

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pekembangan video sebagai media informasi saat ini sangat pesat. pembuatan media video sangat diperlukan Punk Coffe Bar "Frogshelter" Yogyakarta untuk menunjang informasi dan promosi kepada masyarakat. Dengan adanya video ini nantinya masyarakat akan lebih mengenal, mengetahui informasi, produk, dan membantu meningkatkan angka penjualan pada Punk Coffe Bar Frogshelter.

Di era sekarang video sebagai sarana menyampaikan informasi dengan didukung oleh banyaknya pengguna media sosial sebagai media interaksi maka akan mempermudah menyebarkan informasi melalui video. Media video juga sering digunakan untuk media promosi. Promosi merupakan suatu kegiatan dalam pemasaran di suatu perusahaan atau pada usaha yang berupaya untuk mempertahankan kelangsungan dalam hidup perusahaan/usaha. Promosi bisa berupa komunikasi dari suatu perusahaan/usaha suatu produk/jasa agar terkenal dimasyarakat luas [1].

Untuk saat ini Punk Coffe Bar Frogshelter belum memiliki sarana untuk memperkenalkan produk dan event yang sering diselenggarakan. Untuk dapat memperkenalkan dan menarik minat dari kaum muda agar berkumpul bersantai dan menengguk kopi di tempat, maka solusi yang penulis ajukan adalah membuat video *company profile*. Terlebih, video memiliki keunggulan yang mana mencakup unsur multimedia yaitu video, gambar, animasi, dan suara yang tidak bisadi sampaikan

melalui media cetak. Untuk bisa mencakup unsur multimedia tersebut sangat di perlukan teknik *motion graphic* yang dipadukan dengan *live shoot*.

Dari latar belakang masalah tersebut, maka penulis mencoba mengimplementasikan permasalahan diatas dengan mengajukan sebuah judul "Pembuatan Company Profile Sebagai Media Promosi Pada Punk Coffe Bar Frogshelter Yogyakarta".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penulis merumuskan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah "Bagaimana cara Pembuatan Company Profile Sebagai Media Promosi Pada Punk Coffe Bar Frogshelter Yogyakarta dengan menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot*".

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan rumusan masalah penelitiin, meliputi :

1. Untuk *software editing* dan *compositing* menggunakan Adobe Premiere CC 2018 dan After Effect CC 2018.
2. Menerapkan penggabungan *live shoot* dan teknik *motion graphic* menjadi video media promosi forogshelter.
3. Menggunakan resolusi HDTV (*High Definition Television*). *Frame size* 1920h 1080v dengan *frame rate* 25 *frames/second* sesuai dengan standard camera canon 600D.

### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata-1 Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan teknik *motion graphic* pada video promosi profil Punk Coffe Bar Frogshelter.
3. Sebagai media informasi dan promosi kepada masyarakat tentang profil Punk Coffe Bar Frogshelter.
4. Merancang video dengan kombinasi *live shoot* dengan teknik *motion graphic*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian Bagi Peneliti**

1. Menambah wawasan dan kemampuan berfikir mengenai penerapan teori yang telah didapat dari mata kuliah yang telah diterima selama menempah studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mengukur sejauh mana ilmu yang telah dipelajari dan diterapkan.
3. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan mengenai ilmu penerapan *visual effect* dan proses pembuatan *motion graphic*.

#### **1.5.1 Manfaat Bagi Akademik**

1. Manfaat yang diharapkan adalah bahwa hasil penelitian dapat dijadikan rujukan bagi upaya pengembangan ilmu.
2. Berguna juga untuk menjadi referensi bagi mahasiswa yang melakukan skripsi.
3. Sebagai dokumentasi dan koleksi karya mahasiswa dalam bidang multimedia.

### 1.5.2 Manfaat Bagi Pengembang

1. Menjadikan media pembelajaran mengenai teknik pembuatan video dan dapat menjadi referensi bagi para pengembang dalam sebuah pembuatan video dengan teknik yang digunakan penulis.
2. Menjadi acuan dalam pengembangan teknik serupa agar lebih baik pengembang kedepan.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang objek permasalahan dari penelitian yaitu:

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan data

##### 1. Metode Observasi

Yaitu merupakan teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari lembaga, dengan cara mengamati objek penelitian secara langsung.

##### 2. Metode Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung dengan pemilik perusahaan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas.

##### 3. Metode Studi Literatur

Yaitu cara yang dilakukan dengan membaca buku, jurnal online dan lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teori tentang pembuatan video.

### 1.6.2 Metode Analisis

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kebutuhan sistem meliputi analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Pada perancangan ini peneliti akan merancang video profile dengan tahapan pra produksi, kemudian tahap produksi dan dilanjutkan tahap pasca produksi.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematis penulisan dilakukan untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

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

Pada bab ini menjelaskan pengertian multimedia, tahap pembuatan video serta konsep *motion graphic* dan perangkat lunak yang di gunakan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan analisis yang di gunakan ide cerita, *storyboard*, tema pada implementasi teknik *motion graphic* pada video promosi untuk Punk Coffe Bar Frogshelter.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan bagaimana pembuatan *motion graphic* untuk media informasi dan promosi agar video yang di hasilkan lebih baik. Pada bab ini akan dilakukan implementasi pembuatan video sesuai konsep yang diharapkan, ulasan yang dibahas diantaranya *storyboard*, pengambilan gambar, dan editing.

#### **BAB V PENUTUP**

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan video sebagai media informasi yang lebih lanjut, adapun yang akan dibahas diantaranya kesimpulan dan saran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang sumber referensi penulis dalam penulisan Skripsi.