

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi, komunikasi, dan khususnya multimedia berkembang sangat pesat saat ini. Untuk memberikan sebuah promosi tidak hanya menggunakan brosur atau poster yang di sebar dan di cetak secara massal, banyak perusahaan kecil, menengah, maupun perusahaan besar yang kini beralih ke media online sebagai media penyebaran promosi berbasis multimedia untuk produk yang mereka pasarkan. Salah satu teknik yang sering di gunakan dalam pembuatan promosi dalam bentuk video adalah motion graphic. Motion graphic adalah media yang menggunakan rekaman video dan/ atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya di kombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multi media.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan pemilik café yang sedang di bangun di daerah sukorejo Kendal bernama bapak Subandrio. Sebagai café baru yang akan di buka pada awal bulan Januari mendatang Rio Café sangat membutuhkan promosi untuk menarik minat pengunjung, dan menurut beliau media sosial khususnya Instagram adalah media yang sangat berpengaruh untuk menarik minat pengunjung khususnya para remaja di daerah tersebut. Oleh karena itu video motion graphic di rasa cukup untuk menjelaskan secara visual tentang promosi yang sedang di adakan di Rio Café yang kemudian akan di sebar luaskan melalui akun Instagram Rio Cafe.

Pemilik café mengharapkan dengan adanya video promosi yang sederhana tetapi menarik dapat menarik banyak penonton sehingga dapat mempengaruhi para penonton untuk datang dan memeriahkan grand opening Rio Cafe

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka pokok pembahasan masalah yang akan di selesaikan pada penelitian ini yaitu:

Bagaimana membuat video iklan promosi Rio Café yang berbasis pada Motion Graphic?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari rumusan masalah di atas dan dapat mencapai sasaran yang di harapkan, maka penulis membatasi permasalahan pada:

1. Object penelitian adalah Rio Cafe.
2. Penulis hanya membahas pada teknik yang digunakan dan tidak membahas dampak yang di dapatkan oleh iklan promosi tersebut.
3. Pembahasan hanya pada tahap pasca produksi saja yang mengulas tentang penerapan dan pengerjaan video motion graphic.
4. Hasil dari penerapan motion graphic ini berupa video iklan promosi berdurasi kurang lebih 29 detik.
5. Video promosi hanya membahas tentang "Promo Buy 1 Get 1 Durian Kocok All Variant" dan bukan tentang profil cafe keseluruhan.
6. Media promosi Rio Cafe hanya akan di terapkan di media online terutama instagram.
7. Video iklan promosi ini di buat menggunakan aplikasi Adobe After Effect, Adobe Media Encorde, Adobe Photoshop, CorelDraw.
8. Pengaruh video terhadap viewer video "Promo Buy 1 Get 1 Durian Kocok All Variant" di Instagram Rio Cafe

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat video iklan promosi untuk grand opening Rio Cafe.

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### 1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

1. Sebagai syarat kelulusan program Strata satu (S1) jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Peneliti diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan Informatika yang mengambil konsentrasi Multimedia khususnya pembuatan video promosi yang menggunakan teknik live shoot dan motion graphic.
3. Media konten dapat digunakan untuk membantu marketing dalam pemasaran Rio Cafe.

### 1.5.2 Manfaat Bagi Objek

1. Video promosi Rio Cafe dapat di aplikasikan ke dalam akun media sosial Rio Cafe
2. Dapat bermanfaat unuk mengoptimalkan media informasi Rio Cafe

### 1.5.3 Manfaat Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Penelitian ini menjadi arsip atau dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi serta dapat menjadi gambaran tentang pembuatan video promosi.
2. Menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan mengambil skripsi dengan tema yang sama.

### 1.5.4 Manfaat Bagi Masyarakat

1. Dapat menjadi bahan penambah ilmu pengetahuan khususnya dalam pembuatan video motion graphic.
2. Dapat menambah informasi tentang promosi dan fasilitas yang terdapat di Rio Cafe.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan bertujuan agar hasil penelitian dapat lebih terarah dan data yang diperoleh lebih akurat. Penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Analisis

#### 1. Metode Penelitian Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. [1]

#### 2. Analisis Kebutuhan

Menurut Janner Simarmata (2010), tujuan dari fase analisis adalah memahami sebenar-benarnya kebutuhan dari sistem baru dan mengembangkan sebuah sistem

yang mawadahi kebutuhan tersebut, atau memutuskan bahwa sebenarnya pengembangan sistem baru tidak dibutuhkan. [2]

### 1.6.2 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Observasi / Survey

Mengumpulkan data dengan cara pengamatan secara langsung terhadap semua kebutuhan yang di perlukan oleh objek penelitian.

