

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bagi sebuah perusahaan, memperkenalkan dan memasarkan sebuah produk yang ingin ditawarkan adalah hal yang sangat penting. Agar produknya sampai ke konsumen maka diperlukan informasi yang jelas melalui media periklanan. Kejelasan informasi pada segmen pasar terhadap produk yang diiklankan akan menghasilkan tanggapan positif dari konsumen yang akan memberikan keuntungan bagi produsen.

Periklanan merupakan penggunaan media bayaran oleh seseorang penjual atau sponsor untuk mengkomunikasikan informasi pesuasif tentang produk (ide, barang, jasa) sebagai alat promosi yang kuat. Pemasaran melihat iklan sebagai bagian dari strategi promosi secara keseluruhan. Iklan mempunyai cakupan, jangkauan, dan repetisi yang tinggi dan dapat menampilkan pesan multimedia (suara, gambar, animasi) yang dapat mempertajam ingatan. Ada beberapa media iklan sering ditemui seperti Televisi, Media cetak, Radio, Media outdoor atau indoor, dan juga Internet. [1, 2, 3, 2010].

Motion Graphic Cartoon Animasi adalah subset dari desain grafis karena menggunakan prinsip-prinsip desain grafis dalam pembuatan film, video maupun iklan melalui penggunaan animasi atau teknik filmis [2, 2015]. Sedangkan Iklan merupakan sebuah media yang sangat membantu produsen dalam memasarkan produk, dengan media

ini produsen dapat memasarkan produknya dengan jangkauan yang cukup luas. Disini penulis menggunakan iklan media elektronik untuk memperkenalkan kuliner makanan Cilok Ocil. Pada pembuatan iklan, teknik *motion graphic cartoon* animasi yang akan diterapkan penulis ke dalam bentuk digital dengan software *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere*. Cilok Ocil adalah sebuah perusahaan kuliner yang menjual cilok dengan berbagai macam jenis varian rasa yang terbaru dimana perusahaan cilok lain belum ada yang membuat dan menjualnya. Perusahaan ini memiliki tempat usaha yang beralamatkan di Jl.kaliurang km5.

Dari masalah tersebut maka penelitian ini akan mengimplementasikan *Motion Graphic Cartoon Animasi* dalam merancang video iklan untuk Cilok Ocil yang diharapkan bisa menjadi salah satu alternatif teknik dalam pembuatan video iklan nantinya.

1.2. Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penelitian ini mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut "Bagaimana mengimplementasikan *Motion Graphic Cartoon Animasi*" dalam pembuatan iklan televisi pada "Cilok Ocil"Yogyakarta?".

1.3. Batasan Masalah

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

1. Hasil implemementasi *Motion Graphic Cartoon Animasi* ini akan berbentuk iklan televisi, web dan youtube berdurasi 30 detik.
2. Editing dibuat menggunakan *software Adobe Premiere ,Adobe After Effect*, dan *SAI paint tool*.
3. Pembahasan pada tahap pasca produksi yang mengulas tentang penerapan dan pengerjaan pada teknik *Motion Graphic Cartoon Animasi*.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengimplementasikan *Motion Graphic Cartoon Animasi* dalam merancang iklan televisi dan web untuk Cilok Ocil yang diharapkan dapat membantu kegiatan promosi dan publikasi sehingga akan menarik minat konsumen.
2. Mendorong calon pelanggan untuk melakukan pembelian produk makanan.
3. Memperkenalkan variasi rasa dan variasi macam makanan pada produk makanan.
4. Membuat konsumen agar selalu ingat kepada produk.
5. Sebagai penerapan pengembangan ilmu yang didapat dalam perkuliahan selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta.

6. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika Pada STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis :

Bisa mengimpelentasikan ilmu pengetahuan yang didapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta pada jurusan Teknik Informatika dan dapat menerapkannya di dunia kerja.

2. Manfaat bagi perusahaan :

Meminimalisir anggaran biaya promosi, menghemat waktu dan tenaga, lebih praktis dalam penyampaian informasi tentang produk kuliner Cilok Ocil serta sebagai media promosi untuk memperkenalkan berbagai macam varian rasa terbaru dari produk-produk makanan di CILOK OCIL ke masyarakat luas.

1.6. Metode Penelitian

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

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 data yang diperlukan dari masalah yang akan diangkat.

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.

2. Metode Analisis

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

3. Metode Perancangan Iklan

a. Pra Produksi

Perancangan Naskah Cerita

Jalan cerita rencana iklan media televisi dalam bentuk tulisan

Storyboard

Jalan rencana iklan media internet dalam bentuk gambar

Animasi

penggunaan karakter kartun, boneka, atau demonstrasi karakter yang bukan animasi ke dalam kehidupan pada iklan televisi.

Audio

Sound Effect (SFX) adalah menampilkan efek suara yang berasal dari berbagai macam suara selain suara manusia dan musik.

b. Produksi

Editing

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

c. Pasca Produksi

Compositing

Penggabungan *sound*, animasi gambar, pemberian efek-efek special, perekaman efek suara, pencampuran audio dan video.

4. Metode Pengujian Iklan

Metode yang dipakai adalah Metode Integration testing, yang terdiri serangkaian test sebagai berikut :

1. Ujicoba ide iklan.
2. Ujicoba Konsep Iklan.
3. Ujicoba Naskah.
4. Ujicoba Storyboard berjalan dengan baik.
5. Ujicoba setiap proses iklan.

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, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai pengertian iklan, jenis iklan, pengertian *Motion Graphic Cartoon Animasi* dan tahapan pembuatan iklan 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 Cartoon Animasi* pada iklan kuliner Cilok Ocil Yogyakarta.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Iklan Televisi, Web, Youtube Cilok Ocil Yogyakarta.

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA