

# BABI

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kita hidup di bumi ini, tak luput dari hewan. Sebagian besar kita membutuhkan hewan sebagai konsumsi kita, tenaga, serta sumber daya. Keseimbangan ekosistem bumi kita juga bergantung pada makhluk hidup sekitar. Kian tahun bertambah, manusia mulai lupa dengan kelestarian alam yang dapat membahayakan kelangsungan ekosistem makhluk hidup. Maka dari itu perlu langkah awal yang harus dilakukan adalah membentuk sikap mencintai lingkungan. Kedai Satwa yang berlokasi di Jl. Magelang KM.5.5, Kutu Tegal, Sinduadi, Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284 Merupakan toko besar yang menjual berbagai satwa mini, seperti hamster, sugar glider, tarantula, dan lain-lain. Kedai Satwa kini telah melakukan promosi via Instagram dan platform *market place* lainnya dengan jenis promosi berupa post beberapa foto dan video yang cukup menarik. Namun foto-foto dan video-video pada akun Instagram kedai satwa masih sangat monoton, belum menggunakan berbagai teknik videografi seperti *live shoot*, *motion graphic*, *stop motion*, *slow motion*, *hyperlapse* dan *time lapse*.

Penulis melakukan penelitian untuk membantu meningkatkan ketertarikan masyarakat terutama pecinta hewan untuk memilih kedai satwa sebagai tempat yang cocok untuk jual beli satwa peliharaan. Penulis memutuskan untuk membuat video singkat tentang kedai satwa sebagai cara promosi yang inovasi dan unik. Karena seperti yang kita tahu kita hidup di zaman dimana manusia sudah sangat melekat dengan teknologi dan internet, maka hasil dari penelitian ini akan ditayangkan di Instagram dengan menggunakan fitur instagram bisnis. Kini, sosial

media memiliki lebih banyak kelebihan terutama kita dapat mengatur pasar kita sendiri dan dapat mengontrol perkembangan *traffic* penjualan. Metode yang akan diterapkan dalam video ini adalah *Live Shoot* dan *Motion Graphic* agar tampil berbeda dan memberikan informasi secara singkat namun menyeluruh.

Penulis berharap dengan adanya pembuatan video ini segera meningkatnya ketertarikan masyarakat untuk memilih Kedai Satwa sebagai toko hewan yang terpercaya. Sehingga Kedai Satwa dapat segera memperbesar pasarnya lagi dan diharapkan membuat masyarakat ingin mulai mencintai lingkungannya terutama hewan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang akan difokuskan pada pembahasan ini adalah "Bagaimana merancang Pembuatan Video Singkat tentang Kedai Satwa dengan Metode *Live Shoot* dan *Motion Graphic* saja."

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan tetap fokus pada yang telah di observasi, maka diperlukan batasan-batasan masalah, sebagai berikut batasan yang akan saya terapkan pada topik pembahasan skripsi ini :

1. Pengambilan gambar di lingkungan Kedai Satwa.
2. Teknik yang akan digunakan dalam video ini adalah teknik *Live shoot* dan *Motion Graphic*.
3. Media promosi yang akan digunakan adalah *Instagram* yang berdurasi 60 detik.
4. Alat yang digunakan adalah camera *Mirrorless Sony Alpha 5100*.

5. Software yang digunakan peneliti adalah Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect dan Adobe Photoshop.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan rasa cinta terhadap lingkungan, terutama pada hewan.
2. Membantu Kedai Satwa mencapai impiannya menjadi *Top One* pusat perbelanjaan hewan di Yogyakarta dan Indonesia.
3. Membuatkan video kedai sawa serta prosesnya.
4. Menerapkan suasana semenarik mungkin pada video, agar kedai satwa dapat memperluas jangkauan target pasar.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti**

1. Peneliti secara tidak langsung turut membantu menanamkan pada tiap orang rasa cinta kepada lingkungan, terutama kepada hewan.
2. Memberi pengalaman ekstra untuk berusaha menghasilkan karya terbaik.
3. Peneliti dapat meneruskan penelitian diluar dari keperluan skripsi.