#### 2. Wawancara

Melakukan diskusi langsung bersama narasumber yaitu pemilik cafe.

#### 3. Dokumentasi

Melakukan dokumentasi kegiatan yang di kerjakan, dokumentasi hasil, dokumentasi hasil akhir dalam bentuk laporan dan objek yang di buat.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Suyanto, M (2005). Dalam bukunya yang berjudul Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia dapat kita simpulkan bahwa pembuatan video iklan ini secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci kepada audience. Tahapan ini menggambarkan proses perancangan Video Iklan yang didalamnya terdapat beberapa langkah atau yang biasa disebut dengan Story Board. Berikut adalah tahapan produksi pembuatan video: [3]

1. Tahap pra produksi adalah tahap dimana mengerjakan semua pekerjaan dan aktivitas sebelum video diproduksi secara nyata.
2. Tahap produksi adalah periode selama video diproduksi.
3. Tahap pascaproduksi adalah periode di mana semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah iklan diproduksi secara nyata.

#### 1.6.4 Metode Pengujian

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha(alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri [1]

#### 1.7 Sistematika Penulisan

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I Latar Belakang masalah memuat pernyataan permasalahan yang didapat oleh peneliti, berdasarkan pengamatan langsung atau menyimpulkan dari masukan-masukan yang diterima. Diantaranya objek penelitian secara umum, fenomena atau masalah yang terjadi, rencana solusi, fenomena atau masalah yang terjadi, metode metode yang ada, lalu alasan memilih metode yang diusulkan terakhir harapan / hipotesis. Jika perlu memasukkan teori terkait, atau logika-logika penyebab permasalahan, maka cantumkan seperlunya sebagai gambaran umum, tidak perlu detail, karena detail teori atau logika pemecahan masalah, atau solusinya akan dibahas lebih di bab II dan Bab III. Jumlah halaman latar belakang berkisar 2 s.d 3 halaman.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab II Tinjauan pustaka berisi referensi yang terbaru, relevan, dan asli. Tinjauan pustaka menguraikan dan menjelaskan seluruh teori, temuan, dan bahan penelitian lain yang diarahkan untuk menyusun kerangka pemikiran atau konsep yang akan digunakan dalam Skripsi. Tinjauan pustaka terdiri dari penjelasan studi-studi sebelumnya dan dasar teori.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab III Metode Penelitian berisi tentang uraian tahapan penelitian yang sistematis, antara lain: lokasi penelitian, prosedur penelitian, data penelitian, alat, parameter, metode analisis, dan penjabaran model/perancangan yang digunakan.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN ATAU HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab IV Implementasi dan Pembahasan merupakan hal-hal yang disajikan dalam hasil penelitian dapat berupa spesifikasi teknik, hasil perancangan, hasil eksperimen (model fisik, matematik atau analog), survei (kuesioner, wawancara, pengukuran atau observasi) dan pengolahan data sekunder. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk uraian, tabel dan gambar (gambar rancangan, grafik, foto, skema, sketsa, diagram, peta) berdasarkan alur penelitian yang telah dilakukan pada bab 3. Hasil penelitian perlu dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk dibahas lebih lanjut. Pembahasan diarahkan agar dapat menjawab tujuan penelitian.

### **BAB V PENUTUP**

Bab V Penutup berisi kesimpulan dan saran, kesimpulan berisi hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah. Kesimpulan yang ditulis harus didukung oleh data/fakta yang telah melewati serangkaian pengujian. Saran berisi hal-hal yang masih dapat dikerjakan dengan lebih baik dan dapat dikembangkan lebih lanjut, atau berisi masalah-masalah yang dialami pada saat proses pengerjaan skripsi.