

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Angkringan adalah sebuah gerobak dorong untuk menjual berbagai macam makanan dan minuman di pinggir jalan di Jawa Tengah dan Yogyakarta. Beroperasi mulai dari sore hari hingga dini hari, yang mengandalkan penerangan tradisional yaitu *senhir* (lentera, penerangan sangat sederhana tanpa kaca semprong dibanding dengan lampu tempel atau teplok yang terdiri dari botol biasanya berukuran pendek lengkap dengan sumbu dan minyak tanah atau minyak kelentik sebagai bahan bakarnya), dan juga dibantu oleh terangnya lampu jalan.

Angkringan Sugeng merupakan salah satu usaha bersama orang-orang yang memiliki nama Sugeng yang tergabung dalam Paguyuban Sugeng khusus untuk regional Yogyakarta. Angkringan Sugeng pertama kali berdiri tepatnya di Yogyakarta pada awal Februari tahun 2018. Tak seperti angkringan pada umumnya yang membuka dagangannya di pinggir jalan dengan gerobak, Angkringan Sugeng berada di dalam sebuah rumah. Gerobak dorong khas angkringan diletakkan di pintu masuk, lengkap dengan menu nasi kucing dan berbagai camilan.

Berdasarkan peninjauan yang dilakukan penulis pada objek penelitian ini, penulis menemukan bahwa selama ini pengiklanannya masih menggunakan brosur dan foto, media ini sudah berjalan dengan baik namun masih minim dan cakupannya kurang luas, dan pihak manajemen ingin meningkatkan dengan iklan dengan menggabungkan video *live shoot* dan *motion graphic*, akan tetapi belum

memiliki iklan tersebut. Dengan adanya media iklan ini diharapkan dapat meningkatkan penyebaran informasi tentang Angkringan Sugeng.

Dari masalah di atas maka penulis tertarik membuat sebuah penelitian dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Iklan Angkringan Sugeng dengan menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic". *Motion Graphic* membuat penyampaian informasi menarik dan mudah dimengerti karena informasi yang disajikan berupa audio visual dan gerakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis menuliskan rumusan masalah, bagaimana membuat video iklan Angkringan Sugeng dengan menggunakan teknik gabungan live shoot dan motion grafis ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup multimedia yang lebih kecil yaitu :

1. Pembuatan video menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot*.
2. Durasi video yang ditampilkan adalah 60 detik.
3. Software yang digunakan adalah Adobe after efect, Adobe Audition Adobe Premiere, Corel Draw.
4. Perancangan iklan untuk media Promosi Angkringan Sugeng, akan di tayangkan di youtube dan setelah itu akan menjadi kewenangan Angkringan Sugeng.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah :

1. Membuat iklan Angkringan Sugeng dengan menggabungkan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
2. Mempromosikan Angkringan Sugeng kepada konsumen.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan dalam mendapatkan gelar sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai pengembangan ilmu yang diperoleh di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode sebagai dasar penyusunan dalam melakukan penelitian. Metode tersebut antara lain sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi / observation

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap iklan yang menggabungkan teknik *live shoot* dan *motion graphic* baik buatan Indonesia maupun luar negeri untuk referensi.

2. Metode Wawancara/Interview

Wawancara dilakukan dengan pihak manajemen angkringan sugeng, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Metode Kearsipan/documentation

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar obyek dan dokumen terkait. Dengan tujuan gambar hasil dokumentasi dapat digunakan sebagai acuan untuk mendesain komponen iklan tersebut.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu *Strengths*, *Weakness*, *Opportunities* dan *Threats*

1.6.3 Metode Perancangan

1. Merancang Konsep Video

Merancang konsep merupakan langkah awal setelah teknik pengumpulan data. Di dalam perancangan konsep setelah pengumpulan data. Di dalam perancangan konsep ini menentukan secara keseluruhan pesan dan menentukan aliran pada video yang akan dibuat. Untuk dapat merancang konsep dalam membuat video sangat dibutuhkan kreativitas.

2. Merancang Naskah

Dalam merancang naskah menentukan dialog dan urutan elemen elemen secara rinci. Ada beberapa pertimbangan dalam menulis video agar lebih efektif, seperti memperhatikan tampilan video agar terlihat menarik, dan memperhatikan kata kata yang digunakan.

3. Merancang *Storyboard*

Sebelum memulai memproduksi video diperlukan *storyboard*. *Storyboard* adalah serangkaian gambar sketsa yang menggambarkan

urutan atau alur cerita setelah naskah video dan rancangan animasi yang dibuat selesai

1.6.4 Implementasi Rancangan

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (Pasca produksi) dalam pembuatan video motion grafik.

1.6.5 Metode Deskriptif

Metode deskripsi memiliki tujuan untuk mengumpulkan data secara rinci dan aktual. Di dalam penelitian ini menjelaskan gejala-gejala yang telah ada seperti mengenali masalah dan memeriksa kondisi serta pratek yang masih berlaku. Penelitian ini juga membuat komparasi atau perbandingan mengenai yang dilakukan dalam menentukan solusi menghadapi suatu permasalahan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan tentang latarbelakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan menguraikan tentang, yang dimulai dengan tinjauan pustaka, teori tentang pembuatan video animasi menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menguraikan tentang analisis yang digunakan, mulai dari analisis masalah, analisis kebutuhan, identifikasi masalah, analisis kelayakan perancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang bagaimana cara membuat video infografis dengan menggunakan *motion graphic* mulai dari tahap pra-produksi sampai pasca-produksi serta memaparkan hasil iklan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan, saran dan daftar pustaka.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

