

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri fesyen merupakan salah satu sektor bisnis yang laju perkembangannya begitu pesat di tanah air. Sesuai dengan data yang dirangkum oleh Badan Pusat Statistik (BPS) tentang industri pakaian yang menjadi menjadi segemen besar dan mencatatkan pertumbuhan produksi paling tinggi pada sektor lainnya sepanjang kuartal 1/2019 yakni sebesar 29,9%. [1] Hal ini juga sejalan dengan Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2009 tentang pengembangan ekonomi kreatif yang memasukkan industri *fashion* (mode) menjadi salah satu sub sektor di dalamnya. [2]

Preschedio yang merupakan salah satu *brand clothing* di kota Semarang ini termasuk di dalamnya. Dalam mengembangkan bisnisnya, Preschedio sejauh ini hanya mengandalkan promosi dari mulut ke mulut sehingga potensi pasar yang dimiliki belum mampu tersampaikan secara maksimal. Padahal apabila media promosi sebagai media penunjang promosi semakin banyak maka dapat membuka peluang penjualan yang lebih besar.

Alasan Pemilihan teknik *time remapping* yaitu dikarenakan kemampuannya untuk membuat pengulangan gerakan, mengatur kecepatan dari sebuah gerakan yang semuanya bisa dilakukan dalam sebuah layer tanpa memotong layer tersebut sehingga diperlukan keyframe untuk mengatur titik-titik gerakan di dalam satu sumber dari layer. Waktu diantara titik-titik yang telah ditentukan dapat di perpanjang, diperpendek, dilambatkan, dipercepat dari sumber gambar.

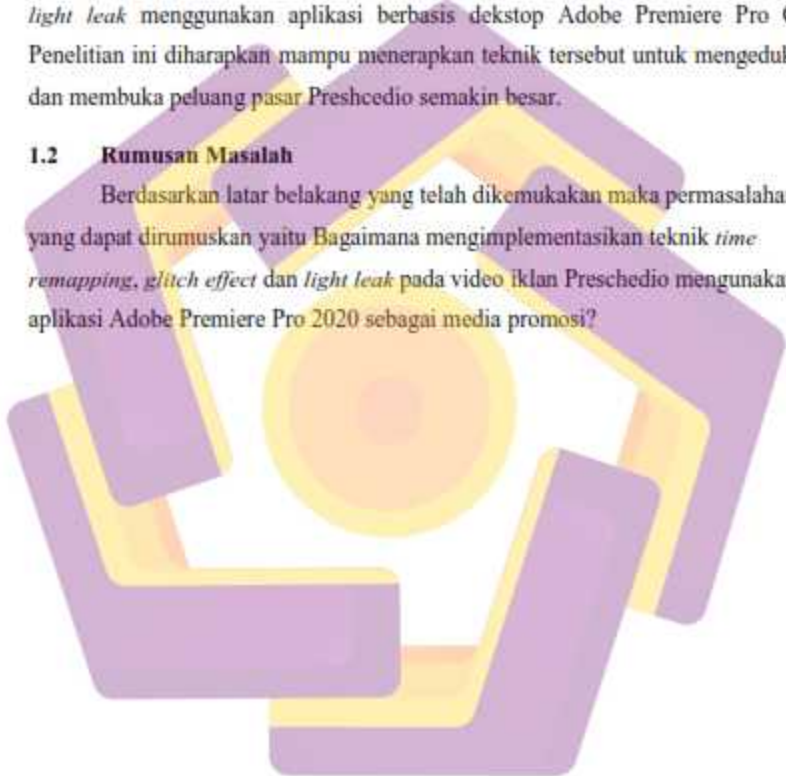
Pemilihan teknik selanjutnya yaitu glitch effect dan light leak terbentuk dari bias cahaya yang tidak beraturan karena kebocoran cahaya pada lensa kamera. Efek tersebut dapat tercipta melalui perangkat kamera digital ataupun analog. Dengan kemampuan dalam mengoperasikan software olah foto atau video, dapat dapat menciptakan efek light leaks dengan menggunakan efek filter pada plugin yang

terdapat pada software, efek tersebut dapat dikendalikan dengan saturasi tertentu untuk diaplikasikan pada obyek ilustrasi ataupun text.[3]

