

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi begitu pesat turut membantu manusia dalam mendapatkan suatu informasi dan cara meningkatkan persaingan. Dalam perkembangan teknologi dalam bidang informasi produk-produk akan lebih mudah dikenalkan pada masyarakat luas karena media informasi dapat menjangkau wilayah luas dalam waktu yang singkat sehingga dalam penyampaian informasi dapat tersalurkan dengan baik.

Pemanfaatan teknologi dan informasi pada sebuah cafe/kedai untuk mengembangkan informasi berbasis multimedia diharapkan menjadi efektif dan menarik. *Gondang Coffee and Milk* adalah tempat yang menjual minuman berupa kopi dengan berbagai varian dan makanan ringan, *Gondang Coffee and Milk* berada di desa Danaraja, Kecamatan Purwanegara Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah. *Gondang Coffee and Milk* ingin berinovasi dengan meningkatkan metode promosinya menggunakan iklan video pada media sosial instagram dan facebook. Selama ini metode promosi yang ada di akun instagram dan facebook *Gondang Coffee and Milk* hanya berbentuk gambar dan teks belum menggunakan iklan video instagram dalam metode promosinya. Akan tetapi dengan keterbatasan kemampuan sumberdaya manusia, iklan yang dimaksud belum terrealisasi.

Berdasarkan berbagai alasan yang telah diungkapkan di awal maka penulis melihat adanya peluang untuk membuat skripsi yang berjudul "*Pembuatan Video*

Iklan Gondang Coffee And Milk Dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic dan Live Shoot”.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah : Bagaimana membuat video iklan dengan menggunakan teknik *motion graphic* dan *live shoot* pada Gondang Coffee and Milk ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis memberikan beberapa batasan masalah, adalah sebagai berikut :

1. Video Gondang Coffee and Milk ini dibuat sebagai sarana informasi dan promosi
2. Penelitian dilakukan di Gondang Coffee and Milk
3. Pembuatan *motion graphic* dan *live shoot* ini menggunakan software *Adobe Illustrator, Adobe Premier dan Adobe After Effect.*
4. Video *Motion Graphic dan Live Shoot* ini akan di upload ke akun instagram dan facebook Gondang Coffee and Milk.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan video iklan Gondang Coffee and Milk sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan untuk menyanggah gelar Sarjana Komputer dalam bidang Informatika dan Komputer pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat.
3. Mengenalkan ke masyarakat tentang profil Gondang Coffee and Milk selengkap- lengkapnya.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

1. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan baru dalam menerapkan ilmu yang di dapat selama menempuh studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Mampu menimbang kemampuan dan sebagai tahap mengembangkan diri dalam poses pembuatan video iklan.

1.5.2 Manfaat Bagi Objek Penelitian

1. Sebagai alternatif baru dalam penyampaian media informasi untuk mengenalkan Gondang Coffee and Milk agar dapat memperluas pemasaran terhadap masyarakat umum dan mampu bersaing dengan industri kreatif di Indonesia.
2. Dapat digunakan sebagai pengenalan produk dari Gondang Coffee and Milk kepada masyarakat umum.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam pembuatan karya ini, antara lain :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Penelitian dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti yaitu berupa kelebihan yang diajukan oleh manajer pemasaran dan beberapa angel komposisi untuk kebutuhan pengambilan gambar untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang diteliti.

2. Metode Wawancara

Peneliti melakukan tanya jawab langsung kepada Pemilik Gondang Coffee and Milk dan lengkap sebagai bahan analisa penelitian.

3. Metode Perpustakaan

Cara dilakukan dengan membaca buku-buku, majalah-majalah dan lain-lainnya untuk mendapatkan dasar dasar teoritis tentang masalah pembuatan suatu media informasi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah analisis SWOT (*Strengths, Weakneses, Opportunities dan Threats*).

1.6.3 Metode Perancangan

Tahap ini merupakan gambaran dari tahap pra produksi video. Pada tahap pra produksi ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan termasuk pembuatan naskah hingga penulisan *storyboard* yang akan dibuat.

1.6.4 Metode Pembuatan

Pada tahap ini penulis mulai melakukan tahap produksi. Tahap ini bertujuan untuk mengimplementasikan bahan-bahan yang telah terkumpul pada tahap pra produksi. Diawali dengan pembuatan gambar konsep, dilanjutkan proses editing dengan teknik *motion graphic* dan *live shoot*. Kemudian pada tahap akhir pasca produksi dilakukan pemberian sound hingga tahap finishing berupa hasil rendering.

1.7 Sistematika Penulisan

Metode ini dilakukan agar penyusunan skripsi menjadi lebih terarah dan mampu dipahami oleh pembaca. Sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi, yaitu mengenai tahapan dalam perancangan basis data yang diperoleh dari beberapa buku, literature, perpustakaan dan internet.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan metode analisis dan perancangan yang di gunakan dalam penelitian. Tentang profil perusahaan, perancangan video, kemudian menggambarkan bentuk setiap karakter yang akan dimasukkan ke dalam proyek pembuatan animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan implemestasi atau hasil-hasil yang diperoleh dalam melakukan penelitian, serta menjajikan data dari hasil uji coba program beseta pembahasnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan Skripsi yang dibuat serta saran yang berisi tentang kekurangan atau kelemahan video yang dibuat serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut dari pembahasan yang telah dilakukan.