengumpulan data.

Dalam pembuatan video iklan ini, awalnya akan mencari data-data yang terkait dari sumber-sumber yang dibutuhkan, serta data yang dibutuhkan untuk proses produksi video iklan tersebut. Setelah semua data tersebut terkumpul, selanjutnya masuk kepada ide cerita yang nantinya pokok-pokok dalam ide cerita tersebut akan dikembangkan. Secara garis besar dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Bagan Alur Perancangan

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada proses pengembangan dibagi menjadi dua tahapan yaitu, tahap produksi dan tahap pasca produksi. Dalam melakukan langkah-langkah produksi terdapat beberapa kegiatan meliputi proses pembuatan gambar 2D, menyusun gambar sesuai naskah, *review* hasil sementara, dan dokumentasi hasil. Tahap pasca produksi, yaitu tahap dilakukannya proses *editing*, memeriksa hasil *editing* sementara, dan jika *editing* sudah sesuai dengan yang diharapkan kemudian dilanjutkan dengan proses *rendering* untuk *packaging* hasil akhir dengan format video yang diinginkan.

1.5.5 Metode Testing

Uji coba ini dimaksudkan untuk menemukan kualitas serta memperoleh data secara lengkap yang dapat digunakan sebagai bahan revisi produk yang dihasilkan, semakin baik struktur dari proses pengujian, maka semakin baik hasil pengujiannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka serta uraian beberapa landasan teori yang akan digunakan dalam menyelesaikan skripsi.

1.6.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis kebutuhan, analisis masalah, analisis kelayakan, dan pra produksi.

1.6.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang setiap tahapan dalam pembuatan sistem dimulai dari perancangan sistem sampai dengan implementasi program.

1.6.5 BAB V PENUTUP

Berisi hasil penelitian yang memuat kesimpulan dari hasil dan implikasi manajerial yang diharapkan dapat berguna bagi pihak yang berkepentingan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN