

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan semakin berkembangnya sebuah teknologi saat ini multimedia telah mengalami perkembangan yang cukup pesat, banyak yang memanfaatkan multimedia sebagai sarana dalam penyampaian sebuah informasi. Multimedia merupakan gabungan dari banyak media seperti suara, gambar, text, video dan animasi, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik. Dengan adanya media informasi menggunakan iklan dengan Teknik Motion Graphic dan Teknik Live Shoot maka proses penyampaian suatu informasi akan lebih mudah untuk di pahami. Teknik Motion Graphic adalah percabangan dari seni desain graphics yang merupakan penggabungan dari Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik animasi. Sedangkan Teknik Live Shoot merupakan sebuah teknik dimana cara menggunakan kamera dengan merekam apa yang terjadi saat itu.

LPK RJ Computama merupakan salah satu kursus komputer di Provinsi DI Yogyakarta. Promosi yang dilakukan LPK RJ Computama saat ini adalah promosi media cetak menggunakan brosur, dan media online menggunakan website. Cara promosi tersebut belum cukup maksimal karena akan timbul masalah dalam hal menggambarkan dan memvisualisasikan keunggulan dari LPK RJ Computama yaitu Full Day Course dan Kursus Setahun Bebas Mengulang Sepuasnya.

Dalam penelitian ini penulis mengusulkan solusi pemecahan masalah dengan *motion graphic dan live shoot*. Dengan live shoot diharapkan mampu

menggambarkan keunggulan LPK RJ Computama yang tidak bisa dilakukan di media promosi sebelumnya seperti Full Day Course yaitu paket singkat bersertifikat yang dirancang dalam waktu 1 hari. Paket ini cocok untuk masyarakat yang tidak memiliki waktu luang, namun ingin mempelajari program – program kursus yang ditawarkan. Dengan motion graphic diharapkan dapat memvisualisasikan keunggulan LPK RJ Computama yang tidak bisa dilakukan secara live shoot seperti Kursus Setahun Bebas Mengulang Sepuasnya yaitu setiap peserta dibebaskan mengikuti kelas reguler apapun. Apabila kelas yang di masuki ternyata tidak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki peserta, peserta di bebaskan untuk memilih semua kelas reguler lainnya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki peserta tanpa tambahan biaya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Perancangan video iklan LPK RJ Computama Yogyakarta sebagai media promosi dengan menggunakan Teknik Motion Graphic dan Live Shoot”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu *“Bagaimana merancang iklan pada LPK RJ Computama Yogyakarta menggunakan motion graphic dan live shoot sebagai media promosi ?*

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. Lokasi penelitian pada LPK RJ Computama.
3. Target iklan ini meliputi tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.
4. Target penayangan hasil dari pembuatan video ini di fokuskan untuk promosi di media online facebook .
5. Target durasi iklan 120 detik.
6. Pengujian dilakukan pada tampilan video dan informasi yang disampaikan.
7. Iklan ini diuji oleh pemilik LPK RJ Computama, mahasiswa Universitas Amikom yang mengambil konsentrasi multimedia, dan masyarakat dengan menggunakan kuisioner.
8. Tahapan penelitian berakhir ketika video diserahkan ke pihak LPK RJ Computama.

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. Dapat merancang sebuah video iklan menggunakan teknik *motion graphic* dan *live shoot* yang diharapkan dapat membatu kegiatan promosi *LPK RJ Computama Yogyakarta*.
3. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, serta dapat menambah pengalaman tentang pengolahan data sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di industri multimedia.

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 LPK RJ Computama Yogyakarta.

3. Masyarakat

Menjadi lebih mudah menerima informasi dan lebih mengenal tentang tempat kursus.

4. Universitas

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

1.6 Metode Penelitian

Ada pun beberapa metode penelitian dilakukan, sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang benar, lengkap, dan akurat sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data maka metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

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 *LPK RJ Computama Yogyakarta* 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 *LPK RJ Computama Yogyakarta* 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 kursus komputer yang penulis buat pada *LPK RJ Computama Yogyakarta*.

BAB V-PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis penelitian, baik berupa literatur dari internet, buku panduan, jurnal atau media lainnya.

