

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SANBO merupakan salah satu klub bela diri di Kabupaten Magelang yang menggeluti cabang olahraga beladiri seperti muaythai, wushu, dan kickboxing. Klub SANBO telah memperoleh berbagai prestasi di berbagai tingkatan mulai dari tingkat provinsi sampai tingkat internasional. Namun masih banyak masyarakat yang belum mengetahui eksistensi klub SANBO ini. Dalam promosinya, SANBO baru melakukan promosi dengan pengenalan lewat mulut ke mulut dan media sosial yaitu instagram sehingga belum memiliki iklan promosi dalam bentuk video iklan atau video promosi lainnya. Berdasarkan hal tersebut maka pemilik klub beladiri SANBO menginginkan suatu media promosi berbentuk video yang dapat diunggah di media instagram sehingga dapat memperkenalkan klub bela diri SANBO sehingga dapat mencapai jangkauan yang lebih luas dan dapat dikenal oleh masyarakat luas. Promosi tersebut dapat membuat olahraga bela diri bukan hanya sekedar menjadi populer namun juga dapat memberikan informasi kepada masyarakat terkait pentingnya olahraga bela diri dan memberikan gambaran yang baik tentang olahraga bela diri di masyarakat khususnya olahraga muaythai, wushu, dan kickboxing.

Promosi adalah kegiatan yang merancang kegiatan untuk memberikan informasi dan menawarkan kepada masyarakat atau konsumen agar konsumen tertarik membeli atau menggunakan produk/jasa tersebut [1]. Promosi yang dilakukan dengan menggunakan media dapat menarik minat masyarakat untuk lebih mengetahui produk atau tempat yang dipromosikan. Pada tahun 2022 menurut Badan Pusat Statistik Indonesia tercatat 67,88% penduduk di Indonesia telah memiliki telepon seluler [2]. Dengan jumlah sebesar itu, maka adanya media promosi mengakibatkan segala informasi mengenai suatu tempat atau produk akan lebih mudah disebar luaskan kepada masyarakat umum.

Perkembangan teknologi yang ada mendukung terciptanya teknik-teknik yang baru pada sebuah iklan sebagai media promosi. Salah satu teknik yang dapat digunakan yaitu penggabungan teknik *liveshoot* dan *motion graphic* agar dapat mempermudah dan menambah daya tarik masyarakat untuk melihat media promosi. *Liveshoot* sendiri merupakan teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung, sedangkan *motion*

graphic ialah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis dari hasil penggabungan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi dan musik [3].

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Iklan pada Klub Bela Diri SANBO di Kabupaten Magelang menggunakan Live Shoot dan Motion Graphic sebagai Media Promosi”. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperkenalkan klub bela diri SANBO kepada masyarakat luar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan pada 1.1, maka didapatkan rumusan masalah masalah yaitu.

- a. Bagaimana merancang media promosi berbasis video pada Klub Bela Diri SANBO di Kabupaten Magelang menggunakan *live shoot* dan *motton graphic* sebagai media promosi.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan sebuah video iklan, pasti terdapat banyak elemen didalamnya. Untuk itu peneliti menetapkan batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan di Klub bela Diri SANBO yang berada di Kabupaten Magelang.
- b. Penelitian ini terfokus pada pembuatan iklan dengan menggunakan *live shoot* dan *motion graphic*.
- c. Target penayangan video iklan ini melalui instagram.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya yaitu membuat video pada Klub Bela Diri SANBO di Kabupaten Magelang menggunakan *live shoot* dan *motion graphic* sebagai media promosi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Membantu Klub Bela Diri SANBO dengan memberikan konsep baru dalam proses promosi agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.
2. Membantu masyarakat untuk mengetahui informasi mengenai Klub Bela Diri SANBO.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Mengumpulkan landasan teori yang digunakan untuk membuat promosi, seperti pengertian video, teknik pembuatan video, *camera movement*, dan perangkat lunak yang digunakan

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai tinjauan-tinjauan umum Klub Beladiri SANBO serta menjelaskan analisis yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Perancangan yang dilakukan seperti membuat *storyboard* dan *timeline* pelaksanaan kegiatan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan rinci mengenai proses penelitian mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi, dan testing serta implementasi video promosi yang telah dirancang sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran pada video promosi yang telah dibuat dan dirangkum selama proses penelitian