

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Capry *Bakery Cake* adalah perusahaan yang memproduksi makanan aneka *bakery* dan *cakes*. Media promosi sangat dibutuhkan untuk membantu mempromosikan produk mereka. Iklan televisi dipilih agar dapat memasarkan produk mereka lebih luas lagi. Selain itu informasi untuk konsumen juga dapat tersampaikan. Salah satu keuntungan utama periklanan melalui media televisi adalah kemampuannya dalam membangun citra iklan televisi mempunyai cakupan dan jangkauan yang tinggi juga dapat mempertajam ingatan.

Setiap produsen makanan dituntut harus memproduksi produknya dengan bahan berkualitas dan juga harus higienis. Dan membuat perbedaan proses produksi dengan pesaingnya. Selain itu harus bisa memperlihatkan identitas produknya (merk) dibanding dengan pesaingnya. Identitas digunakan konsumen untuk memilih suatu merk daripada produk dari merk yang lain.

Beberapa hal tersebut yang membuat pemilik dari *Capry Bakery Cake* ingin membuat iklan melalui media televisi sebagai media promosinya dan untuk meningkatkan penjualannya, karena selama ini media promosi *Capry Bakery Cake* hanya menggunakan website, dan *billboard* yang terpasang didepan toko dan testimonial dari mulut ke mulut para konsumen.

Dengan keterbatasan ruang yang dimiliki *Capry Bakery Cake*, serta tempat produksi yang selalu digunakan produksi, membuat iklan yang baik secara

nilai estetika sulit dibuat. Oleh karena itu penulis memberikan *alternative* pembuatan iklan televisi dengan teknik *realistic matte painting* agar iklannya lebih menarik konsumen dan nilai estetika produk yang disajikan juga menarik selera konsumen.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan maka dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang dan membuat iklan televisi sebuah produk dengan menambahkan nilai estetika?

### **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian batasan masalah yang dapat diambil dari latar belakang yang sudah dijelaskan adalah:

1. Untuk mempermudah perancangan iklan televisi, pembahasan meliputi *matte painting* dengan objek realis.
2. Pembuatan iklan televisi difokuskan pada produk Capry Bakery Cake.
3. Implementasi iklan televisi dibatasi durasi sekitar 30 detik..
4. Pembuatan *Realistic Matte Painting* menggunakan software Adobe After Effect CS6 dan Premiere CS6

### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA I pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

2. Untuk mengetahui cara alternatif membuat video dan meningkatkan nilai estetika dalam sebuah produk.
3. Mengembangkan dan mengkombinasikan pembuatan video dengan teknik *Realistic Matte Painting*.
4. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom tentang kombinasi *visual effect matte painting* dengan *Realistic Matte Painting*.
5. Dapat membantu menambah nilai estetika sebuah produk.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

#### **1.5.1.a. Metode Observasi**

Penulis mengambil data dengan cara observasi langsung ke obyek penelitian untuk mencatat dan menyusun data yang dibutuhkan.

#### **1.5.1.b. Metode Kepustakaan**

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca buku pustaka atau data yang dibutuhkan.

#### **1.5.1.c. Metode Wawancara**

Penulis mengumpulkan data dengan wawancara dengan pihak yang bersangkutan.

### 1.5.2 Metode Analists

Metode analisis yang digunakan untuk menyajikan hasil observasi menggunakan metode Questioner untuk mengetahui pengaruh dan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai sistem yang akan dibuat.

#### 1.5.3.1 Merancang Konsep

Merancang konsep merupakan dasar pemikiran yang diterapkan pada iklan televisi. Konsep yang dirancang adalah video realis proses produksi produk dari Capry Bakery Cake akan dipadukan dengan teknik video *Matte Painting* dengan objek *Matte Painting*nya berupa Video Realis.

#### 1.5.3.2 Merancang Isi

Struktur rancangan dari isi multimedia yang akan ditampilkan dalam bentuk *Story Board* dan berfungsi juga sebagai acuan untuk merancang isi video.

#### 1.5.3.3 Merancang Naskah

Merancang naskah merupakan kegiatan untuk menetapkan dialog dan urutan - urutan secara rinci. Naskah berisi rincian adegan video dan narasi atau text yang terdapat pada video.

#### 1.5.3.4 Merancang Grafik

Merancang grafik merupakan kegiatan yang meliputi pemilihan grafik yang mendukung dialog dan latar belakang serta objek dalam video yang akan digantikan. Serta fasilitas aplikasi multimedia yang digunakan.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Langkah pengembangan yang dalam proses pembuatan iklan meliputi.

##### 1.5.4.a Proses Pra Produksi

Pada proses ini dilakukan perancangan kegiatan yang akan dilakukan saat produksi yaitu: merancang naskah, survey lokasi yang akan digunakan, menyusun *storyboard* dan menyiapkan peralatan *shooting*.

##### 1.5.4.b Proses Produksi

Produksi dimulai dengan *setting lighting*, *take video*, *review* hasil *shooting*, dan *take* ulang hasil yang tidak sesuai dengan *storyboard*.

#### **1.5.4.c Proses Pasca Produksi**

Melakukan proses *editing*, penggabungan antara video dengan *realistic matte painting*, *review* hasil sementara, revisi, hasil akhir, dan terakhir proses publikasi dan penayangan.

#### **1.5.5 Metode Testing**

Hasil diuji dengan standart kualitas penayangan televisi lokal dengan format H.264 dengan kualitas *High Definition*.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan akan membuat uraian secara garis besar isi laporan skripsi per bab, adalah sebagai berikut.

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

Bab ini merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini, yaitu tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian dan rencana kegiatan penelitian.

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

Bab ini membahas mengenai landasan teori yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan skripsi.

##### **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang akan dibuat.

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

Bab ini membahas tentang testing dan implementasi dari hasil kinerja sistem yang telah dibuat.

#### **BAB V: PENUTUP**

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran guna memperbaiki sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

