

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

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 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 Dimension Gym & Cafe membutuhkan iklan promosi. Dengan media promosi iklan, Tempat Gym saya berlatih ini yang ditawarkan tersebut akan lebih banyak diketahui oleh masyarakat luas Seperti Biaya per hari, per bulan, fasilitas, dan lain lain.

Disini penulis menggunakan iklan media elektronik untuk memperkenalkan Dimension Gym & Cafe. Pada pembuatan iklan Dimension Gym & Cafe menggunakan teknik Liveshoot & motion graphic dengan aplikasi Adobe After Effect. Motion Graphic merupakan salah satu media atau salah satu sub dari ilmu desain grafis yang banyak digunakan dalam periklanan (TVC), film berupa tittle squance, opening atau promo Iklan, ataupun IG TV dan ada juga digunakan untuk video clip music, atau profil perusahaan. Motion Graphic menampilkan animasi berupa gambar, tulisan dan grafik. aplikasi Multimedia. Penelitian ini berjudul "Perancangan Dan Pembuatan Iklan Dimension Gym & Café Yogyakarta".

B. PERUMUSAN MASALAH

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penelitian ini mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mempromosikan Dimension Gym & Cafe ke masyarakat luas dengan semenarik mungkin?
2. Bagaimana membuat video iklan Dimension Gym & Cafe dengan motion graphic?

C. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Mengimplementasikan teknik motion graphic dengan software Adobe After Effect pada pembuatan iklan video Dimension Gym & Cafe yang diharapkan dapat menampilkan sebuah iklan yang lebih menarik.
2. Mengenalkan Tempat Berolahraga Dimension Gym & Cafe ke masyarakat luas melalui media iklan.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

D. BATASAN MASALAH

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang dilampirkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Hasil implementasi teknik motion graphic ini akan berbentuk iklan video berdurasi 60 detik.
2. Penulis hanya membahas pada teknik dan tidak membahas pada dampak pembuatan iklan tersebut.
3. Pembahasan hanya pada tahap pasca produksi saja yang mengulas tentang penerapan dan pengerjaan teknik motion graphic.
4. Software pembuatnya menggunakan Adobe Premiere, Adobe Photoshop dan Adobe After Effect.

E. METODOLOGI

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

- 1) Metode Pengumpulan Data
 - a. Observasi
 - b. Wawancara
 - c. Studi Literatur

2) Metode Analisis

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

3) Metode Perancangan

- a. Brainstorming
- b. Naskah Cerita
- c. Storyboard
- d. Editing
- e. Produksi

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Tugas akhir ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika sebagai berikut:

1) Bab I Pendahuluan.

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi dan sistematika penulisan terkait bagaimana merancang iklan layanan masyarakat penggunaan informasi yang benar.

2) Bab II Landasan Teori

Bab ini akan memuat konsep dasar pengertian multimedia, jenis-jenis multimedia dan kategori multimedia. Selain itu juga membahas teori tentang iklan, yang didalamnya berisi manfaat, fungsi dan jenis iklan. Pada bab 2 ini juga menguraikan software editing Adobe After Effect dan Adobe Premiere Pro 3.0 dengan pengertian storyboard, pengertian informasi serta teori kebenaran suatu informasi.

3) Bab III Metodologi Perancangan

Bab ini akan menguraikan tentang metode perancangan yaitu metode waterfall, dimana dalam metode perancangan waterfall terdapat tahapan-tahapan yang harus dilalui ketika pengerjaan projek iklan layanan masyarakat. Beberapa tahapan tersebut diantaranya perancangan, analisa, desain serta implementation testing dan deployment.

4) Bab IV Analisa Data dan Pembahasan.

Bab ini akan membahas analisa data dan pembahasan film dari scene pertama sampai scene kelima. Selain itu bab empat ini juga menguraikan pengujian film atau video iklan layanan masyarakat dari adegan pertama sampai adegan kesepuluh.

5) Bab V Penutup.

Bab ini akan memuat tentang kesimpulan akhir dari rumusan masalah yang dikemukakan sebagai hasil dari keseluruhan pembahasan pada BAB I, II, III dan IV yang berupa kesimpulan dan saran sebagai jawaban dan bahan penyempurnaan tugas akhir.

