

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Iklan memiliki peran yang cukup penting bagi sebuah perusahaan atau instansi karena dapat mempresentasikan produk perusahaan atau apa yang ingin ditawarkan kepada konsumen dengan lebih deskriptif. Selain itu, iklan juga bermanfaat sebagai sarana penawaran produk ataupun cara kerjanya secara detail. Video iklan merupakan marketing tool yang efektif karena mengandung kelima unsur multimedia yaitu teks, gambar, audio, video dan animasi. Penggabungan antara unsur-unsur multimedia itu pun telah banyak digunakan seperti penggabungan teknik *live shoot* dan *motion graphic*, dimana kedua teknik tersebut saling mengisi dalam menampilkan informasi. Teknik *live shoot* untuk menampilkan sesuatu yang bersifat nyata sedangkan teknik *motion graphic* memvisualkan sesuatu yang bersifat ilustrasi atau imajinatif.

Penampilan dan gaya rambut merupakan kebutuhan penting bagi sebagian masyarakat khususnya untuk kaum pria. Darso Suwito PRP (Potong Rambut Pria) merupakan salah satu Barbershop atau tempat cukur rambut yang sengaja di buat oleh Perorangan pribadi yang diurus oleh orang yang membuat barbershop ini sendiri. Darso Suwito terletak di Jl. Menteri Supeno no. 32, Sorosutan, Umbulharjo, Yogyakarta. Darso Suwito belum membuka cabang, dan hanya buka di alamat tersebut. Dalam rangka turut serta membantu masyarakat dalam hal memberikan pelayanan jasa potong rambut, Darso Suwito perlu untuk memperkenalkan Jasanya khususnya kepada warga dan masyarakat Yogyakarta secara menyeluruh terutama bagi kaum pria melalui *Video Iklan*.

Dari permasalahan tersebut maka penulis mengusulkan adanya pembuatan media promosi video iklan dengan menggabungkan teknik *live shoot* dan teknik *motion graphic*. Melalui pengemasan visualisasi informasi dalam bentuk video iklan dengan teknik *live shoot* akan mampu menyampaikan informasi tentang fisik ruko, proses pelayanan cukur rambut. Pemilihan teknik *live shoot* digunakan untuk menggambarkan suasana di dalam ruko, di harapkan penonton iklan dapat ikut merasakan suasana seperti di dalam ruko. Iklan promosi akan dirasa sulit jika hanya menggunakan *liveshoot* karena salah satu keunggulan yang akan diiklankan bersifat ilustratif, oleh karena itu penggabungan dengan *motion graphic* dirasa sangatlah tepat untuk memvisualisasikannya. Sedangkan *motion graphics* digunakan untuk memberikan gambaran denah lokasi, keuntungan yang

didapatkan setelah menjadi member. Kedua teknik ini diharapkan dapat menyajikan visualisasi pelayanan menggunakan gambar, video atau grafik suatu informasi secara sederhana tanpa mengurangi informasi yang ada, dengan dilengkapi backsound agar lebih mudah diterima oleh audien.

Video *Iklan* merupakan sarana penting yang berisi tentang gambaran secara menyeluruh mengenai Darso Suwito sehingga masyarakat tidak perlu bersusah payah mencari informasi tentang Darso Suwito.

Permasalahan yang dihadapi Darso Suwito yaitu dari segi promosi yang sudah ada namun owner menginginkan untuk menambah promosi dalam bentuk video motion graphic untuk menggambarkan denah dan produk yang tersedia di Darso Suwito.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian dan penyusunan skripsi ini dibuat dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Video Iklan pada Darso Suwito dengan menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic.”**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana membuat Iklan Darso Suwito PRP (Potong Rambut Pria) dengan menggunakan teknik Live Shoot dan Motion Graphic untuk menyampaikan informasi?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mempermudah Darso Suwito untuk memperkenalkan tempat, dan produk yang ada di Darso Suwito kepada masyarakat umum melalui video iklan.
2. Membantu membagikan informasi tempat lokasi melalui instagram Darso Suwito
3. Sebagai syarat kelulusan Strata I (S1) pada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.4 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan skripsi.

1. Video iklan meliputi tempat dan produk di Darso Suwito.
2. Teknik yang digunakan untuk pembuatan iklan Live Shoot dan Motion Graphic.
3. Video Iklan tayangkan di media sosial Instagram Darso Suwito berdurasi 60 detik.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diambil dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis
 - a. Untuk menerapkan disiplin ilmu dan teknologi dalam penyampaian informasi sekaligus promosi Darso Suwito melalui video iklan.
 - b. Dapat berbagi pengalaman melalui proses pembuatan iklan.
 - c. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2. Bagi Objek
 - a. Membantu memberikan informasi tempat dan produk Darso Suwito.
 - b. Membantu Darso Suwito agar lebih di kenal banyak masyarakat Jogja dan sekitarnya.
3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta
 - a. Dapat menjadi acuan untuk penelitian lebih lanjut, terutama penelitian yang berkaitan dengan perancangan pembuatan video iklan.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi sebagai pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mengamati atau mencatat suatu peristiwa dengan langsung dan peneliti sebagai partisipan dalam menyaksikan atau mengamati suatu objek peristiwa yang sedang ditelitinya.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak Barbershop Darso Suwito PRP (Potong Rambut Pria) untuk mendapatkan data – data yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar objek dan dokumen terkait. Dengan tujuan gambar hasil dokumentasi dapat digunakan sebagai acuan untuk mendesain komponen video tersebut.

1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis SWOT (*Strong, Weakness, Opportunities dan Threats*). Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu *Strengths, Weakness, Opportunities dan Threats*.

1.6.3 Metode Perancangan

1.6.3.1 Ide Cerita

Suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan dan pengalaman sehingga menghasilkan ide-ide yang kreatif.

1.6.3.2 Storyboard

Merupakan jalan cerita dari iklan Instagram dalam bentuk gambar dengan pengorganisasian grafik. Contohnya adalah deretan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal.

1.6.3.3 Editing

Proses pengelolaan dan pemilihan gambar yang paling sesuai dengan storyboard seperti penambahan efek-efek visual, penggabungan video, pemotongan video, pengelolaan suara dan sebagainya.

1.6.3.4 Produksi

Proses ini merupakan tahap yang telah dilakukan sebelumnya. Memproduksi sistem multimedia yang dibagi dalam 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.6.4 Metode Testing

Tahap ini merupakan hasil pembuatan video untuk menentukan kelayakan penyayangan pada sosial media atau media lainnya yang sesuai dengan kewenangan dari pihak Darso Suwito.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok – pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori dan referensi yang berhubungan dengan pembahasan pada tema yang diambil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan bagaimana analisis terhadap permasalahan yang ada dan perancangan video mulai dari pembuatan alur cerita sampai tahapan produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bab yang membahas tentang implementasi pembuatan video iklan mulai dari pra produksi, produksi hingga tahapan pasca produksi serta penerapan video promosi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka yang ada pada skripsi.

