

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Oblong Van Jogja adalah perusahaan kaos oblong yang ada di Jogjakarta beralamat di Jl. Malioboro no.149 Gedong Tengen Yogyakarta. Oblong Van Jogja berada didalam sebuah Manajemen yaitu Sidiq Manajemen. Perusahaan ini bergerak dibidang *fashion clothing retail* yang sudah cukup dikenal di Jogjakarta, produk yang ditawarkan Oblong Van Jogja adalah kaos oblong yang memiliki desain tentang jogja dan kebudayaannya. Harga produknya sangat terjangkau untuk semua kalangan dan dari segi kualitas pun sangat bagus.

Ada kendala yang dihadapi Oblong Van Jogja saat ini yaitu promosi yang kurang hanya lewat mulut ke mulut sedangkan persaingan didunia bisnis saat ini sangat ketat. Perusahaan berlomba-lomba dalam melakukan inovasi khususnya promosi yang menarik agar dapat bersaing dengan produk sejenis sehingga dapat meningkatkan penjualan produknya.

Media promosi sangat penting dalam dunia bisnis karena dengan promosi perusahaan dapat menyampaikan kepada konsumen tentang produk yang dimiliki sehingga konsumen tertarik untuk membeli produk yang ditawarkan perusahaan. Promosi yang menarik membuat perusahaan dapat menyampaikan informasi tentang produknya, tidak hanya lewat tulisan atau gambar saja tapi menggunakan video serta suara sehingga konsumen lebih tertarik untuk melihatnya.

Melihat latar belakang diatas, mendorong peneliti untuk membuat sebuah media promosi berupa media promosi agar dapat membantu Oblong Van Jogja untuk mempromosikan produk dan membangun citra perusahaan.

#### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "bagaimana membuat media promosi Oblong Van Jogja Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic?"

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan penelitian ini lebih terarah, maka penulis akan memberikan batasan masalah yang akan dibahas sehingga hal ini tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai yaitu :

1. Membahas media promosi khususnya periklanan secara umum dengan teknik live shoot dan motion graphic.
2. Media promosi ditujukan untuk Oblong Van Jogja.
3. Media promosi ini menggunakan teknik live shoot dan motion graphic.
4. Tidak membahas software yang digunakan meskipun pada kenyataannya memakai software lain.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Membantu bagi konsumen dalam mendapatkan informasi dan rekomendasi buah tangan khas Jogja.
2. Membantu memberikan solusi dari permasalahan promosi yang belum meluas dari Oblong Van Jogja itu sendiri.

### 1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka penulis melakukan beberapa metode sebagai berikut :

#### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

##### 1. Metode Observasi

Penulis menggunakan metode observasi ini untuk mengamati langsung terhadap objek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis untuk menulis penelitian ini.

##### 2. Metode Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada Oblong Van Jogja.

### **3. Metode Kepustakaan**

Suatu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau tersedia di perpustakaan maupun di internet yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

#### **1.5.2 Metode Analisis Data**

Analisis terhadap objek yang akan diambil sumber datanya untuk keperluan pembuatan media promosi.

#### **1.5.3 Metode Perancangan/Pembuatan Media Promosi**

Merancang proses pra produksi yang nantinya bisa mempermudah dalam proses pembuatan media promosi.

### **1.6 Sistematika Penelitian**

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah :

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematik Penulisan.

#### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi landasan teori yang mendukung tentang judul penelitian dan perangkat lunak yang akan di gunakan dalam membangun media promosi.

#### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan diuraikan tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun sistem.

#### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan diuraikan tentang implementasi sistem yang akan dibuat.

#### **BAB V. PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi skripsi.