

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi begitu pesat dan dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan keuntungan dalam berbagai bidang salah satunya adalah dibidang periklanan, khususnya periklanan dalam bentuk video. Bagi sebuah perusahaan itu sangat diperlukan untuk memasarkan dan mempromosikan apa yang mereka punya dengan video iklan yang lebih komunikatif dalam mempromosikan sebuah produk dan jasa layanan. Salah satu bentuk video atau teknik yang digunakan adalah motion graphic dan live shoot. Kedua teknik itu sangat populer saat ini, terutama dalam media periklanan.

Infobank merupakan sebuah perusahaan media informasi dibidang ekonomi perbankan dan keuangan, yang menghasilkan sebuah majalah serta melayani dan menyediakan beberapa jasa saat ini. Keunggulan yang membuat infobank berbeda dengan perusahaan media informasi yang lain adalah analisis – strategi perbankan dan keuangannya. Sampai saat ini media yang dipakai untuk mempromosikan produk dan jasa layanan hanya mengandalkan iklan dimajalah, website dan sosial media yang didalamnya masih minim informasi mengenai infobank sendiri.

Dari pengamatan diatas terdapat sebuah peluang besar yakni dengan membuat sebuah video iklan. Strategi penulis adalah mengamati dan mempelajari produk tersebut dari kelebihan serta mencari kekurangan produk tersebut. Penulis

menemukan beberapa kelemahan dan menemukan cara untuk bersaing, salah satu kekurangannya yaitu media yang digunakan masih dalam wujud seperti pamflet, poster, benner, dan brosur. Informasi yang ditampilkan sudah cukup lengkap akan tetapi masih belum mengilustrasikan tentang produk dan jasa layanan infobank.

Penulis mengusulkan adanya penggunaan motion graphic didalam video iklan, yaitu untuk menjelaskan alur cerita dan memberikan bantuan media promosi iklan yang dilakukan pada perusahaan infobank. Yaitu saat menampilkan sebuah data dan informasi yang tidak bisa divisualisasikan menggunakan live shoot, seperti memvisualisasikan sejarah berdirinya infobank dan data riset atau analisis berupa angka atau rekaman suara. Sedangkan live shoot memberikan objek nyata dalam video iklan tersebut.

Video memiliki 5 unsur multimedia seperti animasi, audio, gambar, teks dan video. Dengan informasi selengkap itu, maka diharapkan informasi yang disampaikan dapat lebih bervariasi dan lengkap dibandingkan dengan media promosi yang lama. Dengan uraian tersebut penulis mengambil judul **"Perancangan dan Pembuatan Iklan Pada Infobank Menggunakan Live Shoot dan Motion Graphic"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah *"Bagaimana merancang dan membuat Iklan Infobank Menggunakan Live Shot dan Motion Graphic?"*.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang telah dirumuskan, maka diperlukan batasan – batasan. Batasan – batasan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Video iklan ini menggunakan *live shot* dan *motion graphic*.
2. Pembuatan Iklan ini berisi tentang produk dan jasa layanan infobank.
3. Pembuatan video iklan dalam penelitian ini meliputi tahapan pra-produksi, produksi dan pasca-produksi.
4. Pembuatan iklan ini hanya sampai uji coba desain iklan kepada beberapa orang seperti, mahasiswa dengan konsentrasi multimedia.
5. Pembuatan iklan ini hanya sampai uji coba informasi iklan kepada konsumen dan karyawan infobank satu kali oleh pihak peneliti.
6. Tahap penelitian sampai pada penyerahan video kepada pihak perusahaan infobank.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat video iklan Infobank dengan menggunakan video *live shot* dan *motion graphic*.
2. Membantu meningkatkan promosi bagi Infobank agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.
3. Membantu Infobank menciptakan branding perusahaan yang terpercaya dan mampu bersaing dengan competitor dimata klien dan

masyarakat luas.

4. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari dapat bermanfaat dan dapat diterapkan dalam dunia nyata.
5. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Starta I di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin diperoleh dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Penulis :

1. Belajar menerapkan teori – teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan.
2. Untuk dapat menambah wawasan tentang teknik dalam pembuatan video dan animasi terutama live shot dan *motion graphic*.

1.5.2 Bagi Perusahaan :

1. Mengenalkan produk dan jasa di Infobank ke masyarakat luas.
2. Menjaring klien dan pasar yang lebih luas lagi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk membantu dalam proses penyelesaian masalah yang terjadi diantaranya :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pencarian fakta dan pengumpulan data, maka penulis menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang dikira memungkinkan, antara lain :

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap video-video iklan yang menggunakan *live shot* dan *motion graphic* buatan Indonesia maupun luar negeri untuk referensi.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan pihak – pihak yang berkepentingan untuk mendapatkan informasi.

3. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

4. Metode Kuisioner

Dengan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan dan pernyataan kepada orang lain.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis menggunakan analisis kebutuhan, analisis sumber daya manusia, analisis kelayakan dan analisis masalah SWOT.

1.6.3 Metode Perancangan

Setelah semua informasi sudah didapatkan, kemudian dirancang dan disusun agar menjadi kemasan informasi yang akurat dan menarik.

1.6.2 Metode Produksi

Tahapan produksi di bagi menjadi tiga yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi dalam pembuatan video.

1.6.3 Metode Evaluasi

Pada tahap ini penulis menggunakan metode kuisioner pada mahasiswa dan masyarakat umum guna mendapatkan hasil respon yang maksimal.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penulisan skripsi ini, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian dari pengantar pokok yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan peneliti untuk penulisan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisikan gambaran tentang *Kantor Infobank* yang meliputi sejarah berdiri, analisis yang digunakan yaitu fungsional dan non fungsional, sistem yang akan dibangun meliputi ide cerita, pembuatan naskah dan pembuatan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menjabarkan langkah-langkah pembuatan video mulai dari pembuatan aset, editing, rendering sampai tahap akhir.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyatakan pemahaman peneliti tentang masalah yang diteliti berkaitan dengan tesis/disertasi berupa kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA