

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini telah menunjukkan kemajuan yang begitu pesat sehingga membawa perubahan yang mendasar pada pola pikir manusia ke dunia baru. Terdapat banyak hal dari beberapa aspek kehidupan yang telah memanfaatkan teknologi itu sendiri.

Pada era modern ini telah berkembang dengan pesat, ditandai dengan kian beragamnya teknologi media penyampaian informasi. Dalam penyampaian informasi tentu saja harus dengan cara yang efektif, jelas, dan mudah dipahami. Salah satu media penyampaian informasi adalah bentuk video. Dalam video, terdapat banyak unsur dan teknik, salah satunya live shoot dan motion graphic, contohnya pada sebuah scene yang tidak bisa diambil melalui teknik live shoot. Media penyampaian informasi berbentuk video dapat dimanfaatkan oleh para pengusaha sebagai media promosi produk. Iklan promosi dalam bentuk video dengan penyajian yang jelas dan menarik, akan berdampak baik pada tanggapan konsumen, dan dapat meningkatkan penjualan.

Pawon Jinawi merupakan sebuah kedai kopi yang menyajikan berbagai makan dan minum bernuansa klasik. Pawon Jinawi terletak di Jl. Merpati, Mancasan lor, Kel. Condong Catur, Kab. Sleman, Yogyakarta. Kedai Pawon Jinawi berdiri dari 20 Juni 2021 dan satu-satunya cabang yang ada di Jogja. Namun masih banyak masyarakat yang belum mengetahui sama sekali tentang keberadaannya. Pawon Jinawi belum memiliki video iklan yang di gunakan sebagai media promosi karena tidak ada tenaga IT yang bisa membuat iklan.

Pawon Jinawi telah menggunakan berbagai cara untuk mempromosikan kedai maupun produknya, namun hasil yang diharapkan masih kurang maksimal. Pawon Jinawi memerlukan media informasi yang lengkap dan mudah diakses. Di era sekarang ini banyak sekali iklan yang dibuat dalam bentuk video kreatif yang bisa juga di unggah ke berbagai media sosial sehingga lebih informatif dan efisien

dalam penyampaian. Salah satu metode pembuatan video yang dapat di aplikasikan dalam video adalah iklan dengan memadukan Teknik live shoot dan motion graphi

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan menggunakan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau di kontrol secara interaktif. Teknik live shoot merupakan sebuah teknik dimana cara menggunakan kamera dengan yang merekam apa yang terjadi saat itu, live shoot di sini berguna untuk memberikan visual tentang keadaan fisik dari suatu objek secara nyata, dalam hal ini adalah kondisi fisik dan yang ada di dalam kedai. Teknik motion graphic merupakan gabungan dari potongan elemen elemen desain/animasi yang berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dan desain grafis.

Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin membuat sebuah video iklan dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* untuk menampilkan informasi dari kedai Pawon Jinawi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat sebuah media video yang mampu menyampaikan informasi secara jelas agar Pawon Jinawi dapat diketahui oleh semua kalangan masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup multimedia kedalam lingkup yang lebih kecil lagi agar penulis dan perancangan tidak menyimpang dari pembahasan rumusan masalah, maka penyusun membatasi penelitian dan perancangan video iklan sebagai berikut :

1. Video ini menggunakan teknik penggabungan live shoot dan motion graphic.
2. Lokasi penelitian hanya di lakukan Pawon Jinawi Yogyakarta.

3. Pembuatan iklan meliputi tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.
4. Target penayangan hasil video hanya pada media sosial Instagram.
5. Target durasi iklan maksimal 45 detik.
6. Pengujian dilakukan pada tampilan video dan informasi yang disampaikan.
7. Iklan ini diuji oleh pemilik Pawon Jinawi, mahasiswa Universitas Amikom yang mengambil konsentrasi multimedia, dan masyarakat dengan menggunakan kuisioner.
8. Tahapan penelitian berakhir ketika video diserahkan ke pihak Pawon Jinawi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada fakultas ilmu komputer, Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai pengembangan ilmu yang diperoleh di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Penulis
Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada fakultas Ilmu Komputer, Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Pawon Jinawi
Lebih di kenal masyarakat
3. Masyarakat.

Menjadi lebih mudah menerima informasi dan lebih mengenal tentang Pawon Jinawi.

4. Universitas

Naskah dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan dapat dikembangkan lagi di masa yang akan datang.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun langkah-langkah dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti, penulis menggunakan metode sebagai berikut :

1. Metode pengamatan langsung (observasi)

Metode observasi merupakan sistem pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini sebagai dasar dari penyusunan skripsi, dipergunakan buku kepustakaan yang meliputi literatur, catatan-kuliah, serta sumber referensi lain yang mendukung penulisan skripsi ini.

3. Metode Produksi

• Pra-Produksi

Pada tahap pra produksi meliputi pengumpulan data, perencanaan tema, sinopsis, alur iklan, naskah iklan, storyboard.

• Produksi

Tahap produksi meliputi pengambilan gambar, sound, pembuatan desain motion graphic, dan proses editing.

• Pasca Produksi

Tahap pasca produksi meliputi rendering, publikasi, dan pengujian.

1.6.2 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan mengadakan suatu tanya jawab secara langsung dengan pemilik Pawon Jinawi untuk mendapat informasi maupun data yang diperlukan.

1. Metode Analisis

Analisis SWOT adalah salah satu metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi suatu masalah, proyek, atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu Strengths, Weakness, Opportunities, dan Threats.

2. Metode Perancangan

Metode perancangan berisi paparan deskriptif langkah-langkah dalam proses perancangan program aplikasi. Langkah-langkah ini meliputi latar belakang atau ide perancangan, identifikasi permasalahan, tujuan perancangan dan konsep perancangan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam mengikuti seluruh uraian dan pembahasan pada penelitian ini, maka penulisan penelitian ini dilakukan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I-PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II-LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan penelitian ini. Berisi mengenai definisi-definisi dan teoriteori yang menjadi besar dalam penelitian penelitian yang di ambil dari berbagai sumber.

BAB III-ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dijelaskan mulai dari gambaran umum, analisis kebutuhan, dan pra produksi, dalam hal ini meliputi ide iklan, tema iklan, logline, screenplay, storyboard.

BAB IV-IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai proses pembuatan Live Shoot dan Motion Graphic, kemudian tahap produksi, meliputi pembuatan, background, kemudian tahap paska produksi, editing, compositing dan testing.

BAB V-PENUTUP

Dalam bab ini akan menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah penulis lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis penelitian, baik berupa literatur dari internet, buku panduan, jurnal atau media lainnya.

LAMPIRAN