

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Loops Cafe adalah salah satu cafe yang terletak di Yogyakarta yang menawarkan aneka minuman dan makanan. Saat ini Loops Cafe masih menggunakan cara tradisional yaitu dari mulut kemulut dan menggunakan media media sosial Instagram. Informasi tersebut sudah cukup bagus, akan tetapi ada beberapa konten dari sosial media instagram ini yang dapat di kembangkan lebih jauh, misalnya membuat video iklan lewat stasiun televisi.

Penulis mengusulkan adanya pembuatan video iklan televisi Loops Cafe dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *motion tracking* dalam memvisualisasi masalah tersebut. Dengan demikian maka informasi dapat disajikan dengan lengkap. Penulis memilih menggunakan teknik ini dikarenakan kesederhanaan konten dalam video sehingga mudah dipahami oleh para penerima informasi.

Dari permasalahan diatas penulis melihat peluang untuk menciptakan suatu media iklan melalui video untuk memperkenalkan kepada publik, melalui sebuah video dengan menerapkan teknik *Live Shoot* dan *Motion Tracking* yang nantinya video tersebut akan ditayangkan pada media Televisi RBTv.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “*Bagaimana perancangan dan pembuatan iklan televisi Loops Café Yogyakarta?*”

## 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan bisa mencapai sasaran yang diharapkan maka penulis membatasi permasalahan:

1. Media iklan Loops Cafe ini hanya dibuat dengan menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Tracking*.
2. Video iklan berdurasi 30 detik.
3. Pembuatan video ini hanya sampai uji coba kepada pihak Loops Cafe satu kali oleh pihak peneliti.
4. Hasil video akan diserahkan kepada Loops Cafe dan dikelola sendiri oleh pihak Loops Cafe.
5. Video iklan ini akan dipasang dan di publish pada stasiun televisi RBTv.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat iklan televisi Loops Cafe sebagai media iklan dengan teknik *live shoot* dan *motion tracking*.
2. Hasil penelitian berupa iklan yang akan ditayangkan di televisi.

3. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata-1 Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Belajar menerapkan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti masa perkuliahan.
2. Untuk dapat menambah wawasan tentang perancangan dan pembuatan iklan televisi.

### **1.5.2 Bagi Objek**

1. Iklan televisi ini dapat dijadikan sebagai keuntungan untuk mempermudah Loops Cafe dalam menarik perhatian pengunjung.
2. Memperkenalkan produk Loops Cafe kepada masyarakat luas.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain:

#### **1. Metode Observasi**

Metode observasi yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung oleh penulis dengan mendatangi Loops Cafe untuk mendapatkan data dan informasi secara spesifik dengan wawancara secara langsung.

## 2. Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara langsung kepada *management* Loops Cafe yang berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu mencari data tentang Loops Cafe, agar penulis dapat memperoleh data yang konkrit dan lengkap sebagai bahan analisa penelitian.

## 3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan oleh penulis dengan cara mengambil data berupa gambar obyek dan dokumen terkait yang dapat digunakan untuk membantu penulisan penelitian.

## 4. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku maupun fasilitas *internet* yang dapat memberikan informasi secara akurat. Selain buku cetak yang dapat dijadikan referensi, dapat pula digunakan buku elektronik (*e-book*) sebagai referensi dalam metode studi pustaka.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan oleh penulis yaitu metode analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional. Di dalam analisis SWOT penulis akan membahas tentang Strengths (kekuatan/keunggulan), dan Threats (ancaman) dari iklan ini. Sedangkan di dalam analisis kebutuhan non fungsional penulis akan membahas kebutuhan *software*, *hardware*, dan *brainware* yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan skrip naskah, *storyboard*, dan implementasi yaitu tahap pra produksi yang nantinya dapat berguna untuk memperlancar proses pembuatan video iklan televisi.

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Peneliti menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang *Shooting, Acting, and Record Sound*. Selanjutnya untuk tahap pasca produksi yang dilakukan adalah, *editing, review* hasil sementara, selanjutnya melakukan *compositing, rendering* dan *publishing* apabila hasil sudah sesuai dengan yang diharapkan.

### 1.6.5 Testing

Pada tahap testing penulis melakukan pengujian setelah video iklan tersebut ditayangkan pada salah satu stasiun televisi, yaitu RBTv. Pengujian video dilakukan dengan menggunakan *Screening Test*.

### 1.6.6 Implementasi

Tatap implementasi merupakan tahapan video iklan produk yang telah selesai dibuat untuk diimplementasikan atau ditayangkan pada salah satu stasiun televisi yang ada di Yogyakarta.

### 1.6.7 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi, penulis menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik *motion tracking* yang dapat diterapkan pada video iklan

televisi Loops Cafe. Sehingga visualisasi data yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti oleh masyarakat selaku *audience*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti, sistematika penyusunan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Landasan teori yang ada di bab berikutnya ini berisikan tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian penulisan skripsi, yaitu teori dasar multimedia yang berhubungan dengan pembuatan video iklan, elemen yang dibutuhkan dan langkah-langkah dalam pembuatan iklan.

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

Pada BAB III ini adalah gambaran dari Loops Cafe. Serta penjelasan tentang pembuatan video iklan, manfaat iklan dan gambaran objek penelitian mulai dari pembuatan video iklan tersebut.

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

Pada bab ini dalam penulisan skripsi berisikan tentang pembahasan iklan yang dibuat, dijelaskan juga hasil tahapan yang diberikan.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini menguraikan dan menjelaskan tentang kesimpulan apa yang didapat dari keseluruhan pelaksanaan dan hasil implementasi dari pihak Loops Cafe terhadap video iklan untuk lebih mengetahui tentang iklan yang dibuat

#### **DAFTAR PUSTAKA**

