

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Warunk Comelk merupakan usaha yang bergerak di dalam bidang makanan dan minuman. Usaha ini yang di kelola oleh Edwin Zakaria Bintara lebih fokus dalam pembuatan susu. Usaha yang sudah berdiri sejak tahun 2017 yang beralamat di Jalan Ngringin, Condongcatu, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Usaha penjualan di area Yogyakarta sudah tergolong baik karena dipercaya sebagai penyaji susu di cafe dengan bidang serupa seperti susu Sarjana dan susu sultan serta cafe lainnya.

Selama Warunk Comelk hanya menggunakan media promosi menggunakan brosur dan baner. Pesan yang disampaikan pada brosur dan baner sangat terbatas lembar kerja promosi yang memungkinkan konsumen tidak dapat menangkap maksud pesan promosinya. Jangkauan promosi lebih kecil yang berakibat minimnya konsumen yang tertarik untuk membeli produknya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diambil judul dalam penelitian ini yaitu Pembuatan video iklan Warunk Comelk dengan menggunakan teknik Live-soot dan Motion Graphic dengan adanya iklan promosi berbentuk video animasi ini diharapkan promosi lebih efektif dan menarik sehingga pesan yang diharapkan dapat tersampaikan dengan jelas dan tidak membosankan yang dapat meyakinkan

konsumen untuk melakukan pembelian produk. Cakupan pemasaran semakin luas karena iklan dapat di tayangkan di instagram dan media sosial lainnya sehingga calon pembeli lebih banyak yang dapat meningkatkan produktifitas perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji dan melihat latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu “bagaimana Pembuatan video iklan Warunk Comelk dengan menggunakan teknik Live-oot dan Motion Graphic?”

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih tetap sasaran yang dituju, maka diberikan batasan – batasan masalah dalam pembuatan animasi ini, yaitu:

Ruang lingkup video animasi animasi ini adalah Warunk Comelk Yogyakarta.

Animasi berdurasi 60 detik di Instagram.

Video animasi ini menggunakan teknik Live-Shot dan motion graphic.

Software yang digunakan dalam pembuatan iklan ini adalah Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, dan Adobe After Effect.

1.4 Tujuan Penelitian

membuat video iklan “WARUNK COMELK” dengan menggunakan teknik live-shoot dan motion graphic

1.5 Metode penelitian

1.5.1. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara tanya jawab langsung dengan pihak yang berkepentingan yang merupakan narasumber yaitu pemilik Warunk Comelk Yogyakarta untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam.

P=peneliti N=narasumber

P : kenapa bapak membuka cafe ini

N : pertama ingin punya usaha sendiri, dan kebetulan passion saya di susu

P : bagaimana upaya bapak agar usaha semakin berkembang dan bertahan dari pesaing?

N : yang pertama kita harus menjaga kepercayaan orang/ konsumen, seperti tidak mengurangi atau melebihi takaran.

P : target apa yang bapak belum capai?

N : menambah omset dan membranding kedai supaya lebih di kenal orang, seperti contoh pesaing yaitu susu sarjana.

P : bagaimana repos konsumen terhadap produk anda?

N : sampai saat ini respon konsumen masih sangat baik dan tidak ada komplain, itu semua karna saya selalu menjaga kualitas produk

P : siapa saja yang mengelola usaha bapak? N : saya dan istri saya

P : jam berapa mulai usaha? N : 15.00 – 22.00

1.5.2 Metode kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan menggunakan buku atau internet yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori agar dapat dijadikan acuan untuk merancang Live-Shot dan Motion Graphic

1.5.3. Metode Analisis

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan terhadap Warunk Comelk ditemukan masalah mengenai pengenalan identitas dan informasi perusahaan yang masih minim dan belum berkembang, selanjutnya penulis menawarkan pembuatan iklan pada perusahaan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kebutuhan dan analisis kelayakan. Analisis kebutuhan terdiri dari kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Analisis kelayakan yang digunakan meliputi kelayakan hukum, operasional dan teknologi.

1.6 Metode Perancangan

Dalam proses pembuatan Live Shoot dan Motion Graphic ada beberapa tahap yang harus penulis lakukan dari PraProduksi hingga Pasca Produksi.

1.6.1. Tahap Praproduksi

Tahap praproduksi adalah vbtahap semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi sebelum multimedia komersial diproduksi secara nyata. Perencanaan secara baik sebelum diproduksi dapat menghemat biaya yang dikeluarkan pemesan multimedia

komersial. Hal inilah manfaat utama tahap praproduksi. Pertama-tama yang harus difikirkan pada tahap praproduksi oleh prosedur adalah: Naskah,Storyboard

1.6.2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah periode selama multimedia diproduksi secara komersial.

Tahap produksi meliputi: Rekaman suara, dan rekaman visual

1.6.3. Tahap Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi periode semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi secara nyata untuk komersial. Pascaproduksi meliputi: Pengeditan, Pemberian efek-efek

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan tentang hal hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal pembuatan animasi yang berkaitan dengan ilmu, tehnik, tahapan pembuatan video animasi serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : PERANCANGAN

Bab ini akan dijelaskan mulai pra produksi yang meliputi penentuan ide cerita, tema, menulis logline, synopsis, diagram scene, screen play, charater development, kemudian standar karakter, standar warna, standar properti, pembuatan layout dan storyboard.

BAB IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai proses pembuatan video animasi pada tahap produksi dan pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah dan diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA