

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini di era digital, perusahaan – perusahaan saling bersaing dalam meningkatkan penjualan produk – produk mereka. Salah satunya memanfaatkan multimedia dalam menyampaikan informasi perusahaan. Kelebihan multimedia adalah menarik indera manusia, karena merupakan gabungan dari banyak media seperti gambar, suara, text, animasi, dan video, sehingga dengan multimedia perusahaan dapat menyampaikan informasi mengenai perusahaan dengan baik.

Video promosi yang disampaikan melalui media televisi, display ruangan, produk atau jasa dapat lebih mudah dikenalkan kepada masyarakat luas. Penerapan teknik pengambilan gambar secara *live shoot* yang digabungkan dengan *visual effect* menjadi gaya tersendiri dalam pembuatan sebuah video promosi. Dalam merencanakan pembuatan video promosi perlu diperhatikan penyusunan konsep, ide cerita, visual cerita dan teknik tersendiri dalam penyajiannya, salah satunya dengan menerapkan teknik *motion tracking*. Penerapan teknik *motion tracking* pada pengambilan gambar *live shoot* memerlukan ketepatan dan keakuratan saat melakukan pengambilan gambar, yaitu mengusahakan objek tracking agar tetap tertangkap dalam frame kamera. Teknik *motion tracking* ini diterapkan untuk dapat memberikan penjelasan tentang produk Bagus Leather yang tehitung baru dalam dunia kerajinan tangan berbahan kulit.

Media promosi yang akan di aplikasikan dalam Bagus Leather akan memadukan sebuah cerita yang sesuai dengan tema yang diangkat. Pemilihan ide dan konsep ceita ini juga sangat diperhatikan. Keselarasan antara live shoot dengan *motion tracking* merupakan tantangan tersendiri dalam pembuatan media promosi ini. Dengan menerapkan teknik *motion tracking* ini video yang dibuat akan menampilkan informasi – informasi yang tidak bisa diambil secara *live shoot*.

Dari masalah yang telah dipaparkan di atas maka penulis mempunyai ide untuk membuat iklan pada Bagus Leather. Teknik penggabungan *motion tracking* dan *live shoot* adalah inti dari skripsi penulis, yaitu “Pembuatan Video Komersial pada Home Industri Bagus Leather Sebagai Media Promosi”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Setelah mengkaji dan melihat latar belakang yang penulis paparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimana analisa, Pembuatan Video Komersial pada Home Industri Bagus Leather Sebagai Media Promosi?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan penulis dalam penyelesaiannya maka harus ada batasan masalah sebagai berikut :

1. Menerapkan penggabungan *live shoot* dan teknik *motion tracking* menjadi sebuah media promosi.
2. Objek penerapan dan implementasi teknik *motion tracking* adalah Bagus Leather.

3. Pada penelitian ini tidak membahas semua produksi, hanya membahas tahapan produksi bagian teknik *compositing*.
4. Untuk *software editing* menggunakan Adobe Premiere CS6, Adobe After effect CS6, Adobe Photoshop CS6, dan Adobe Audition CS6.
5. Durasi video yang akan dibuat 01 menit 30 detik.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelttan**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah terwujudnya sebuah iklan yang dapat memperkenalkan kerajinan kulit di Bagus leather masyarakat luas. Adapun tujuan lainnya adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan menambah pengalaman tentang perancangan teknik *motion tracking* menjadi sebuah media promosi.
2. Menambah keterampilan videografi dalam merancang iklan dengan menerapkan teknik *motion tracking* di dalamnya.

#### **1.5 Metode Penelttan**

Pengumpulan data sangatlah penting dalam penyusunan skripsi ini. Pengumpulan informasi dan data harus akurat dan sesuai dengan judul yang penulis angkat sebagai skripsi ini. Dalam pembuatan skripsi ini penulis menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Interview

Metode pengambilan data dengan interview akan membantu penulis untuk mengumpulkan data. Interview merupakan cara pengambilan data dengan melakukan wawancara. Dalam hal ini penulis akan mengadakan wawancara langsung dengan pihak terkait yaitu Bagus Leather.

## 2. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dengan membaca buku yang berkaitan dengan tema judul skripsi yang penulis ambil. Pengumpulan data dengan metode kepustakaan akan menambah referensi materi yang akan penulis tuangkan dalam penulisan skripsi ini

### 1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan atau observasi terhadap objek yang diteliti yaitu Bagus Leather untuk mendapatkan informasi lain yang tidak didapat dari metode wawancara.

## 1.5.2 Metode analisis

Melakukan analisis data yang telah dikumpulkan untuk menyusun laporan dan merancang iklan tersebut. Analisis dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan sebagai berikut:

### 1. Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan salah satu cara untuk menganalisis perencanaan strategic yang di dalamnya mempertimbangkan beberapa point, seperti *stregths*, *weaknesses*, *opportunities*, dan *threats* agar sebuah iklan dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan.

### 2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan analisis yang di dalamnya akan menganalisis kebutuhan informasi, kebutuhan brainware, kebutuhan perangkat lunak, dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk perancangan pembuatan iklan.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan pada penelitian ini menggunakan metode pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan, seperti membuat naskah iklan, menentukan konsep gambar 2d yang akan digunakan sebagai ikon, serta membuat *storyboard* iklan.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dengan melakukan langkah-langkah produksi yang di dalamnya terdapat 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 Evaluasi

Merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk memeriksa proses perjalanan suatu program sekaligus menguraikan fakta-fakta yang bersifat kompleks dan terlibat di dalam program.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menerapkan sistematika penulisan sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang pengantar dari tema judul skripsi penulis. Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang iklan dan pembuatannya. Menampilkan teori tentang motion tracking dan tahap- tahap dalam pembuatan iklan serta software yang nantinya akan digunakan dalam perancangan dan implementasi teknik motion tracking menjadi sebuah iklan televisi.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Dalam bab ini penulis akan memaparkan tentang perancangan iklan dari proses pra produksi sampai post produksi. Pembuatan storyboard dan pembuatan ide cerita juga akan dipaparkan dalam bab ini.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana mengimplementasikan teknik motion tracking pada media promosi Bagus Leather dan akan menjelaskan perancangan secara teknis serta memaparkan hasil dari penerapan tersebut.

## BAB V PENUTUP

Bab ini penulis akan memaparkan tentang kesimpulan dan saran sebagai bahan evaluasi penulis.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi.

