

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi begitu pesat, kebutuhan informasi yang sangat berkualitas sangat diperlukan dan dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan keuntungan dalam berbagai bidang, salah satu media informasi yang dapat dilakukan untuk promosi adalah memanfaatkan teknologi multimedia. Multimedia terdiri dari beberapa unsur, salah satunya adalah promosi. Promosi adalah salah satu dari empat elemen utama promosi perusahaan. Tujuan iklan adalah agar masyarakat tertarik untuk membeli dan menggunakan barang/jasa tersebut. [1]

Seiring dengan berkembangnya dunia usaha, suatu perusahaan dapat menciptakan sebuah inovasi baru agar dapat terus berkembang untuk memasarkan produk ataupun jasa yang dimilikinya. Sebagai contoh, adalah salah satu produsen Bengkel Rekayasa Wangdi. Promosi yang dilakukan oleh produsen tersebut salah satunya melalui media sosial, upaya tersebut cukup efektif untuk menarik masyarakat dan lebih mudah untuk menawarkan produk secara luas.

Pada umumnya masyarakat lebih mudah menerima informasi secara visual, contohnya video. Oleh karena itu, penulis membuat suatu inovasi media promosi dengan menggabungkan audio dan visual yang dikemas menjadi satu paket. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis membuat promosi Bengkel Rekayasa Wangdi berupa video yang diharapkan agar dapat menarik minat masyarakat.

Bengkel Rekayasa Wangdi berada di Cambahan, Nogotirto, Gamping, Sleman. Bengkel ini berdiri pada tanggal 20 September 1997 dengan nama Bengkel Labora, awal mulanya perusahaan ini hanya digunakan sebagai tempat penelitian para dosen-dosen perguruan tinggi, produk yang dihasilkan hanya untuk penelitian saja. Sejalan dengan semakin meningkatnya

permintaan pasar akan kebutuhan barang/alat Teknologi Tepat Guna maka pada tahun 2005 tepatnya tanggal 10 Oktober 2005, BENGKEL REKAYASA WANGDI W diubah nama menjadi "UD. REKAYASA WANGDI W" dan telah mendapatkan akta dari notaris. UD. REKAYASA WANGDI W, merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pengembangan dan penerapan teknologi secara terpadu. Bengkel ini mendukung perkembangan serta pemanfaatan teknologi guna mencapai sasaran pembangunan. Jenis usaha yang diberikan oleh perusahaan ini adalah pembuatan peralatan pengolahan pasca panen baik di bidang pertanian, perkebunan, peternakan dan perikanan.

Berdasarkan hal tersebut, iklan ini dibuat untuk menunjukkan keunggulan alat yang dimiliki dari Bengkel Rekayasa Wangdi menggunakan teknik *live shoot*, *time lapse*, *tracking*, *slow motion*, *motion graphic*. Diharapkan dengan sistem ini masalah penyampaian sarana informasi dan fasilitas menjadi lebih mudah dimengerti masyarakat. Penulis berharap setelah adanya video iklan ini dapat memberi informasi dan menarik minat masyarakat yang akan membeli alat dari Bengkel Rekayasa Wangdi.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang diatas dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat media promosi Bengkel Rekayasa Wangdi dengan menggunakan teknik *live shoot*, *timelapse*, *tracking*, *slow motion* dan menggabungkan animasi *motion graphic*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video iklan ini menggunakan teknik *live shoot*, *timelapse*, *tracking*, *slow motion* dan menggabungkan *motion graphic*.
2. Pembuatan iklan dalam penelitian ini meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

3. Iklan Bengkel Rekayasa Wangdi dibuat dengan durasi 4 menit.
4. Kualitas iklan yang dihasilkan adalah *HDTV 720p 24 High Quality Video*, 1280 x 720 *Video Size* dengan *type data (mp4)*.
5. Perangkat yang digunakan :
 - a. Sony a6000
 - b. Iphone 11
 - c. Tripod
 - d. Media Penyimpanan (SD Card/Harddisk)
6. Perangkat lunak yang digunakan :
 - a. Adobe Premiere Pro CC 2017
 - b. Adobe After Effect CC 2017
 - c. Adobe Media Encoder

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan maka tujuan dari penelitian ini adalah Bengkel Rekayasa Wangdi sangat berpotensi dalam membuat produksi mesin namun keberadaannya kurang dikenal masyarakat luas, maka dari itu penulis merancang dan membuat iklan inovatif yang optimal sebagai penunjang promosi Bengkel Rekayasa Wangdi sehingga menarik perhatian masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
 - a. Membuat suatu karya yang bermanfaat bagi masyarakat.
 - b. Memberi pengalaman dan pengetahuan bagi penulis dalam periklanan dan multimedia
 - c. Mempraktikan ilmu yang telah diajarkan dan didapat selama perkuliahan.
2. Bagi masyarakat umum
 - a. Memberi informasi tentang Bengkel Rekayasa Wangdi

- b. Menarik perhatian konsumen yang ingin membeli alat dari Bengkel Rekayasa Wangdi

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu studi kasus. Penulis menggunakan data primer yang dilakukan dengan memperoleh data yang dikumpulkan dari objek, kemudian di tambah dengan referensi yang berasal dari buku-buku, jurnal, internet serta contoh penulisan skripsi lainnya yang berkaitan dengan rancangan pada video promosi yang penulis buat.

Peneliti menjelaskan mengenai keakuratan teknik dalam penelitian dengan menggunakan beberapa metode yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan pemilik Bengkel Rekayasa Wangdi.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari berbagai buku referensi yang berkaitan dengan penelitian.

3. Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan oleh penulis untuk penelitian.

4. Metode Literatur

Mengumpulkan data dengan menggunakan literatur yang tersedia, seperti manfaat fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi website yang berhubungan dengan pembuatan video iklan dan teknik yang digunakan.

5. Metode Kuesioner

Mengumpulkan data dengan cara menyebarkan pertanyaan-pertanyaan kepada responden dengan pertanyaan yang berkaitan dengan masalah penelitian untuk menguji hipotesis.

1.6.2 Analisis

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan serta tantangan sumberdaya perusahaan. Untuk mendukung produksi, penulis juga menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan ini, penulis akan merancang video iklan dengan tahapan:

1. Pra-produksi (Tema, Naskah, *Story Board*)
2. Produksi (Pengambilan Gambar)
3. Paska-produksi (*Compositing, Editing, Rendering*)

1.6.4 Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan pengujian informasi. Jika ada kesalahan, media akan diperbaiki sehingga visualisasi informasi tersebut dapat dipahami oleh penonton.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, dengan uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini dijelaskan mengenai dasar-dasar serta hal-hal yang berhubungan serta mendukung dalam perancangan pembuatan laporan skripsi ini yaitu pengertian multimedia, pengertian iklan, pengertian live shoot, pengertian teknik timelapse, pengertian teknik tracking, pengertian teknik *slow motion*, pengertian teknik *motion graphic* dan pengenalan sistem secara umum juga perangkat lunak yang akan digunakan oleh penulis dalam menyusun sistem.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini dijelaskan tentang analisis yang digunakan ide cerita, storyboard, dan membahas tinjauan umum dari objek penelitian

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini diuraikan secara sistematis mengenai proses pembuatan iklan dari perancangan, kemudian mulai pembuatan video, edit video, audio, dan final editing.

BAB V Penutup

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan, analisa dan saran yang disampaikan untuk menyempurnakan penelitian yang lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Menjelaskan referensi yang menjadikan acuan dalam penyusunan skripsi.

LAMPIRAN

