

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di bidang multimedia semakin pesat, salah satu sarana guna menyampaikan informasi dalam hal memperkenalkan suatu produk yaitu media komunikasi yang berupa sarana penunjang informasi dan promosi, seperti membuat *video profile* yang dinilai lebih efektif karena pengemasannya lebih menarik. *Company profile* merupakan *asset* sebuah perusahaan ataupun lembaga yang dapat digunakan untuk meningkatkan suatu *image* dari perusahaan tersebut [1]. Dalam pembuatan *video profile* digunakan efek visual, salah satunya teknik *motion tracking* yang efektif untuk memperkenalkan dan memberi informasi mengenai keunggulan yang dimiliki perusahaan tersebut dengan menggunakan lima unsur dalam multimedia yaitu gambar, teks, audio, animasi dan video [2].

Atun Cempaka Sasirangan merupakan sebuah butik yang berlokasi di Cempaka, Kalimantan Selatan. Atun Cempaka Sasirangan membuat motif beragam dan unik pada kain sasirangan yang dibuat dengan jahitan teknik jelujur. Dalam melakukan pemasaran penjualan dilakukan kegiatan promosi melalui akun Instagram @atuncempakasasirangan (4.622 *followers*). Beberapa informasi dari Atun Cempaka Sasirangan belum bisa ditampilkan secara maksimal melalui media cetak atau media online seperti proses pembuatan kain sasirangan, produk yang ada di butik, dan lainnya.

Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis berkeinginan untuk membuat sebuah video *profile* sebagai pendukung penyajian promosi dan pemberian informasi yang dapat digunakan oleh pihak Atun Cempaka Sasirangan. Dengan menggunakan teknik *motion tracking* dan pengemasan visualisasi informasi untuk membuat video dengan menambahkan beberapa objek seperti teks yang digabungkan dalam sebuah video yang utuh, diharapkan mampu menyampaikan informasi singkat tentang kain sasirangan dan memperkenalkan produk yang ada di Atun Cempaka Sasirangan

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat video *profile* Atun Cempaka Sasirangan sebagai Media Promosi dan Informasi dengan implementasi *motion tracking* di aplikasi Adobe After Effects?

1.3 Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah yang didapat dari rumusan masalah diatas, yaitu:

1. Media berupa video *profile* dengan durasi video maksimal 3 menit.
2. Objek dari penelitian video *profile* adalah Atun Cempaka Sasirangan.
3. Publikasi video *profile* akan di upload pada akun Instagram @atuncempakasasirangan.
4. Hasil video *profile* di kemas dengan resolusi 1920x1080 *pixels* dan format *file* video *.mp4

5. Materi yang di uji dari penelitian ini adalah kelayakan video dan faktor informasi.
6. Lingkup penelitian dilaksanakan di Atun Cempaka Sasirangan.

1.4 Maksud dan Tujuan

Penelitian ini dilaksanakan untuk memberikan sebuah media baru dalam promosi, memberikan informasi serta pemasaran dengan menggunakan teknik *motion tracking* yang di terapkan pada video *profile* Atun Cempaka Sasirangan.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Sebagai sarana publikasi dalam bentuk video *profile* yang bisa digunakan oleh Atun Cempaka Sasirangan.
2. Membantu Atun Cempaka Sasirangan dalam meningkatkan media promosi agar lebih jelas dan maksimal sehingga dapat membantu menyampaikan informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui Atun Cempaka Sasirangan.
3. Merancang video dengan menggunakan teknik *motion tracking*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan video *profile* ini yaitu:

1. Manfaat bagi Peneliti
 - a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan media promosi dan informasi berbentuk video *profile*.
 - b. Menambah pemahaman dan pengetahuan mengenai teknik *motion tracking*.

2. Manfaat bagi objek penelitian

- a. Video *profile* dapat meningkatkan *brand awareness* dari Atun Cempaka Sasirangan.
- b. Video *profile* ini di harapkan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil dari penjualan di Atun Cempaka Sasirangan dan sekaligus dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai Atun Cempaka Sasirangan agar lebih dikenal oleh masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian digunakan untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan mengumpulkan, mengolah, menganalisis data hasil penelitian sehingga dapat digunakan untuk memahami dan memecahkan masalah. Metode yang digunakan yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif. Maka ada beberapa metode yang digunakan, yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Wawancara

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan arah pembahasan yang telah ditentukan. Wawancara dilakukan dengan cara bertemu langsung pihak Atun Cempaka Sasirangan yaitu Ibu Niswaton Huda untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.6.1.2 Metode Observasi

Metode ini melakukan pengamatan langsung terhadap objek dan mengamati situasi pada butik Atun Cempaka Sasirangan untuk memperoleh data. Hasil dari observasi tersebut digunakan untuk menentukan konsep video *profile*.

1.6.1.3 Metode Studi Kasus

Atun Cempaka Sasirangan merupakan butik yang menjual sasirangan seperti kain, pakaian, tas, masker, dan gaun. Atun Cempaka Sasirangan yang berlokasi di Cempaka, Kalimantan Selatan. Pemilik Atun Cempaka Sasirangan setuju untuk di buat video *profile* oleh peneliti karena pemilik Atun Cempaka Sasirangan ingin melakukan promosi dengan cara meningkatkan *brand awareness* kepada pelanggan melalui video *profile* tersebut. Dengan tujuan memasarkan sasirangan kepada masyarakat luas dan memperkenalkan produk pada Atun Cempaka Sasirangan

1.6.1.4 Metode Deskriptif

Metode ini mendapatkan data dari Atun Cempaka Sasirangan seperti sejarah singkat berdiri, wilayah pengiriman, barang yang dijual, cara pembuatan kain sasirangan dan lainnya. Data yang telah diperoleh akan digunakan dan dirangkum dalam bentuk video *profile* yang kemudian akan dijelaskan kepada masyarakat dalam bentuk video.

1.6.1.5 Metode Studi Pustaka

Peneliti mengumpulkan data dan informasi dari berbagai jurnal ilmiah dengan skala nasional dan internasional serta buku. Peneliti menggunakan referensi

seperti foto dan video serta karya pribadi ataupun orang lain dalam bentuk visual yang dapat digunakan sebagai referensi.

1.6.2 Metode MDLC

MDLC (Pengembangan Multimedia Development Life Cycle) adalah metode yang digunakan untuk pengembangan multimedia. Metode ini mempunyai 6 tahapan dalam penerapannya, yaitu *concept* (perancangan konsep), *design* (perancangan material), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pemasaran).

1.6.3 Metode Analisis

Metode Analisis SWOT sudah sesuai penggunaannya untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan penggunaan dari teknik *motion tracking*. Analisis SWOT mengidentifikasi secara sistematis untuk memaksimalkan kekuatan (*Strengths*) dan peluang (*Opportunities*), serta bisa meminimalkan kelemahan (*Weakness*) dan ancaman (*Threats*).

1.7 Sistematika Penelitian

Penelitian disusun secara terstruktur dalam lima bab agar dapat dengan mudah memahami persoalan dan pembahasan yang terjadi. Adapun sistematika dari beberapa bab tersebut, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai landasan teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini. Data-data tersebut didapatkan melalui jurnal ilmiah yang ada di internet atau buku yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang informasi objek penelitian, metode atau solusi yang digunakan, konsep, naskah, dan *storyboard*.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas lebih detail tentang perancangan video *profile* mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Bab ini juga menjelaskan tentang penerapan teknik *motion tracking* pada video *profile*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas seluruh bab sebelumnya dalam perancangan dan saran masukan serta penggunaan teknik *motion tracking* untuk menyempurnakan laporan yang dibuat.