

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, iklan di bawah era 1980-an, berbeda jauh pengaruhnya terhadap konsumen dibandingkan iklan dalam era kekinian. Iklan terkini tampak lebih menarik, impresif, memiliki sisi artistik yang terkemas melalui perwajahan atau tampilan yang begitu memuakan secara seni. Dalam dunia pertelevisian misalnya, nuansa kemasan iklan produk menjadi lebih hidup dan menggugah selera konsumen karena didukung kemutahiran perangkat audio-visual dengan sedikit pengaturan (*setting*) fitur-fitur unik dan memikat yang bersifat digital dan sinematografis [1].

Dunia periklanan tidak hanya berkaitan dengan industri dan manajemen pemasaran media. Lebih dari itu, periklanan (*advertisement*) amat relevan dengan dunia kewirausahaan (*entrepreneurship*), pemasaran produk, dan hubungan masyarakat (*public relations*). Tesis yang paling ideal dan logis dalam perspektif ini adalah bahwa tanpa bantuan iklan, tidak ada jaminan sebuah produk bisa "laris-manis" di pasaran. Itulah sebabnya, pendapatan sekaligus citra media dapat melonjak karena ditopang dengan besarnya pengaruh iklan, salah satunya yaitu dengan menggabungkan teknik *Live Shot* dan *Motion Graphic* [1].

*Live shoot* dapat diartikan sebagai teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung. *Live shoot* juga dapat dikatakan sebagai video shooting di mana dalam pengerjaannya diperlukan editing untuk menyempurnakan hasil shooting. *Motion Graphic* digabungkan ke dalam video *Live Shot* untuk memperindah

tampilan visual yang akan disampaikan dan *Motion Graphic* dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang tidak mampu ditampilkan melalui *Live Shot*.

Salah satunya yaitu Youngs Computer. Pada awal berdiri, Youngs Computer melakukan promosi melalui media cetak seperti banner, spanduk, maupun mengikuti pameran komputer yang diselenggarakan di kota Jogja. Sekarang media promosi yang digunakan yaitu berupa promosi di social media seperti Instagram dan Facebook. Dari berbagai media promosi yang digunakan, Youngs Computer belum menggunakan media promosi dalam bentuk video profile. Hal ini disebabkan karena biaya yang di perlukan sangat besar dan sangat sulit untuk menentukan pasar yang akan dituju melalui video profile.

Oleh sebab itu, penulis melakukan penelitian dalam penyusunan tugas akhir "Pembuatan Video Profile "Youngs Computer" sebagai media promosi dengan menggunakan teknik *Live Shot* dan *Motion Graphic*" dengan memanfaatkan alat yang tersedia dan diharapkan video profile ini akan sesuai dengan pasar yang akan dituju.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka yang menjadi pokok permasalahan yaitu "*bagaimana membuat video profile Youngs Computer menggunakan teknik Live Shot dan Motion Graphic?*"

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang telah dirumuskan, maka diperlukan batasan batasan. Batasan batasan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengambilan gambar secukupnya,
2. Hasil dari implementasi live shot dan motion graphic ini berdurasi 2 menit,
3. Software yang digunakan untuk mengedit video ini yaitu menggunakan Corel Draw, Adobe After Effect, Adobe Audition, dan Adobe Premiere Pro.

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

##### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini yaitu membuat sebuah video profile sebuah toko komputer yang dapat digunakan sebagai media promosi yang dapat membantu konsumen toko ketika ingin membeli sebuah komputer atau melakukan perbaikan komputer.

##### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan tugas akhir ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 3 jurusan Teknik Informatika di UNIVERSITAS "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Video profile yang digunakan dan diharapkan mampu memberikan informasi kepada kostumer tentang Youngs Computer secara singkat dan jelas.
3. Penulis mengimplementasikan hasil dari video *live shot* dan *motion graphic* dengan judul "video profile Youngs Computer menggunakan

teknik live shot dan motion graphic” ini akan di upload di media sosial Youngs Computer.

#### **1.4.3 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari disusunnya Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan konsumen dapat memahami profile dari toko komputer ini,
2. Menjadi referensi untuk penelitian tugas akhir lainnya yang sejenis,
3. Dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta,
4. Bisa mencapai gelar Ahli Madya di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta,
5. Sebagai bekal untuk siap terjun ke dunia kerja.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan video profile Youngs Computer, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif agar data yang dihasilkan adalah data yang benar dan mengandung fakta. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta dilapangan.

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk melengkapi data pada penelitian ini yaitu :

**a. Observasi**

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung ke Toko Youngs Computer yang beralamat di Jl. Jembatan Merah DP III/ 116A Prayan Kulon Surioadan Gejayan Yogyakarta.

**b. Wawancara**

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada Tri Purwanto yang merupakan manager dari Toko Youngs Computer. Peneliti menanyakan secara detail profile dari Toko Youngs Computer, mulai dari tahun berdiri hingga pelayanan yang diberikan.

**1.5.2 Metode Perancangan**

**a. Pra produksi**

Meliputi ide cerita, Pembuatan Naskah dan Pembuatan *Storyboard*.

**b. Produksi**

Meliputi Pembuatan peta, ikon ikon pendukung, pengambilan gambar, mixing sound.

**c. Pasca produksi**

Meliputi *Compositing, Editing, Rendering*.

**d. Implementasi**

Meliputi Penerapan hasil video profile.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, maksud penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang uraian teori-teori yang mendasari video profile Youngs Computer, definisi-definisi mengenai teknik live shot, teknik motion graphic, ide, tema, naskah, storyboard, drawing, Adobe After Effect, Adobe Audition, Adobe Premiere Pro, Corel Draw, serta perangkat lunak yang digunakan.

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

Bab ini berisi tentang gambaran umum tentang Youngs Computer sebagai tempat penelitian, serta pembuatan Video Profile Youngs Computer Sebagai Media Promosi Menggunakan Teknik Live Shot dan Motion Graphic.

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

Bab ini berisi tentang pembahasan dan implementasi Pembuatan Video Profile Youngs Computer Sebagai Media Promosi Menggunakan Teknik Live Shot dan Motion Graphic, hasil yang diperoleh saat proses, dan hasil akhir.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan yang penulis ambil.

## DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.

