

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan akan video iklan pada suatu instansi menjadi salah satu kebutuhan utama. Hal ini dikarenakan media promosi, merupakan media yang mempengaruhi keberlangsungan sistem pada suatu instansi. Pada industri perdagangan tentunya iklan dilakukan untuk meningkatkan hasil penjualan produk. Hal ini yang melatarbelakangi penulis untuk membuat video iklan pada instansi Wisudahin.

Multimedia adalah bentuk dari kecanggihan teknologi saat ini untuk mengolah data dan yang kemudian dijadikan suatu informasi yang menarik dan dapat bermanfaat bagi masyarakat disekitar. Masyarakat pun semakin dimanjakan dengan kemudahan dalam mengakses informasi yang dikemas secara semenarik mungkin. Hal ini tentu berkaitan erat dengan multimedia yang tidak asing lagi didengar. Terutama bagi generasi milenial yang semakin inovatif dalam berkarya.

Wisudahin adalah instansi jasa yang menawarkan berbagai keperluan wisuda. Wisudahin memiliki tempat produksi yang beralamat di jalan Rajawali RT 08 RW 04, Sleman daerah kota Yogyakarta. Berawal dari tugas kuliah hingga sekarang yang dimiliki oleh lelaki bernama Adi Pracoyo.

Problematika internal dari Wisudahin sendiri yaitu bagaimana caranya agar konten yang disediakan bervariasi dan tidak monoton seperti Template foto, event yang sedang berlangsung maupun promo yang tersedia. Dengan menambahkan

konten digital berupa video iklan dengan teknik Liveshoot dan Motion graphic mampu menutupi aspek ke-monotonan dari konten Wisudahin.

Berdasarkan hal tersebut maka, ini dibuat untuk memperkenalkan apa saja produk Wisudahin melalui Teknik *Liveshoot* dan dengan menambahkan animasi *Motion Graphic* untuk memunculkan efek yang ditambahkan di dalamnya yang diharapkan konsumen mendapatkan hal yang diinginkan. Penambahan efek animasi *Motion Graphic* bisa membuat para penonton tidak bosan karena efek dari pembuatan video iklan ini menjadi lebih indah dan menarik. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memperkenalkan brand dari company dalam melayani wisudawan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan di penelitian ini, yaitu bagaimana membuat video iklan menggunakan metode *Motion Graphic* dan *Live shoot* pada perusahaan Wisudahin?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka dirumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video iklan ini menggunakan teknik Live Shoot dan Motion Graphic
2. Iklan yang dihasilkan hanya berdurasi maksimal 1 menit.
3. Iklan mencakup tentang produk-produk yang ada di Wisudahin
4. Hasil akhir diserahkan kepada Wisudahin

5. Video akan ditayangkan di Instagram

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

1. Membuat video iklan sesuai dengan kebutuhan objek agar dapat dikenal oleh masyarakat luas.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan

1. Untuk memperkenalkan produk dari Wisudahin yang dapat digunakan berupa video iklan

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya pembuatan video iklan diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1.5.1 Penulis

- a. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta
- b. Menambah pengalaman dalam pembuatan video iklan.

1.5.2 Wisudahin

- a. Memperkenalkan produk dari Wisudahin
- b. Sebagai media informasi produk yang disediakan

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk penulisan dan penyelesaian video iklan melalui metode berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

a. Metode Wawancara

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung dengan pihak objek yang di tuju mengenai video iklan bagaimana yang diinginkan. Wawancara merupakan bagian terpenting dalam metode pengumpulan data untuk menanyakan dan mendapatkan informasi lebih dalam tentang Wisudahin serta dapat menunjang pembuatan video yang akan dibuat.

b. Metode Studi Pustaka

Metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku dan internet sebagai bahan referensi pada judul penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Penulis mengadakan pemeriksaan analisis kelayakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan proyek video iklan dapat diteruskan atau dihentikan dengan parameter kelayakan menggunakan analisis SWOT. Selain itu juga penulis menggunakan analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Pada kebutuhan non-fungsional menjelaskan perangkat keras, perangkat lunak, dan pelaku yang terlibat dalam pembuatan video iklan.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap perancangan kegiatan yang dilakukan adalah narasi dan melakukan evaluasi narasi yang sudah di buat. Kemudian membuat storyboard untuk menggambar alur video iklan yang akan di buat.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan melalui tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra produksi persiapan dalam pembuatan video animasi antara lain: ide dan konsep, naskah, dan *storyboard*. Produksi merupakan kegiatan selama pembuatan video meliputi : pengambilan gambar, pembuatan gambar (aset). Pasca produksi dimana semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah video diproduksi meliputi : *compositing*, *editing*, dan *rendering*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami sistematika penulisan keseluruhan laporan penelitian dalam gambaran kecil pada masing-masing bab, maka dibuat uraian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang masalah yang mendasari rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan dasar-dasar dari teori yang diambil dalam penulisan laporan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan perancangan aplikasi sesuai dengan metodologi penelitian dan pengembangan penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang hasil dan pembahasan dari penerapan produk hasil akhir penelitian pada Wisudahin

BAB V PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dikaji, saran yang diberikan dan bagian penutup dari laporan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua sumber yang telah di sajikan sebagai acuan dalam penyusunan skripsi.

