

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa kini semua hal tidak dapat lepas dari teknologi, seperti pendidikan, pekerjaan terutama pada segi bisnis dan hampir kehidupan sehari-hari pun tidak dapat lepas dari teknologi dimana kita dapat berkomunikasi dengan semua orang melalui gadget, sehingga dalam usaha kecil ataupun besar juga memanfaatkan teknologi agar bisnis yang dijalani dapat mendapatkan hasil yang maksimal dalam hal promosi melalui iklan yang dapat ditampilkan melalui media sosial pada saat ini [1].

Menurut Monle Lee and Carla Johson (2007) Prinsip-Prinsip Periklanan dalam Perspektif Global, Periklanan adalah komunikasi komersil dan nonpersonal tentang sebuah organisasi dan produk-produknya yang ditransmisikan ke suatu target khalayak melalui media bersifat massif seperti televisi, radio, koran, majalah, reklame luar ruangan atau kendaraan umum [2].

Menurut Arif (2019:43) Video Motion Graphic merupakan kombinasi dari *fine art, photography, illustration, digital art, typography dan image*, yang dibuat bergerak. Video Motion Graphic digunakan sebagai alat berkomunikasi visual yang bergerak. Salah satu fungsi motion graphic adalah untuk menarik perhatian dan menyampaikan sebuah pesan [3].

Permasalahan yang dihadapi Wersics Store yaitu dari segi promosi yang sudah ada namun owner menginginkan untuk menambah promosi dalam bentuk

video motion graphic untuk memperkenalkan perusahaan, produk, dan promo-promo pada Wersics Store.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian dan penyusunan skripsi ini dibuat dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Video Iklan pada Wersics dengan menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan atau diselesaikan pada penelitian/perancangan ini yaitu “Bagaimana merancang dan membuat video iklan Wersics dengan menggunakan teknik Live Shoot dan Motion Graphic untuk meningkatkan view insight pada Instagram Wersics Store.”

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan skripsi.

1. Video iklan meliputi tempat, produk dan promo Wersics Store.
2. Teknik yang digunakan untuk pembuatan iklan Live Shoot dan Motion Graphic.
3. Video Iklan tayangkan di media sosial Instagram Wersics berdurasi 60 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mempermudah Wersics Store untuk memperkenalkan tempat, produk, dan promo yang ada di Wersic Store kepada masyarat umum melalui video iklan.
2. Membantu meningkatkan *view insight* instagram Wersics Store

3. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diambil dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis
 - a. Untuk menerapkan disiplin ilmu dan teknologi dalam penyampaian informasi sekaligus promosi Wersics Store melalui video iklan.
 - b. Dapat berbagi pengalaman melalui proses pembuatan iklan.
 - c. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2. Bagi Objek
 - a. Membantu meningkatkan *view insight* instagram Wersics Store
 - b. Sebagai bentuk video untuk memperkenalkan Wersisc Store kepada masyarakat umum.
3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta
 - a. Dapat menjadi acuan untuk penelitian lebih lanjut, terutama penelitian yang berkaitan dengan perancangan pembuatan video iklan.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memudahkan proses penelitian, peneliti membagi metode penelitian menjadi bagian dalam pengolahan data dan informasi yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini, antara lain :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara terjun langsung ke tempat penelitian untuk mengamati dan menentukan poin-poin penting yang akan dijadikan objek pembuatan iklan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada pemilik Wersics Store untuk mengetahui data dan hal apa saja yang perlu dicantumkan dalam pembuatan iklan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk melakukan analisa data yang akan didapatkan dari penelitian yang meliputi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari perusahaan, sehingga mendapatkan hasil video yang maksimal. Dengan uraian diatas penulis menggunakan metode analisis SWOT untuk meneliti aspek-aspek penting yang ada dalam perusahaan Wersics Store meliputi *Strenght* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang) dan *Threat* (Ancaman).

1.6.3 Metode Perancangan

1.6.3.1 Ide Cerita

Suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan dan pengalaman sehingga menghasilkan ide-ide yang kreatif.

1.6.3.2 Storyboard

Merupakan jalan cerita dari iklan Instagram dalam bentuk gambar dengan pengorganisasian grafik. Contohnya adalah deretan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal.

1.6.3.3 Editing

Proses pengelolaan dan pemilihan gambar yang paling sesuai dengan storyboard seperti penambahan efek-efek visual, penggabungan video, pemotongan video, pengelolaan suara dan sebagainya.

1.6.3.4 Produksi

Proses ini merupakan tahap yang telah dilakukan sebelumnya. Memproduksi sistem multimedia yang dibagi dalam 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.6.4 Metode Testing

Tahap ini merupakan hasil pembuatan video untuk menentukan kelayakan penayangan pada sosial media atau media lainnya yang sesuai dengan kewenangan dari pihak Wersics Store.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian yang dapat dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur. Dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub bab tertentu yang saling berkaitan, sehingga setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain. Berikut ini adalah uraian singkat dari sistematika penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori dan referensi yang berhubungan dengan pembahasan pada tema yang diambil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan bagaimana analisis terhadap permasalahan yang ada dan perancangan video mulai dari pembuatan alur cerita sampai tahapan produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bab yang membahas tentang implementasi pembuatan video iklan mulai dari pra produksi, produksi hingga tahapan pasca produksi serta penerapan video promosi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

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