

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Honx merupakan sebuah brand tas kamera. Sejak berdirinya Honx pada tahun 2010, upaya promosi untuk mendapatkan konsumen bukanlah proses yang mudah. Disini, peran multimedia sangat diperlukan. Apalagi sudah banyak sekali perkembangan tentang multimedia karena multimedia sangat menguntungkan untuk suatu bisnis. Multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Salah satu contoh multimedia yang dapat digunakan yaitu membuat media promosi. Dengan video profil, penjual dapat mengomunikasikan informasi persuasif tentang produk (ide, barang, jasa) ataupun organisasi sebagai alat promosi yang kuat.

Dalam memperkenalkan Honx sampai pada saat ini masih mengandalkan pembuatan akun-akun resmi pada media sosial seperti *instagram* dengan 8022 *followers* dan memasang iklan pada *online store* seperti bukalapak, tokopedia, dan shoope. Dengan penjualan online dan offline pertiga bulan sebelumnya terjual 1287 buah model slingbag dan 128 buah model backpack jadi total keseluruhan penjualan pertiga bulan sebanyak 1415 buah terjual. Setelah dikaji ulang, media yang digunakan oleh pemilik tersebut sudah berjalan dengan baik. Akan tetapi, pemilik ingin meningkatkan metode promosi untuk produk tas kameranya karena selama ini promosi yang sudah digunakan di *instagram* masih berbentuk teks dan gambar

yang nantinya akan ditambahkan video. Upaya pembuatan video profil oleh pemilik diharapkan mampu memperluas penyebaran informasi mengenai Honx.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Pembuatan Video Profile pada Produk Honx menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot*.”** Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu : Bagaimana membuat Video Profile pada Produk Honx dengan menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan *Liveshoot*

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, terfokus dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas maka penulis memberikan batasan. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan Video Profil ini sebagai sarana untuk membantu memberikan informasi promosi.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video profil ini adalah *Motion Graphic* dan *Liveshoot* sebagai perbandingan dengan peneliti lain.
3. Software utama yang digunakan dalam pembuatan video profil ini adalah Adobe Premiere CC 2019, Adobe After Effect CC 2019, Adobe Photoshop CC 2018.
4. Video Berformat H.264-MP4 dengan resolusi 1920 x 1080p.
5. Video Profile ini dibuat dan *dipublish* melalui media sosial *Instagram*.
6. Hasil pembuatan akan berbentuk video berdurasi 1 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud diadakan penelitian ini adalah menyusun hasil penelitian dalam bentuk skripsi sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana dan memperoleh gelar sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini antara lain:

1. Menghasilkan Media Promosi berupa video profil untuk menyampaikan kepada masyarakat umum tentang Produk Honx.
2. Memberikan Informasi mengenai Produk Honx Untuk masyarakat umum, agar mengetahui informasi mengenai Produk Honx.
3. Menjadikan hasil dari penelitian ini sebagai konten promosi yang dimiliki Honx.
4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini antara lain:

a. Bagi Penulis

Menemukan metode penguasaan Promosi Secara efektif dan kompleks melalui bahasa visual yang tepat dan sebagai tambahan pengalaman bagi penulis dalam menerapkan ilmu yang didapat selama duduk dibangku kuliah, serta menambah pengetahuan tentang situasi lingkungan dunia kerja dan kegiatan operasional.

b. Bagi Target Audience

Dapat memberikan wawasan kepada masyarakat umum mengenai Produk Honx.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode literatur (pustaka) data sekunder yang dilakukan dengan memperoleh data yang dikumpulkan referensi yang berasal dari buku-buku, jurnal, internet serta contoh penulisan skripsi lainnya yang berkaitan dengan rancangan pada video yang penulis buat.

Penelitian menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Dalam mendapatkan informasi yang valid untuk pembuatan video profil maka penulis menemui pihak yang bersangkutan yaitu Irwan Adhitya Kreshna sebagai pemilik Honx yang beralamat Jl. Ki Penjawi No.29, Rejowinangun, Kotagede, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55171, untuk mendapatkan informasi yang terkait mengenai produk honx.

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan cara berkomunikasi langsung dengan pemilik Honx guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan mengenai produknya dan permasalahan yang akan diteliti. Dalam wawancara penulis menemui bapak Irwan Adhitya Kreshna sebagai pemilik Honx yang beralamat Jl. Ki Penjawi No.29, Rejowinangun, Kotagede, Kota

Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55171, pada Bulan Desember Tahun 2018.

3. Metode Kepustakaan

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, internet, jurnal skripsi, maupun referensi lain dari berbagai sumber yang valid dan terpercaya yang berkaitan dengan *Video Profil, Motion Graphic, Live Shoot*.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal dan faktor eksternal yaitu *Strengths, Weakness, Opportunities* dan *Threats*.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan ini berupa proses pra produksi yang nantinya bisa mempermudah dalam proses pembuatan media promosi.

1.6.4 Metode Pengembangan

Penulis menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan video menggunakan teknik *motion graphic*. Setelah itu adalah tahapan pasca produksi yang meliputi *review* hasil *editing*. Pemberian *sound effect* hingga tahap *finishing* berupa *rendering* dan *distributing*.

1.6.5 Metode Testing

Penulis melakukan *testing* dengan melakukan penayangan hasil akhir dihadapan objek penelitian.

1.7 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 juga membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar teknologi yang mendukung dalam pembuatan video profile.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bagian ini menguraikan terkait dengan perancangan terhadap video profile yang akan dibuat dan juga membahas tentang kebutuhan apa saja yang digunakan untuk pembuatan video profile.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan menjelaskan mengenai cara dan tahapan pembuatan video profile.

BAB V PENUTUP

Bagian ini berisikan kesimpulan dari seluruh bab sebelumnya dan saran-saran yang membangun. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan dari video profile yang dibuat. Saran berisi kekurangan serta kelemahan media promosi itu sendiri serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi referensi-referensi yang digunakan sebagai landasan pembuatan skripsi ini.

LAMPIRAN