

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motion Graphic adalah percabangan dari seni desain graphics yang merupakan penggabungan dari, ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik Animasi. *Motion Graphic* terdiri dari dua kata, Motion yang berarti gerak dan Graphics atau yang sering kita kenal dengan istilah grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *Motion Graphic*, juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak. (Wardhani, 2014:3)

Sedangkan *Live Shoot* dapat diartikan yaitu pengambilan gambar bergerak secara langsung. *Live Shoot* juga dapat dikatakan sebagai video shooting di mana dalam pengerjaannya diperlukan editing untuk menyempurnakan hasil shooting. Prakoso (2010).

Apple Keroak adalah salah satu store gadget yang terletak di Yogyakarta yang menawarkan sale, service dan aksesoris. Apple Keroak ini berlokasi di Jl. Prof. DR. Sardjito, Terban, Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Permasalahan yang di hadapi Apple Keroak saat ini dalam melakukan promosi Apple Keroak masih menggunakan media sosial. Promosi tersebut hanya menggunakan konsep gambar dan foto. Informasi tersebut sudah cukup bagus, akan tetapi ada beberapa hal dari promosi ini yang dapat di kembangkan lebih jauh, misalnya bagaimana proses

pelayanan, suasana toko, service dan apa saja yang tersedia di toko tersebut.

Dari masalah yang telah dipaparkan maka penulis mempunyai ide untuk menjadikan Apple Keroak sebagai obyek penelitian. Teknik penggabungan *motion graphic* dan *live shoot* adalah inti dari skripsi penulis, yaitu "Pembuatan Video Iklan Apple Keroak Menggunakan Metode *Live Shoot* dan *Motion Graphic*".

Dengan video *live shoot* ilustrasi yang ditampilkan memberikan kejelasan tentang profil Apple Keroak, pelayanan yang ditawarkan, contoh sale, service, aksesoris dan kondisi tempat. Sedangkan teknik *Motion Graphic* ini diterapkan untuk dapat memberikan penjelasan tentang produk pada Apple Keroak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan di selesaikan adalah "Bagaimana pembuatan video iklan Apple Keroak menggunakan metode *live shoot* dan *motion graphic*?"

1.3 Batasan Masalah

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

1. Media promosi Apple Keroak ini berbasis multimedia, hanya dibuat dengan menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*.

2. Informasi yang di sampaikan mencakup fasilitas dan produk Apple Keroak.
3. Media promosi Apple Keroak akan di upload ke youtube Apple Keroak.
4. Hasil implementasi video *infographics* sebagai media promosi menggunakan teknik *live shoot* dan teknik *motion graphic* ini akan berbentuk video media promosi berdurasi kisaran 50-60 detik.
5. Target materi pengujian adalah faktor informasi yang ditampilkan dan kecakapan produk iklan.
6. Hasil video promosi akan diserahkan kepada Apple Keroak dan dikelola sendiri oleh pihak Apple Keroak.
7. Pembuatan video promosi ini hanya sampai uji coba kepada pihak Apple Keroak satu kali oleh pihak peneliti.
8. *Software Editing* yang digunakan hanya Adobe Premier CS6 dan Adobe After Effect CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini :

1. Menghasilkan video iklan Apple Keroak sebagai media promosi.
2. Menambah cara promosi Apple Keroak dalam bentuk video.
3. Video ini menyampaikan informasi perusahaan, yang secara tidak langsung menjadi iklan bagi perusahaan.
4. Memperkenalkan profil dan produk Apple Keroak kepada orang – orang yang suka dengan teknologi dan selalu mengikuti trend terutama

di pulau Jawa .

5. Diharapkan dapat menambah pelanggan sebanyak 50% dari jumlah pelanggan yang sudah ada.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain:

1. Sebagai salah satu media promosi Apple Keroak.
2. Media konten sebagai informasi kepada para pencinta gadget dan pelanggan Apple Keroak.

Media konten dapat digunakan untuk membantu tim marketing dalam pemasaran Apple Keroak.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017) metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini juga disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan data statistik.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, agar menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna memecahkan masalah yang berkaitan dengan

kasus ini, diperlukan pemahaman bagaimana informasi tersebut nantinya dapat dijalankan. Untuk mengetahui bagaimana informasi tersebut berjalan, diperlukan beberapa metode untuk memperoleh data yang akurat dan menghasilkan video informasi yang lebih baik. Metode-metode tersebut antara lain :

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan pada bulan Oktober 2017 oleh penulis dengan cara pengumpulan data yang secara langsung ke kantor Apple Keroak untuk mendapatkan data secara spesifik.

2. Metode Wawancara

Data diperoleh dari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan secara langsung kepada Bpk Gufron Ahsan selaku manajemen Apple Keroak pada bulan Oktober 2017.

3. Metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku yang berkaitan dengan tema judul skripsi yang penulis ambil pada bulan November 2017 dan bertempat di perpustakaan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA , Selain buku cetak yang dapat dijadikan referensi, ada pula buku elektronik (e-book) yang dapat dijadikan referensi dalam metode kepustakaan.

1.6.2 Metode Pengembangan

Peneliti menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pengambilan gambar. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pascaproduksi yang meliputi compositing dan rendering.

1.6.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan naskah, storyboard dan biaya produksi yaitu tahap praproduksi yang nantinya dapat memperlancar proses pembuatan iklan.

1.6.4 Metode Testing

Peneliti melakukan testing terhadap video iklan dengan melakukan penayangan hasil akhir video iklan dihadapan objek penelitian dan penayangan di Instagram.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih terstruktur dan 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 iklan, elemen yang dibutuhkan dan langkah-langkah dalam pembuatan iklan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada BAB III ini adalah gambaran dari Apple Keroak. Serta penjelasan tentang pembuatan iklan, manfaat iklan dan gambaran objek penelitian mulai dari pembuatan 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 penulis akan memaparkan tentang kesimpulan dan saran sebagai bahan evaluasi penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan yang didapatkan dari beberapa buku dan internet sebagai referensi dan panduan untuk membantu dalam pembuatan dan sebagai penulisan skripsi.

