

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak yang baik bagi para pelaku usaha dagang, seperti halnya Toko Baju Wrongwayshop yang terletak di Jalan. Pandawa, Pucang, Kartasura Dusun IV, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah menyediakan berbagai macam merek pakaian dan celana untuk laki-laki dan perempuan. Multimedia ikut berperan dalam teknologi informasi, karena multimedia dapat menyampaikan informasi lebih jelas dan menarik melalui media gambar, text, audio, video, dan animasi sehingga setiap informasi yang disampaikan mudah dimengerti, maka dengan memanfaatkan teknologi multimedia sekarang dapat mempromosikan jasa atau produk dengan lebih baik, misalnya membuat iklan menggunakan teknik Liveshoot untuk memberikan objek nyata yang akan memberikan informasi dalam video, dan motion graphic untuk menyajikan informasi berupa visual gambar 2D yang dianimasikan, diringkas secara sederhana tanpa mengurangi informasi didalamnya sehingga memberikan ketertarikan tersendiri bagi iklan toko baju Wrongwayshop.

Saat ini persaingan usaha baju sangatlah banyak sedangkan Toko Baju Wrongwayshop hanya menggunakan media visual foto yang kemudian di upload dan iklankan menggunakan media sosial saja. Untuk mempertahankan usaha serta meningkatkan kualitas iklan dari Toko Baju Wrongwayshop maka akan dibuat sebuah mediah promosi baru.

Dari masalah tersebut Wrongwayshop memerlukan media promosi baru yang lebih menarik dan jelas, maka penulis mengangkat masalah sebagai skripsi dengan judul “Pembuatan dan Perancangan Iklan TV Toko Baju Wrongwayshop Sukoharjo Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Grafik” dimana iklan ini menggabungkan dua teknik yaitu Live shoot dan Motion Grafik. Dengan adanya video ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada konsumen sehingga semakin banyak orang yang ingin datang membeli baju ditoko Wrongwayshop.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut

“Bagaimana menerapkan teknik live shoot dan motion grafik pada iklan video toko baju wrongwayshop agar menjadi sebuah media promosi?”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penggabungan *live shoot*, dengan *motion grafik* diterapkan dalam pembuatan media promosi/iklan.
2. Objek pembuatan dan implementasi iklan teknik motion grafik adalah Toko Baju Wrongwayshop.
3. Pada penelitian ini hanya membahas tentang produk, harga, kualitas, dan lokasi toko.
4. Media informasi berbentuk iklan media promosi berupa video.

5. Software yang akan digunakan adobe after effect CC, adobe audition, adobe illustrator, adobe photoshop.
6. Durasi Iklan 50 detik.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini berdasarkan permasalahan di atas sebagai berikut :

1. Menjadikan media promosi untuk menarik para calon pelanggan agar berkunjung dan membeli produk di toko baju Wrongwayshop.
2. Mempermudah informasi tentang produk apa saja yang ada di toko baju Wrongwayshop kepada calon pelanggan yang akan membeli baju.
3. Mengetahui sejauh mana multimedia dapat berperan di dunia teknologi informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

- a. Penerapan ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Menambah wawasan dalam pembuatan iklan media social.
- c. Menambah ilmu di bidang sinematografi yang tidak diajarkan di kuliah secara formal.

2. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

Skripsi ini dapat digunakan sebagai acuan referensi bagi mahasiswa lain dalam melakukan penelitian serupa.

3. Bagi Toko Baju Wrongwayshop

Manfaat yang diharapkan pembuatan media adalah bias menarik para pembeli sehingga toko baju Wrongwayshop akan lebih maju dan berkembang.

1.6 Metode Penelitian

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka peneliti melakukan beberapa langkah analisis dan metode dalam pengumpulan informasi. Langkah-langkah untuk melakukan analisa dan membangun rancangan sistem aplikasi ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi, yaitu sebagai berikut

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mendatangi objek yang akan dilakukan peneliti untuk mendapatkan data secara tepat dan akurat.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan langsung ke pada objek yang akan ditujukan dengan mewawancarai pemilik Toko Baju Tersebut.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek, atau konsep berdasarkan factor internal (dalam) dan factor eksternal (luar) yaitu kekuatan (Strengths), kelemahan (Weakness), kesempatan (Opportunities), dan ancaman (Threats).

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk membuat video profil ini adalah metode perancangan Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini disusun dengan maksud agar pembaca memperoleh gambaran yang jelas tentang laporan ini yang terdiri dari 5 BAB, meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan beberapa hal antara lain : judul usulan penelitian, latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memaparkan beberapa hal mengenai teori-teori dasar motion grafik dan tahapan pembuatan media promosi serta software yang akan digunakan di dalam setiap perancangan dan implementasi teknik motion grafik.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memaparkan tentang perancangan media promosi dengan tahapan pra produksi dan produksi serta pembuatan storyboard dan ide cerita.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menuliskan skripsi berisikan tentang pembahasan iklan yang dibuat, serta menerapkan hasil dari tahapan pembuatan iklan tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian dari akhir laporan. Bab V berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

