

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Hopehicks adalah toko sepatu berbasis online shope, bisnis ini di mulai pada tahun 2021 dengan nama akun online shope "hopehicks" yang di dijalankan oleh 3 orang partner bisnis sepatu dan sampai sekarang masih berkembang dengan penjualan yang berkualitas baik. Toko online shope yang bertempat di yogyakarta dan disupply langsung dari kota batam. Kami menjual sepatu second dengan kualitas original dan target market dari "hopehicks" dimulai dari kaum millennial dan masyarakat umum.

*Motion graphic* merupakan media yang menggunakan rekaman video atau teknologi animasi untuk membuat ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. [1]

Definisi video ialah sebagai teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik sehingga 17 video tampak seperti gambar yang bergerak. Agnew dan Kellerman dalam kutipan Munir menjelaskan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan gambargambar yang dibaca secara berurutan dengan waktu tertentu sehingga memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Gambargambar yang digabung tersebut dinamakan frame, kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate dengan satuan fps (frame per second), dan ukuran gambar tersebut disebut disebut dengan resolusi gambar. [2]

Iklan merupakan elemen komunikasi pemasaran yang persuasif,

nonpersonal, dibayar oleh sponsor dan disebarluaskan melalui saluran komunikasi massa untuk mempromosikan pemakaian barang, atau jasa. [3]

Teknik pembuatan video iklan dengan teknik motion graphic dan live shot ini menggunakan kamera sony dan software adobe premiere, video iklan motion graphic dan live shot mengambil beberapa footage sebagai sepatu-sepatu toko online shope "hopehicks".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas maka penulis dapat merumuskan masalah, "Bagaimana pembuatan video iklan online shope "hopehicks" dengan teknik motion graphic dan live shot?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Penulis merancang Video iklan motion graphic maka penulis merasa perlu membatasi variabel dari masalah yang akan dibahas menjadi lebih rinci, batasan masalah dalam Video Iklan online shope "HOPEHICKS".

1. Membuat video iklan.
2. Membuat editing video dengan penggabungan live shot dan motion graphic.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah kesesuaian informasi yang disampaikan melalui video iklan tersebut.
4. Target durasi 1 menit
5. Video Iklan ini di buat dengan menggunakan *software Adobe premiere*, dan *Hardware kamera sony*
6. Hasil akhir dari skripsi ini akan membuat video iklan yang akan di tayangkan kedalam media Instagram.

#### 1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengenalkan dan mempromosikan toko online sepatu berended ke masyarakat dan kalangan anak muda.
2. Implementasi teknik editing penggabungan *live shot* dan *motion graphic* pada konten video iklan.
3. *Motion graphic* bertujuan untuk memberikan kesan modern untuk *digital marketing*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah agar toko online lebih berkembang di dunia digital.

##### 1. Manfaat Bagi Peneliti

- a. Memberikan dan menambah wawasan lebih dari penerapan ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan.
- b. Mampu Menerapkan ilmu yang didapatkan dari bangku kuliah khususnya multimedia dan sebagai persiapan menghadapi dunia kerja.
- c. Manfaat penulisan adalah dapat lebih memahami teknik *motion graphic* untuk mendapatkan tampilan yang dapat berinteraksi dengan *live shot*.

##### 2. Manfaat Penulis

- a. memahami teknik pembuatan Video Iklan untuk mendapatkan tampilan hasil akhir yang baik agar dapat dijadikan media promosi sehingga

mampu menarik minat pembeli sepatu branded.

## **1.6 Metode Penelitian**

Pada penelitian ini penulis memperoleh data untuk penelitian dengan menggunakan metode sebagai berikut;

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan hasil yang di inginkan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan perancangan ini perlu adanya data yang benar, lengkap dan akurat. Untuk itu perlu di lakukan beberapa teknik dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut :

#### **1. Metode Observasi**

Observasi hakikatnya merupakan kegiatan dengan menggunakan pancaindera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian. [4]

#### **2. Metode Kepustakaan**

Apa yang disebut dengan riset kepustakaan atau juga sering disebut dengan studi pustaka, ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian untuk memperkenalkan penelitian secara garis besar. [5]

#### **3. Metode Literatur**

Pengambilan data menggunakan literatur, memanfaatkan fasilitas internet, yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan teknik dan cara pembuatannya.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisa yang digunakan adalah identifikasi masalah, analisa kebutuhan informasi yang terdapat *motion graphic*.

### 1.6.3 Metode Pengembangan

Secara umum metode penciptaan film, baik film serial televisi, film pendek, film layar lebar, serta film animasi, semuanya melalui 3 tahapan yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. [6]

Metode perancangan terbagi menjadi beberapa tahap yaitu:

#### a. Pra-Produksi

Di tahap ini adalah dimana proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal dalam proses memulainya produksi semua video untuk membentuk perancangan yang terancang sehingga dapat memudahkan proses pembuatan produksi video

#### b. Produksi

Produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi.

#### c. Pasca-Produksi

Pasca produksi merupakan salah satu tahap akhir dari proses pembuatan video. Editing atau penyuntingan adalah proses menyusun, memotong dan



memadukan kembali hasil rekaman menjadi sebuah cerita yang utuh dan lengkap.

#### **1.6.4 Metode Evaluasi**

Melakukan pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan motion graphic dan live shot yang akan dibuat. animator dan orang-orang yang berpengalaman dalam bidang video iklan motion graphic.

Pada tahap ini menggunakan metode skala likert, teknik pengukuran sikap dimana subjek diminta untuk mengindikasikan tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap masing-masing pernyataan. Skala ini umumnya menggunakan lima angka penilaian, yaitu : (a) Sangat Setuju, (b) Setuju, (c) Tidak Berpendapat, (d) Tidak Setuju, (e) Sangat Tidak Setuju. [8]

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini Penulis membuat sistematika penulisan ke dalam beberapa bab dengan rincian sebagai berikut:

##### **1. BAB I PENDAHULUAN**

BAB ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian.

##### **2. BAB II LANDASAN TEORI**

BAB ini membahas dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian dan mendukung pelaksanaan penulisan penelitian.

##### **3. BAB III METODE PENELITIAN**

BAB ini membahas tentang identifikasi masalah, analisis kebutuhan *video iklan motion graphic*, Pengambilan data yang diperlukan, kebutuhan *Hardware* dan *Software*, saat perancangan *motion graphic* yang dilakukan

dalam peneitian.

#### **4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

BAB ini akan membahas tentang langkah-langkah dalam penerapan dan perancangan *motion graphic dan live shot pada video iklan*.

#### **5. BAB V PENUTUP**

BAB terakhir ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis untuk merancang *Video iklan motion graphic dan live shot* yang sudah dihasilkan kedepannya.

#### **6. DAFTAR PUSTAKA**

BAB ini berisi tentang daftar pustaka dan literatur-literatur yang digunakan dan yang telah mendukung dalam penyelesaian Skripsi.