

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi informasi telah meliputi masyarakat dunia saat ini. Sebagai bagian dari masyarakat dunia, kita tidak ingin ketinggalan teknologi dan informasi yang sedang berkembang. Ada banyak cara yang dapat ditempuh untuk mengetahui perkembangan teknologi yang sedang terjadi. Salah satu cara adalah dengan memanfaatkan komputer sebagai sarana untuk pengolahan data dan informasi. Teknologi multimedia pada masa sekarang ini memiliki peran yang besar dalam bidang komunikasi, bisnis, pendidikan, dan perindustrian karena multimedia dapat menggabungkan teks, animasi, audio. Pada masa sekarang ini multimedia telah dapat mengembangkan proses penyampaian informasi menjadi lebih dinamis dan efektif. Multimedia sekarang ini bukan hanya sebagai tambahan ilmu, melainkan telah menjadi hal yang mutlak yang selalu dibutuhkan oleh semua manusia dalam mendapatkan atau menyebarkan informasi secara cepat, tepat, dan akurat, dan hal ini sangat berperan besar dalam bidang komunikasi, bisnis, pendidikan serta perindustrian.

Dalam pemanfaatan perkembangan teknologi yang semakin canggih tersebut, kini dalam penelitian kali ini di terapkan keterlibatan teknologi kedalam sebuah usaha yang bernama "Omah Kaos Distro" dimana dalam usaha tersebut akan memanfaatkan teknologi untuk sebagai media promosi. Dan mengapa dalam usaha tersebut memanfaatkan teknologi untuk sebagai media promosi? Karena dalam kehidupan masyarakat yang sekarang ini sudah menjadi hal penting dan menjadi hal pokok antara kehidupan manusia dengan teknologi. Sehingga produk-produk yang ditawarkan omah kaos distro akan cepat diterima oleh masyarakat.

Dalam Pembuatan media promosi ini digunakan media promosi berupa video, dimana dalam penyampaian produk-produk dari omah kaos distro akan di sampaikan melalui video yang berdurasi beberapa detik. Dalam tahap-tahap pembuatan video promosi tersebut akan menggunakan teknik kamera tracking saat proses pembuatannya. Teknik camera tracking adalah teknik pengambilan gambar dengan cara menggerakkan kamera pada arah obyek, jika arah pergerakan kamera ke depan menuju obyek disebut (Track-in) dan sebaliknya jika arah pergerakan kamera ke belakang meninggalkan obyek disebut (Track-Out). Pergerakan kamera bisa menuju obyek bidikan atau melewati disampingnya. Fungsi teknik kamera tracking ini memberikan kesan menarik pada objek ketika obyek yang di shoot berada di satu titik. Sehingga dengan melakukan teknik kamera tracking itu yang diambil dari beberapa titik, objek akan terlihat hidup di dalam sekeliling objek tersebut. Teknik penerapannya adalah kamera harus diletakkan di atas tripod dimana tripod tersebut terhubung dengan dolly rel Camera dengan tujuan supaya ketika digerakkan tidak mengalami guncangan atau goyang agar hasil rekaman terlihat dinamis bisa bergerak kesana kemari dengan kestabilan gambar terjaga.

Dengan menggunakan teknik camera tracking dalam proses tahap pengerjaan video promosi tersebut, supaya lebih baik lagi hasil video promosi tersebut apabila hasil extensi file video yang digunakan menggunakan extensi file video yang bagus. Agar informasi yang disampaikan video tersebut jelas dan akurat, video promosi tersebut akan menggunakan file ber-extensi (.flv). Mengapa alasan menggunakan extensi (.flv)? Karena pada saat ini teknologi internet sangatlah populer dalam kehidupan sehari-hari dimasyarakat, sehingga extensi (.flv) merupakan file video yang sering digunakan dalam internet yang diputar pada aplikasi Flash Video Player (Adobe). File ini populer di internet, berbentuk klip/video yang berjalan di atas web, seperti YouTube. Hampir semua web browser sudah mendukung format file ini, baik Explorer, Chrome, Opera & Firefox. Apalagi berbagai perangkat populer, seperti Smartphone Android, Iphone dan Tablet sekarang sudah memiliki fasilitas internet yang hampir sama canggihnya dengan komputer.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalahnya adalah “Bagaimana membuat video promosi dan informasi “Omah Kaos Distro” menggunakan teknik kamera tracking?”

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya, yaitu :

1. Sebatas membuat video promosi dengan menggunakan teknik kamera tracking.
2. Sebatas memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk proses editing dalam pembuatan video promosi.
3. Sebatas menggunakan perangkat lunak multimedia, yaitu adobe premiere pro, adobe after effect, adobe soundbooth dalam proses editing.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan program Strata-1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer “AMIKOM Yogyakarta”.
2. Pengimplementasian kemampuan yang jelas didapat selama duduk dibangku perkuliahan multimedia di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Memberikan pengetahuan tentang pembuatan sebuah video promosi menggunakan teknik kamera tracking dengan konsep yang menarik dan berbeda.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil pembuatan skripsi ini diantaranya adalah :

1. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat cukup pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas berkaitan dengan multimedia khususnya pembuatan video promosi dengan menggunakan teknik kamera tracking.
3. Dapat mengetahui dan lebih memahami teknik-teknik yang efisien tentang bagaimana memulai dan merencanakan suatu konsep dan pembuatan video promosi.
4. Memperoleh wawasan dan pengalaman secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan.

1.6 Metode Penelitian

Agar memperoleh hasil yang diinginkan, maka diperlukan pengumpulan data yang jelas dan lengkap dalam penyusunan skripsi ini. Adapun tahapan metode yang digunakan antara lain :

1. Metode Interview (Wawancara)

Pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung untuk memperoleh informasi dan data dari Omah Kaos Distro.

2. Metode Observasi (Pengamatan Langsung)

Didalam Metode observasi, penulis mengadakan pengamatan secara langsung pada objek dan lokasi pengambilan gambar.

3. Metode Library (Keperpustakaan)

Metode ini menerapkan pada telaah buku, dalam hal ini pustaka dengan pokok masalah yang diambil, selain itu digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam menelaah dan menganalisa kenyataan yang ada pada objek.

4. Metode Licerature

Proses pengumpulan data yang salah satunya dapat dilakukan dengan memanfaatkan media internet sebagai informasi dan pembahasan yang berhubungan dengan penyusunan skripsi ini maupun pengerjaan video promosi itu sendiri.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran secara umum mengenai isi dari Skripsi ini, maka penulisan Skripsi ini dibagi menjadi lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Di dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan teori menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian. Diantaranya menjelaskan tentang sejarah multimedia, pengertian tentang video promosi editing, sejarah video promosi, serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan video promosi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan analisis dan gambaran umum dari Omah Kaos Distro, dan menjelaskan proses pra produksi yang meliputi analisis, penentuan ide, naskah, storyboard.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang proses produksi dan pra produksi. Didalamnya menjelaskan langkah-langkah dalam pembuatan video promosi yang efektif dan efisien dengan menggunakan teknik kamera tracking pasca produksi yang meliputi proses capture dengan rendering.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRA



