

BAB I

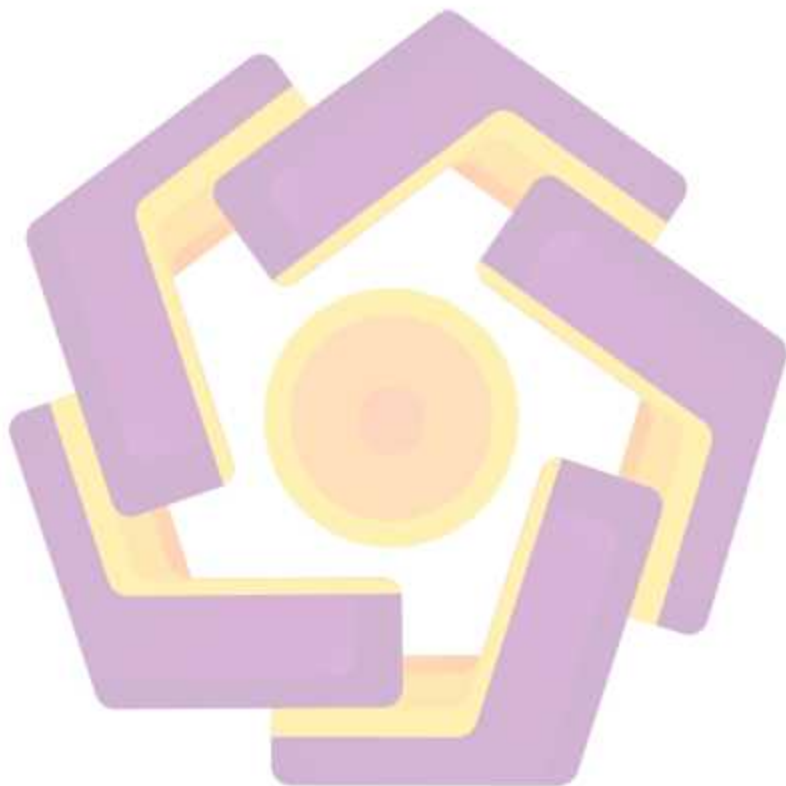
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Digital Ekonomi kini hadir sangat menjanjikan kemakmuran, membuat peluang bisnis terbentang lebar. Mengingat teknologi sekarang telah membuat proses produksi, pemasaran, distribusi dan sebagainya menjadi lebih efisien dan efektif. Syarat untuk terus berkembang kita selaku pebisnis harus mengikuti perkembangan teknologi. Karena perusahaan-perusahaan bersaing dalam meningkatkan penjualan produk-produk mereka. Salah satu teknologi yang bisa digunakan dalam media promosi yaitu dengan memanfaatkan teknologi multimedia sebagai alat untuk menyampaikan informasi perusahaan atau produk yang akan kita perkenalkan dan kita jual kepada pelanggan.

Berdasarkan observasi-observasi yang dilakukan penulis pada objek penelitian ini, penulis menemukan bahwa promosi yang dilakukan di Gibgib Calzone saat ini sudah menggunakan media sosial seperti Instagram, namun konten yang disampaikan kurang informatif, karena hanya berupa gambar atau foto yang diambil dengan kualitas seadanya, sehingga promosi ini dirasa masih minim dalam penyampaian informasi kurang tersampaikan dengan baik dan kurang dalam hal menarik pengunjung karena kualitas informasi yang masih sangat kurang.

Dari pemaparan masalah diatas, maka penulis mempunyai ide untuk menjadikan Gibgib Calzone sebagai objek penelitian, yaitu dengan membuat sebuah video commercial dengan berbasis motion graphic sebagai media promosi



yang diharapkan dapat membantu dalam hal memperkenalkan lebih jauh dan meningkatkan jumlah pengunjung serta penjualan produk Gibgib Calzone.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana membuat video iklan untuk Gibgib Calzone berbasis Motion Graphic?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan-batasan permasalahan pada penelitian ini yaitu:

1. Video ini gabungan antara live shot dan motion graphic.
2. Video ini berdurasi 45 detik.
3. Penulis hanya membahas pada Teknik pembuatan video untuk iklan Gibgib Calzone
4. Software yang digunakan yaitu Adobe Premiere CC 2017, Adobe After Effect CC 2017, Adobe Audition CC 2017 dan Adobe Illustrator CC 2017

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis memiliki beberapa tujuan diantaranya:

1. Membuat Video Commercial Gibgib Calzone sebagai media promosi untuk memperkenalkan produk Gibgib Calzone.
2. Mengimplementasikan Teknik motion graphic dnegan software Adobe After Effect CC 2017 pada Video Commercial Gibgib Calzone.

3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan program sarjana SI Teknik Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat untuk:

1. Peneliti

Penelitian ini melatih dalam merancang dan membuat suatu karya nyata yang berguna bagi suatu instansi atau perusahaan tertentu. Peneliti dapat mengembangkan secara nyata teori-teori yang didapat selama mengikuti perkuliahan kedalam suatu karya, khususnya dibidang multimedia.

2. Objek Penelitian

Video Iklan ini diharapkan dapat membantu Gibgib Calzone dalam memperkenalkan kepada pelanggan yang belum mengetahui Gibgib Calzone dan meningkatkan penjualan.

3. Pembaca

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang perancangan dan pembuatan video iklan berbasis motion graphic.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Penulis mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung dan mempelajari sistem objek penelitian sehingga dapat mengumpulkan data yang efektif.

2. Wawancara

Penulis mengumpulkan data dengan cara mewawancarai langsung objek penelitian mengenai perusahaan untuk mendapatkan informasi secara lengkap dan akurat.

3. Studi Literatur

Selain 2 metode diatas, penulis mengumpulkan data dengan cara membaca buku-buku atau pustaka penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan sebagai penunjang dalam memperoleh data dan melengkapi dalam penyusunan laporan.

1.6.2 Metode Analisis

Pada penelitian ini, metode analisis yang penulis gunakan adalah analisis kebutuhan, yaitu analisis kebutuhan informasi, kebutuhan perangkat lunak, perangkat keras dan perangkat brainware.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan terdapat proses pra produksi. Pencarian ide/gagasan merupakan hal pertama yang dilakukan. Dilanjutkan dengan mencari data yang dibutuhkan. Kemudian menentukan tema dan pembuatan *storyboard*.

1.6.4 Metode Produkst

Pada metode ini dimana dimulai dengan take video terlebih dahulu kemudian membuat asset-aset untuk kebutuhan motion graphic. Ketika semua

asset dan footage sudah terkumpul selanjutnya mengolahnya menjadi sebuah video seperti yang telah dirancang sebelumnya dalam sebuah storyboard.

1.6.5 Metode Testing

Pengujian dilakukan ketika video Gibgib Calzone sudah selesai dibuat dan diposting, sehingga dapat terlihat engagement audiens atau interaksi-interaksi dari audiens.

1.7 Sistematika penulisan

Agar lebih mudah dimengerti dalam penyajian laporan penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, konsep dasar, tahapan pembuatan serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, ide cerita, naskah, dan *storyboard* pada Implementasi Video iklan Gibgib Calzone.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Iklan Gibgib Calzone

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

