

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Digital video merupakan salah satu contoh wujud nyata dari sebuah karya yang menggunakan fasilitas aplikasi komputer dibidang multimedia dengan jalan menggabungkan antara audio dan visual, meliputi suara, teks, gambar dan film. Dari video ini dibuat dengan teknik liveness yaitu proses pengambilan gambar dalam membuat sebuah video atau film, dalam pembuatan video juga mengkombinasikan teknik Motion Graphic yaitu gambar bergerak karena dalam proses pembuatannya digunakan banyak gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga tampak seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak. Dimana tujuan akhir dari pembuatan video pembelajaran ini dapat memberikan panduan mendalam yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan penggunaan teknik liveness.

Bapak Anda selaku pengelola Mato Kopi 3 mengatakan bahwa di tempat kedainya mayoritas konsumen hanyalah para pemuda sekitar dan mahasiswa di Yogyakarta. Beberapa hanya sekedar nongkrong, mengerjakan tugas bahkan ada yang menjadikan tempat pertemuan untuk meeting kecil. Hingga saat ini media promosi yang digunakan pihak Mato Kopi 3 hanya sebatas media sosial serta dari konsumen yang pernah datang langsung dan menceritakan pengalaman saat berada di Mato Kopi 3. Akan tetapi pada saat masa pandemi covid 19 sekarang ini para konsumen banyak yang belum mengetahui tentang aturan protokol new normal yang sedang digencarkan oleh pemerintah.

Dari informasi di atas penulis mencoba mengusulkan adanya pembuatan video promosi dan informasi new normal dengan memadukan teknik lifesthoot dan motion graphic. Dengan perpaduan teknik Motion Graphic diharapkan mampu memvisualisasikan informasi-informasi yang kurang dan tidak dapat dijelaskan dengan teknik lifesthoot seperti aturan new normal berupa jaga jarak aman antara pengunjung yang lain dan aturan waktu saat buka dan tutup kedai. Karena Motion Graphic sendiri mampu menyajikan informasi secara padat dan ilustratif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melihat peluang untuk membuat video promosi dan aturan new normal. Materi yang akan disampaikan terkhusus hanya untuk konsumen kedai Mato kopi 3. Maka penelitian ini berjudul “ Pembuatan Video Promosi dan Informasi New Normal dengan Teknik Liveshoot dan Motion Graphic di Mato Kopi 3 “ Dengan adanya video pembelajaran dengan perpaduan teknik lifesthoot dan Motion Graphic ini diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penyusun dapat mengambil rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana cara membuat video promosi dan informasi new normal yang sesuai dengan kebutuhan di Mato kopi 3 dengan menggunakan teknik lifesthoot dan motion graphic sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh konsumen

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik yang akan digunakan untuk pembuatan video promosi dan informasi new normal ini yaitu dengan menggunakan teknik lifesthoot dan motion graphic.
2. Pembuatan video promosi dan informasi new normal ini ditujukan kepada masyarakat umum yang akan berkunjung ke kedai Mato kopi 3.
3. Video promosi dan informasi new normal ini di fokuskan tayang di akun Instagram
4. Video promosi dan informasi new normal ini memiliki durasi maksimal 3 menit.
5. Video ini akan diuji apakah sudah layak tayang untuk digunakan sebagai video promosi dan informasi new normal.
6. Pengujian akan dilakukan oleh semua karyawan dan beberapa konsumen.
7. Tahapan penelitian ini hanya sampai di tayangkan ke akun Instagram.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun dilakukannya penelitian ini adalah memiliki maksud dan tujuan, maksud dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan promosi dan informasi new normal yang tepat dan efektif bagi para konsumen.
2. Meningkatkan kemampuan dalam bidang multimedia yang selama ini didapat di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang di dapat sebagai berikut, mengetahui cara merancang informasi melalui video dengan teknik lifeshoot dan motion graphics.

2. Manfaat Praktisi

Manfaat praktisi yang di dapat sebagai berikut, sebagai video promosi dan informasi, meningkatkan informasi tentang aturan new normal kepada para konsumen.

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menjadi lebih terpacu dalam mempelajari sebuah video infografis yang menggunakann Teknik motion graphic.
2. Mengasah kemampuan dalam mengolah software editing.
3. Mampu menyelesaikan penyusunan skripsi untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Objek Penelitian

1. Sebagai media promosi Mato kopi 3 sehingga dapat lebih dikenal masyarakat luas.
2. Sebagai informasi new normal yang tepat dan efektif.

1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk Skripsi pada bidang Multimedia.
2. Dapat menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa yang sedang, atau akan mengerjakan Skripsi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian pembuatan video promosi dan informasi melalui beberapa metode, yaitu:

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan pihak dari Mato kopi 3, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap banyak video panduan pembelajaran dengan teknik Lifeshoot dan Motion Graphic.

1.6.2 Metode Analisis

tahap analisis, dilakukan proses identifikasi menggunakan model analisis SWOT dan analisis kebutuhan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan merupakan langkah awal dalam pembuatan video ini yaitu tahapan pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video meliputi merancang ide cerita, merancang konsep, rancangan narasi, dan storyboard.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengambilan gambar, dan perekaman suara yang telah dibuat dari tahap pra produksi tadi yang kemudian tahapan terakhir tahap pasca produksi yaitu, melakukan editing yang digabungkan dengan motion graphic, perekaman efek suara, mixing audio dan gambar, hingga tahap finishing yang berupa rendering.

1.6.5 Metode Testing

Setelah pembuatan video promosi dan informasi new normal selesai, maka dilakukan pengujian dengan memberikan kuisioner kepada beberapa konsumen dan karyawan Mato kopi 3.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas tentang penulisan penelitian ini, maka penulis mengelompokkan materi penulisan menjadi lima (V) bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang teori-teori dan konsep dasar yang melandasi penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan tentang analisis yang digunakan dan penjelasan tahap praproduksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang tahap produksi dan pascaproduksi pembuatan video pembelajaran gerakan dasar fitness bagi pemula.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh penulis dan hasil penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA