

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Duta Serambi adalah warung mie Aceh yang berpusat di Jl. Babarsari Ruko BBC Plaza No.16 Depok Sleman, Yogyakarta, dan memiliki cabang Jl. Prof. Herman Yohanes, Teban, Kec. Gondokusuman, Daerah Istimewa Yogyakarta (sebelah Galeria Mall). Warung Duta Serambi didirikan pada tahun 2012 oleh Ibu Musliha. Tidak hanya menjual mie Aceh, mereka juga menjual nasi goreng Aceh, roti canai, teh tarik, kopi Aceh dan lain-lain.

Motion Graphic adalah seni desain graphics yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan Animasi. Terdiri dari dua kata, *Motion* yang berarti gerak dan *Graphic* atau yang sering kita kenal dengan istilah grafis. *Motion Graphic* biasanya dikombinasikan dengan audio sebagai output multimedia [1].

Video adalah suatu bentuk teknologi untuk merekam, menangkap, memproses dan mentransmisikan serta mengatur ulang gambar yang bisa bergerak. Gambar-gambar yang telah digabungkan tersebut dinamakan frame, dengan kecepatan pembacaan gambar tersebut dengan fps (frame per second). Menurut Arief S. Sadiman menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti cerita), bisa bersifat informative, edikatif maupun instruksional [2].

Iklan merupakan bentuk komunikasi yang bertujuan untuk menarik seorang pembeli dan disebar luaskan melalui saluran media elektronik seperti internet, televisi, radio dan lain-lain, untuk mempromosikan suatu barang atau jasa.

Untuk menarik calon konsumen, iklan yang menarik harus menggunakan visual multimedia. Menurut M.Suyanto (2005:29)[3], multimedia memudahkan

sebuah usaha atau perusahaan untuk melakukan merger ataupun aliansi, *home shopping* dan bisnis.

Maka dari itu penulis bermaksud membuat video iklan Duta Serambi dengan mengkombinasikan *motion graphic* dan *live shot*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penulis bertujuan untuk membantu mengembangkan warung makan Duta Serambi Aceh yang nantinya akan di unggah pada platform sosial media. Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penulis merumuskan masalah,

Bagaimana pembuatan video iklan Mie Aceh Duta Serambi dengan menggunakan teknik *motion graphic* dan *live shot*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan untuk membatasi pembahasan supaya terfokus pada bahasan utama dalam penelitian ini, antara lain:

1. Membuat video iklan.
2. Editing video dengan menggabungkan *live shot* dan *motion graphic*.
3. Kesesuaian informasi yang disampaikan melalui video iklan tersebut.
4. Durasi target kurang lebih 1 menit.
5. Video Iklan dibuat dengan menggunakan *software Adobe premiere* dan *Hardware* kamera *iPhone 11*.
6. Hasil akhir dari skripsi ini akan membuat video iklan yang akan ditayangkan di media social Instagram.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penyusunan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas adalah menghasilkan video warung Mie Aceh Duta Serambi dengan menggunakan Teknik *live shot* dan *Motion Graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian teknik *motion graphic* dan *live shoot* adalah sebagai berikut :

A. Manfaat untuk penulis antara lain:

1. Dapat lebih memahami teknik *Motion graphic* agar dapat berinteraksi dengan *live shot*.
2. Penulis mampu menerapkan ilmu yang didapat selama di bangku perkuliahan khususnya multimedia.

B. Manfaat untuk pemilik warung:

1. Bagi pemilik warung, manfaat yang akan didapatkan adalah sebagai media promosi.
2. Menarik pelanggan atau calon pelanggan supaya datang untuk menikmati masakan khas Aceh.

C. Manfaat penelitian untuk akademik sebagai berikut :

1. Memberi referensi untuk menambah wawasan lebih dari penerapan ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan.
2. Diharapkan dapat memberikan masukan bagi peneliti-peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian pada bidang yang sama.

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis memperoleh data dengan menggunakan metode sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Guna melengkapi data dalam penyusunan penelitian, berikut metode yang penulis gunakan sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan untuk menggali informasi yang tidak tertulis, penulis mewawancarai pemilik warung Duta Serambi dan mendapatkan masukan secara langsung dalam pembuatan iklan yang akan di buat.

1.6.1.2 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan, penulis menggunakan teknik *Live Shot* dan *Motion Graphic*.

1.6.1.3 Metode Literatur

Pengambilan data memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs web yang berhubungan dengan teknik dan cara pembuatannya.

1.6.2 Metode Analisis

Mengacu pada pada judul yang tertulis, penulis menggunakan analisis untuk menguraikan kebutuhan serta informasi yang terdapat *motion graphic*.

1.6.3 Metode Pengembangan

Metode yang penulis pakai dalam pembuatan iklan menggunakan teknik *Live Shot* dan *motion graphic*, semuanya melalui 3 tahapan yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan paska- produksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini penulis sajikan dengan sistematika penulisan ke dalam beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis menguraikan seputar latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian hingga sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang digunakan dalam penelitian dan yang menyangkut pelaksanaan penulisan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang identifikasi masalah, analisa video iklan *motion graphic*, pengambilan data yang diperlukan, kebutuhan *Software* dan *Hardware*, dalam perancangan *motion graphic* dan *live shot* yang dilakukan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang langka-langka dalam penerapan dan perancangan *motion graphic* dan *live shot* pada video iklan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisikan daftar referensi-referensi yang telah digunakan dalam penulisan dan pengembangan.

