

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan bisnis Milkshake semakin banyak berkembang dan tersebar luas. Contoh beberapa kedai milkshake yang ada di Jogja diantaranya adalah *Fla-Fla Milkshakes*, *King Kong Juss & Milkshake*, *Marko Milk & Coffee* dan masih banyak lagi, masing – masing kedai mempunyai ciri khas dan karakter tersendiri. Dan mereka mempunyai strategi masing – masing untuk mempromosikan dan memperkenalkan produknya, contoh *Fla-Fla Milkshake* menggunakan media sosial *Twitter dan Foursquare*, *King Kong Juss & Milkshake* menggunakan media sosial *Twitter*, *Marko Milk & Coffe* menggunakan media sosial *Twitter, Facebook dan Foursquare*.

Jadi selain harus mempunyai racikan rasa yang enak, promosi juga menjadi cara jitu untuk menarik pelanggan. Dan media promosi saat ini yang paling banyak dipilih karena mudah dan tidak banyak memakan biaya adalah media sosial berbasis online, contoh diantaranya adalah *Twitter, Facebook, Foursquare, Instagram, Youtube* . Karena Kedai Es Bang Joe sudah memiliki iklan di media sosial *Facebook, Twitter, Instagram*, maka Pemilik Kedai Es Bang Joe berencana akan menambahkan iklan melalui media sosial *Youtube*. Media sosial *Youtube* dinilai sangat tepat untuk membuat iklan karena dibuat menggunakan video, selain itu dengan membuat konsep video *Live Shoot* juga

akan lebih terlihat real / nyata dan ditambahkan konsep *Time Lapse* yang akan membuat lebih menarik bagi penontonnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan di ambil judul **“Pembuatan Iklan Es Bang Joe Sebagai Media Promosi dengan Memadukan Teknik Time Lapse dan Live Shoot”** .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian adalah: "Bagaimana membuat iklan berbasis multimedia untuk Es Bang Joe sebagai media promosi?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini dilakukan di Es Bang Joe Jl. Kaliurang Km 13
2. Iklan Es Bang Joe ini berdurasi 30 detik
3. Iklan ini akan dipublikasikan melalui media sosial Youtube
4. Software yang di gunakan meliputi *Adobe After Effect* , *Adobe premier*, *Corel Draw* dan *Photoshop*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui cara alternatif membuat video dan meningkatkan nilai estetika dalam sebuah produk.
2. Mengembangkan dan mengombinasikan pembuatan video dengan teknik Timelapse dan Liveshoot.
3. Dapat dijadikan bahan referensi , khususnya bagi mahasiswa Amikom tentang kombinasi Timelapse dan Liveshoot.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan data

1. Metode Observasi

Mengambil data dengan cara observasi langsung ke objek penelitian untuk mencatat dan menyusun data yang di butuhkan. Dalam hal ini, penelitian langsung dilakukan di kedai Es Bang Joe Jl. Kaliurang Km 13.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden atau pihak yang bersangkutan . Adapun wawancara di lakukan langsung dengan Manager Es Bang Joe Novalio Teguh yang memberikan informasi serta perijinan melakukan penelitian.

3. Metode Pustaka

Selain mengumpulkan data dalam penyusunan skripsi juga di lakukan penelitian literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang akan di bahas yaitu dengan membaca buku-buku pada pustaka Universitas AMIKOM Yogyakarta sebagai referensi di dalam menganalisa dan mengolah data yang ada pada *Es Bang Joe*.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah Metode Analisis SWOT yang merupakan metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities), dan ancaman (threats) dalam suatu proyek bisnis/perusahaan atau suatu spekulasi bisnis. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim SWOT (strengths, weaknesses, opportunities, dan threats)".

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai sistem yang akan dibuat.

1. Merancang Konsep

Merancang konsep merupakan dasar pemikiran yang diterapkan pada iklan televisi. Konsep yang dirancang adalah video realis proses produksi produk dari *Es Bang Joe* yang akan dipadukan dengan teknik timelapse dan live shoot.

2. Merancang Isi

Struktur rancangan dari isi multimedia yang akan ditampilkan dalam bentuk *Story Board* dan berfungsi juga sebagai acuan untuk merancang isi video.

3. Merancang Naskah

Merancang naskah merupakan kegiatan untuk menetapkan dialog dan urutan - urutan secara rinci. Naskah berisi rincian adegan video dan narasi atau text yang terdapat pada video.

4. Merancang Grafik

Merancang grafik merupakan kegiatan yang meliputi pemilihan grafik yang mendukung dialog dan latar belakang serta objek dalam video yang akan digantikan. Serta fasilitas aplikasi multimedia yang digunakan.

1.5.4 Metode Pengembangan

Langkah pengembangan yang dalam proses pembuatan iklan meliputi.

1. Proses Pra Produksi

Pada proses ini dilakukan perancangan kegiatan yang akan dilakukan saat produksi yaitu: merancang naskah, survey lokasi yang akan digunakan, menyusun *storyboard* dan menyiapkan peralatan *shooting*.

2. Proses Produksi

Produksi dimulai dengan *setting lighting*, *take video*, *review* hasil *shooting*, dan *take ulang* hasil yang tidak sesuai dengan *storyboard*.

3. Proses Pasca Produksi

Melakukan proses *editing*, penggabungan antara video dengan *realistic matte painting*, *review* hasil sementara, revisi, hasil akhir, dan terakhir proses publikasi dan penayangan.

1.5.5 Metode Testing

Hasil akan diuji dengan cara mengunggah hasil video ke media sosial Youtube dengan format H.264 atau standar video Youtube dengan kualitas *High Definition*.

1.6 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan penulis maka dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah dalam pemahaman. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab I akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, pengumpulan data dan sistematika penulisan

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang berhubungan dengan penelitian , pengenalan perangkat lunak yang di gunakan dalam pembuatan dan penyelesaian video iklan yang akan di buat

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang analisis yang di gunakan yaitu analisa SWOT, analisis kebutuhan system, analisis kelayakan dan perancangan system baik secara fisik maupun logikal

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas secara rinci mengenai implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya, menjabarkan langkah-langkah pembuatan video mulai dari pengambilan gambar, editing, rendering, sampai tahap akhir.

5. BAB V : PENUTUP

Kesimpulan merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah dan saran, merupakan kumpulan saran dan rekomendasi dari penulis untuk pengembangan iklan yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA