

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam pembuatan video profile suatu badan usaha karena dapat mempresentasikan visi dan misi badan usaha atau yang ingin ditawarkan kepada konsumen. Selain itu video profile juga dapat digunakan sebagai marketing tool yang efektif dan komunikatif untuk sarana mengenalkan usaha Tie & Dye, karena video profile terdapat unsur visual seperti, audio, video, animasi, gambar, dan text. Berbeda dengan media cetak yang memiliki keterbatasan dalam menyampaikan informasi berupa video, animasi, dan audio.

Addictive merupakan salah satu perusahaan konveksi di Kabupaten Temanggung. Promosi yang dilakukan Addictive saat ini adalah promosi media online menggunakan foto di Instagram. Cara promosi tersebut belum cukup maksimal karena akan timbul masalah dalam hal menggambarkan dan memvisualisasikan keunggulan dari Addictive yaitu tie & dye proses pengikatan warna pada kain, sehingga gradasi warna natural dan menyatu.

Dalam penelitian ini penulis mengusulkan solusi pemecahan masalah dengan *motion graphic dan liveshot*. Dengan liveshot diharapkan mampu menggambarkan keunggulan Addictive yang tidak bisa dilakukan di media promosi sebelumnya seperti menunjukkan keadaan tempat produksi, pembuatan design, produksi sablon,

dan pelayanan terhadap customer. Dengan motion graphic diharapkan dapat memvisualisasikan keunggulan Addictive yang tidak bisa dilakukan secara live shoot seperti proses pengikatan warna pada kain sehingga gradasi warna natural dan menyatu.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul *“Perancangan dan Pembuatan Video Company Profile ADDICTIVE Dengan Metode Liveshot dan Motion Graphic”*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan pada penelitian yakni *“Bagaimana membuat Video Profile Addictive dengan penggabungan teknik liveshoot dan motion graphic?”*

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka batasan masalah pada laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Video ini menggunakan Teknik penggabungan motion graphic dan live shoot.
2. Target durasi iklan 180 detik.
3. Hasil akhir dari video media promosi akan diuji kelayakan video, animasi, dan informasi kepada orang yang berkompeten.
4. Target penayangan melalui Instagram tv.
5. Tahapan penelitian berakhir ketika video diserahkan ke pihak Addictive.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk penulis menyelesaikan pendidikan program Strata I Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, serta dapat menambah pengalaman tentang pengolahan data sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di industri multimedia.
3. Mengenalkan kepada masyarakat tentang pembuatan motif kaos dengan metode tie&dye.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Penulis

Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan dapat bermanfaat di dunia nyata dan kerja.

2. Perusahaan

Sebagai alternatif baru dalam penyampaian informasi khususnya dalam bidang pendidikan non-formal dan memberikan citra baik bagi Addictive.

3. Masyarakat

Memberikan informasi bagaimana situasi, pelayanan dan tempat Addictive

4. Universitas

Naskah dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan dapat dikembangkan lagi di masa yang akan datang.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan video profile ini memerlukan data yang benar dan akurat. Maka yang akan digunakan dalam proses penyelesaian masalah yang terjadi diantaranya :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam memperoleh data-data adalah sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan penulis.

2. Metode Observasi

Metode observasi merupakan sistem pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti. Misalnya di lokasi tempat penelitian dan beberapa obyek lainnya.

3. Metode Wawancara

Metode ini mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak *Addictive* untuk memperoleh data yang konkrit dan lengkap.

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan peneliti untuk menguraikan permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah video editing yang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan video, dan analisis kelayakan video atau disebut dengan metode analisis SWOT.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan menggunakan model pra produksi yang didalamnya berupa ide/gagasan, perancangan konsep, pembuatan naskah dan pembuatan story board.

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan motion graphic dan live shoot yang dapat diterapkan pada video tentang keunggulan *Addictive* sehingga informasi dapat tersampaikan.

1.6.5 Metode Implementasi

Dalam tahap ini video iklan diserahkan kepada pihak objek penelitian. Peneliti juga mengunggah video dalam media online untuk dilakukan *broadcasting* video iklan yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini terarah dan tersusun dengan baik maka secara garis besar sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I-PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penelitian laporan skripsi.

BAB II-LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia, elemen multimedia, *motion graphic*, *live shoot* dan pengertian lain yang berhubungan dengan judul yang penulis ambil.

BAB III-ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum dan pembahasan analisis yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV-IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pembahasan dan implementasi mengenai profil screen printing and tie & dye yang penulis buat pada *Addictive Temanggung*.

BAB V-PENUTUP

Kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan lebih lanjut.