

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

CV IFRAME Multimedia berdiri pada tanggal 17 september 2012 yang berlokasi di JL. Palagan, pada awalnya lembaga usaha ini bergerak di bidang jasa dokumentasi foto dan video, dan seiring berjalannya waktu PT. IFRAME Solusi Multimedia memutuskan untuk membuka dan berfokus ke usaha persewaan alat fotografi dan videografi dengan nama usaha IFRAME Rental Kamera, lalu IFRAME Rental Kamera ini berkembang dan membuka cabang baru di JL. Gamping pada tahun 2018, di bulan januari tahun 2019 IFRAME Rental Kamera membuka cabang lagi di jalan Parangtritis, bulan Juni 2019, IFrame Pusat membeli brand yang Bernama DIY KAMERA. Nama DIY KAMERA kemudian digunakan sebagai nama cabang IFRAME selanjutnya yang dibuka pada bulan Juli 2019 dan diberi nama DIY KAMERA by IFRAME. Cabang keempat ini berada di JL. Kusumanegara. Lalu pada April 2020 merespon adanya pandemi covid-19 yang membuat usaha rental kamera terpuruk , IFRAME memulai kembali unit bisnis multimedia. IFRAME Multimedia lebih berfokus pada live streaming dan jasa webinar yang sedang dibutuhkan oleh banyak orang. Lalu di tahun 2021 yang masih dibalut dengan adanya pandemic Covid-19 yang notabene di tahun 2021 banyak permintaan persewaan laptop dikarenakan adanya WFH, vaksin, kuliah online, dan ujian online dan dirasa ada peluang maka dibukalah cabang baru yaitu IFRAME Laptop.

IFRAME Laptop merupakan usaha di bidang persewaan laptop berskala besar maupun satuan, usaha ini terletak di Jl. Parangtritis no 192, Randubelang, Bangunharjo, Kec. Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Usaha ini bergerak di bidang jasa yang menyediakan persewaan berbagai jenis laptop. Karena menjadi unit bisnis paling baru untuk mengembangkan usahanya IFRAME Laptop sudah melakukan promosi seperti yang unit usaha lainnya. Bentuk promosi yang dilakukan saat ini menggunakan media sosial seperti Instagram dan Facebook, dan jenis promosinya hanya menggunakan foto dan video yang isi kontennya belum lengkap secara informasi dan dirasa masih kurang untuk menarik minat pelanggan.

Pembuatan video iklan menggunakan Teknik *live shoot* dipadukan dengan *motion graphic* menjadi daya tarik tersendiri dalam pembuatan video iklan persewaan laptop. *Motion graphic* dapat menyampaikan informasi dengan jelas kepada penonton, tampilan dengan simbol dan warna yang jelas, dan pesan dari gambar tersampaikan dengan jelas [1]. Pada dunia promosi, perdagangan, dan hiburan menjadi sebuah tantangan, dimana kita sebagai target bisa lebih mengutamakan iklan yang menarik dan informatif, oleh sebab itu IFRAME Laptop harus memenuhi permintaan konsumen.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti akan memberikan Solusi dengan membuat iklan sebagai media promosi yang mencakup lima unsur dasar multimedia yaitu video, gambar, suara, teks, dan animasi dengan teknik ini diharapkan dapat menyediakan video iklan yang dapat menyampaikan informasi secara sederhana dan mudah dipahami tanpa mengurangi informasi yang sudah ada dan menjadi media pendukung promosi yang terdahulu. Pengemasan media iklan

dengan teknik *live shoot* dan *motion graphic* diharapkan mampu menyajikan informasi yang lengkap dan jelas tentang jasa yang disediakan oleh IFRAME Laptop.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana membuat iklan sebagai media promosi yang menarik dan informatif menggunakan teknik *live shoot* dengan motion grafik sebagai media promosi IFRAME Laptop?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Iklan ini berisi video, gambar, suara, teks, dan animasi.
2. Teknik yang digunakan adalah *liveshoot* dan *motion graphic*.
3. Hasil video akan di tayangkan pada media sosial yaitu Instagram Reels dengan orientasi gambar Potrait.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk mendesain, menganalisa, dan membangun iklan yang menarik dan informatif sebagai media promosi IFRAME Laptop di sosial media.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat bagi perusahaan untuk mengembangkan media promosi untuk memperluas pemasaran melalui media promosi berupa iklan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara mengamati atau meninjau secara langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian yang sedang dilakukan.

Kegiatan observasi dilakukan untuk memproses objek dengan maksud untuk merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan ide-ide yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dan melanjutkan ke proses investigasi.

Secara umum, observasi adalah aktivitas untuk mengetahui sesuatu dari fenomena-fenomena. Aktivitas tersebut didasarkan pada pengetahuan dan gagasan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dari fenomena yang diteliti. Informasi yang didapat harus bersifat objektif, nyata, dan dapat dipertanggungjawabkan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis pada objek yaitu IFRAME Laptop. Metode ini bertujuan untuk melengkapi data agar informasi yang diterima lebih akurat.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada narasumber yaitu orang yang bekerja di IFRAME Laptop.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT (Strengths, Weakness, Opportunities, and Threats) merupakan suatu instrumen pengidentifikasian berbagai faktor yang terbentuk secara sistematis yang digunakan untuk merumuskan strategi perusahaan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam sistem multimedia meliputi:

1. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi sebelum multimedia komersial diproduksi secara nyata. Perencanaan secara baik sebelum diproduksi dapat menghemat biaya yang dikeluarkan pemesan multimedia komersial. Hal inilah manfaat utama tahap pra produksi.

2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah periode selama multimedia diproduksi secara komersial. Pada tahap ini editing dilakukan, suara *background* ditentukan, pembuatan *character* diatur.

3. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah periode semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi secara nyata untuk komersial. Pasca produksi tersebut meliputi pengeditan video, pemberian efek, pengoreksian warna, pemberian efek suara dan musik latar.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah di mengerti, Maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang diawali dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan video animasi yang menggunakan teknik motion graphic, serta software-software yang akan digunakan dalam perancangan video.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai profil, proses bisnis, promosi, analisis SWOT, analisis kebutuhan dan pra produksi pada IFRAME Laptop.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil pengujian dan implementasi video yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, dan saran yang digunakan untuk pengembangan media promosi iklan agar kedepannya menjadi lebih baik.