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis ingin turut ikut serta untuk menghasilkan sebuah media berupa video sebagai media promosi sekaligus implementasi teknik editing multimedia yaitu *time remapping*, *glitch effect* dan *light leak* menggunakan aplikasi berbasis dekstop Adobe Premiere Pro CC. Penelitian ini diharapkan mampu menerapkan teknik tersebut untuk mengedukasi dan membuka peluang pasar Preschedio semakin besar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu Bagaimana mengimplementasikan teknik *time remapping*, *glitch effect* dan *light leak* pada video iklan Preschedio menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro 2020 sebagai media promosi?



1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1.3.1 Perangkat lunak yang digunakan adalah *windows 10* dan *Adobe PremierePro 2020*.

1.3.2 Media promosi *online* yang digunakan adalah Instagram (Instagram reel).

1.3.3 Media promosi berupa video berdurasi kurang lebih sekitar 25 detik.

1.3.4 Format Video yang digunakan oleh penulis adalah H.264 dengan resolusi

Full HD 1080p (1050 x 1320 pixel).

1.3.5 Produk yang dipromosikan dalam video yang dimaksud pada poin 3 yaitu Preschedio.

1.3.6 Hasil output berupa video iklan ini mengimplementasikan teknik *time remapping*, *glitch effect* dan *light leak*.

1.3.7 Produk *clothing* yang digunakan hanya mencakup *brand* Preschedio.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah untuk mengimplementasikan teknik *time remapping*, *glitch effect* dan *light leak* pada video iklan Preschedio menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro 2020* sebagai media promosi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melalui penelitian ini, manfaat yang diharapkan penulis untuk dicapai adalah sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Penelitian ini dapat dijadikan dokumen pendukung pengembangan sekaligus referensi dalam bidang keilmuan multimedia interaktif di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Manfaat bagi Peneliti

1.5.2.1 Sebagai bahan skripsi dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan pendidikan tingkat sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2.2 Penelitian ini dapat memberi pemahaman baru baik teoritis maupun praktis bagi peneliti terkait pengembangan ilmu multimedia yang berorientasi terhadap kebutuhan objek penelitian.

1.5.2.3 Sebagai pengalaman bagi peneliti serta menjadikannya sebuah pengetahuan dalam melakukan perancangan dan penerapan ilmu multimedia ke dalam kehidupan sehari-hari.

1.5.3 Manfaat bagi Objek Penelitian

Secara langsung penelitian ini diharapkan mampu membantu *brand clothing* Preschedio sebagai objek penelitian untuk mengedukasi dan memasarkan produk tersebut sehingga cakupan promosi dapat menjadi semakin luas.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan sistematika penulisan dari penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dijabarkan ke tahap-tahap penyusunan naskah skripsi menjadi lima bagian yaitu sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Menjabarkan mengenai awal mula permasalahan secara umum terkait pengolahan video yang mencakup beberapa poin yaitu Latar Belakang Permasalahan, Rumusan Masalah, Tujuan Penulisan, Batasan Masalah, Manfaat Penulisan, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Membahas dasar atau teori yang digunakan oleh penulis berkaitan dengan dasar dari rujukan atau referensi dalam mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan pada proses implementasi video promosi yang dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro 2020*.

BAB III : METODE PENELITIAN

Menguraikan mengenai bagaimana proses dari mulai analisis menghasilkan hasil rancangan berupa konsep dari implementasi video promosi Preschedio.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Menyajikan bagaimana implementasi dengan melakukan *post* atau publikasi *video* ke layanan streaming *video online* yang memiliki banyak pengguna serta media sosial sehingga video promosi tempat Preschedio dapat disampaikan ke jangkauan audiens yang luas.

BAB V : PENUTUP

Memberikan kesimpulan, saran, dan penulisan daftar pustaka yang digunakan pada naskah penelitian yang ditulis oleh penulis.