

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangan sistem teknologi informasi saat ini sangat pesat, hal ini di tandai dengan hadirnya berbagai macam teknologi multimedia yang di dalamnya berisi fitur-fitur menarik dan canggih. Begitu juga dengan perkembangan teknologi media promosi menggunakan video. Sudah banyak sekali media promosi yang menggunakan media berupa sebuah video. Promosi menggunakan video sebagai media utama karena saat ini era globalisasi dan transformasi sistem informasi yang semakin canggih, karena video ini akan di promosikan melalui media sosial yang saat sekarang ini menjadi trend dan kebutuhan, seperti facebook, instagram, twitter, youtube, dan yang lainnya.

video promosi merupakan marketing tool audio visual yang efektif memperkenalkan dan menginformasikan tentang segala sesuatu penjelasan dan keunggulan yang telah dimiliki sebuah instansi atau perusahaan karena mengandung kelima unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. [1]

KopiON yang beralamatkan Jl. K.H. Muhi No.53, Corongan, Maguwoharjo, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 52153, kedai KopiON memiliki konsep nature, dengan desain interior dan eksterior yang lebih dekat dengan alam seperti banyak tumbuhan-tumbuhan hias dan ada ruang indoor dan outdoor. Seiring perjalanan waktu kedai KopiON mengalami beberapa masalah, salah satunya adalah dalam hal promosi, promosi yang dilakukan dengan memanfaatkan media cetak, pertemanan dan pergaulan saja, dengan memberitahukan dari satu teman-keteman masih dirasa belum dapat dikenal luas dalam mempromosikan kedai KopiON. Hal tersebut juga berpengaruh kepada target audience di Yogyakarta, masyarakat di Yogyakarta banyak yang belum mengetahui keunggulan dari kedai KopiON

dikarenakan belum tersampainya informasi tentang kedai KopiON yang jelas dan cukup kepada masyarakat.

Dengan mengetahui pemilihan media utama promosi yang tepat, diharapkan nantinya informasi atau pesan yang disampaikan tentang kedai KopiON kepada masyarakat luas khususnya di kota Yogyakarta yang menjadi target audience akan lebih jelas, dan juga menjadi sarana promosi yang efektif bagi kedai coffee tersebut. Media utama yang akan penulis gunakan adalah dalam bentuk video promosi yang akan di publikasikan ke media sosial. Berdasarkan uraian di atas, maka muncul pemikiran dari penulis untuk memberikan alternatif dengan membuat Audio visual atau video yang memberikan kemudahan dalam proses promosi dengan menggunakan audio dan visual **“Implementasi Teknik Motion Tracking untuk Media Promosi Di KopiON?”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka bagaimana **“Implementasi Teknik Motion Tracking Sebagai Media Promosi di KopiON ? ”**.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang telah di rumuskan, maka di perlukan batasan-batasan masalah, sebagai berikut :

1. Pada penelitian membahas tentang pembuatan video untuk media promosi menggunakan teknik motion tracking di KopiON
2. Objek penerapan ada di kedai KopiON
3. Untuk software yang digunakan untuk editing dan compositing menggunakan Adobe Illustrator CC 2015, Adobe Premiere CC 2015, dan Adobe After effect CC 2015.
4. Durasi penerapan teknik motion tracking pada video 1 menit

5. Video akan dipublikasikan di *instagram*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai panulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dapat mengimplementasikan teknik motion tracking pada video promosi di KopiON
2. Sebagai media promosi di KopiON

1.5 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang diperhatikan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

1. Dapat membuat penelitian yang lebih baik dari pada penelitian yang sebelumnya sudah ada.
2. Mendapatkan ilmu baru dalam pemebuatan video yang betujuan untuk media promosi.
3. Dapat mendalami teknik Tracking Motion dalam pembuatan video

1.5.2 Manfaat Bagi Objek

1. Sebagai media promosi yang lebih mudah untuk dipublikasikan kepada masyarakat luas.
2. Meningkatkan minat pelanggan untuk ngopi di *KopiON*
3. Sebagai bahan unutk persaingan dengan kompetitor lain sesama kedai kopi

1.6 Metode Penelitian

Menggunakan metode sebagai perancangan penelitian diperlukan agar mudah untuk dipahami.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data disini ada beberapa metode sebagai berikut.

1.6.1.1 Metode Observasi

Dimana dalam metode ini penulis mengamati secara langsung di lokasi pada objek penelitian yang kedepannya sebagai bahan pembuatan penelitian ini.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Dalam metode ini penulis mulai Tanya jawab dengan obyek guna untuk mendapatkan data yang dibutuhkan sebagai bahan penunjang dalam pembuatan penelitian ini.

1.6.1.3 Metode Pustaka

Disini dengan mencari beberapa penelitian yang serupa atau buku yang sesuai dengan penelitian untuk dijadikan refrensi dan juga bertujuan sebagai landasan teori dalam pembuatan

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam metode ini terdapat beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Pra Produksi (*Ide & Konsep, Tema, Naskah, dan Storyboard*)
2. Produksi (*pengambilan gambar dan pembuatan asset*)
3. Pasca Produksi (*Compositing, Editing, Rendering*)

1.6.3 Metode Testing

Setelah pembuatan video selesai, kemudian diuji kualitasnya sesuai standar kompetisi film, video dan iklan nasional, kualitas audio (*sound*) dapat diuji tingkat *bit rate* dan *sample rate-nya*, atau *bitdepth* (nilai resolusi suara atau jumlah tingkat level suara), metode ini dilakukan untuk menentukan apakah video tersebut sudah layak atau belum layak untuk digunakan serta telah memenuhi kebutuhan yang diharapkan atau belum.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disini untuk membuat penyajian hasil penelitian agar dapat mudah dipahami dan memuat alasan yang logis. Laporan disusun secara

sistematika kedalam lima bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut.

1. BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab I akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, pengumpulan data dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II menguraikan mengenai pengertian sistem secara umum, tinjauan pustaka, dan perangkat lunak yang akan digunakan.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III merupakan uraian tentang penggambaran umum KopiON, dan juga akan dibahas tentang rancangan sistem yang akan dibuat.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini akan membahas secara rinci mengenai implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya, melakukan kegiatan implementasi dan pembahasan output yang akan ditampilkan dari software yang digunakan.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.