##### **1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan**

1. Meningkatkan ketertarikan pengunjung untuk datang ke Kedai Satwa.
2. Memiliki kekuatan promosi visual yang lebih menarik.
3. Menjadikan Kedai Satwa mempunyai daya saing lebih.

## **1.6 Metode Penelitian**

Dalam pengumpulan data dan informasi pada objek, untuk memecahkan permasalahan yang ada, penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada lokasi objek yang akan diteliti, observasi dilakukan pada tanggal 16 Januari 2019 guna untuk mendapatkan gambaran langsung tentang permasalahan yang ada di Kedai Satwa. Peneliti menyimpulkan hal berikut sebagai hal yang dilirik setelah dilakukanya observasi pada lokasi.

1. Kedai satwa memiliki keunikan yang dapat dijadikan bahan untuk ditampilkan dalam video.
2. Kedai satwa memiliki penerangan yang baik, sehingga tidak perlu perlengkapan tambahan seperti lighting.
3. Kedai satwa menunjukkan setiap produknya dalam lemari etalase, sehingga mempermudah peneliti mengambil objek yang dibutuhkan.
4. Kedai satwa memiliki berbagai macam hewan, namun peneliti mengambil gambar hanya pada hewan tertentu saja, demi mempersingkat durasi video.

#### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Peneliti melakukan wawancara langsung kepada Afriadi Budi Prasetyo selaku pemilik kedai satwa pada tanggal 16 Januari 2019 silam, yang dilakukan di Kedai Satwa's Farm Kutu Asem RT 04 RW 17 No 125, Sinduadi, Mlati, Kabupaten

Sleman, DIY 55284, untuk mendapatkan data dan informasi yang lengkap dan konkrit mengenai Kedai Satwa yang akan digunakan sebagai analisa dalam penelitian ini.

### **1.6.1.3 Studi Kepustakaan**

Pengumpulan data dengan cara berpedoman pada sumber tertulis, buku referensi dipergustakaan, skripsi kakak tingkat dan internet yang semua berhubung pada kebutuhan skripsi penulis dan mendukung permasalahan yang ada. Peneliti mencari data di perpustakaan Universitas.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Berdasarkan hasil wawancara, maka peneliti akan menggunakan model analisis SWOT dalam penelitian ini.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode yang akan digunakan penulis dalam menjabarkan pembuatan video singkat Kedai Satwa ini akan dijabarkan dalam bentuk *storyboard*, yang sekiranya akan ada 8-50 lembar (*frame*) yang terdapat penjelasan peletakan teks, efek, suara, sudut pandang kamera, narasi pada setiap *fram*nya.

### **1.6.4 Produksi**

Produksi memiliki peranan penting sebelum melakukan periklanan, berikut yang harus diperhatikan sebelum perencanaan produksi, antara lain memilih sutradara, menyeleksi penawaran, memilih agen yang membuat iklan televisi (jika tidak ada, kita dapat membuatnya sendiri), memperkirakan biaya dan waktu, membuat jadwal produksi, menentukan konstruksi iklan, casting, menetapkan tempat shooting dan pemilihan pakaian.

### 1.6.5 Testing

Sistem testing sebagai penguji sistem multimedia secara keseluruhan. Sistem tersebut mencoba menentukan, jika modul-modul yang berlainan akan berfungsi secara bersamaan sesuai dengan yang direncanakan apakah cara kerja antar sistem yang ada dan sistem yang dibangun tidak sesuai. Bila seluruhnya telah sesuai dengan sistem dan sistem telah memenuhi kualitas yang ditentukan maka secara formal diterima untuk diinstal, digandakan atau dipublikasikan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub-bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tinjauan pustaka, konsep dasar, tahapan pembuatan dan perangkat lunak yang digunakan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang analisis dari objek penelitian, ide cerita, naskah, dan *storyboard* pada pembahasan pokok penelitian ini.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dijelaskan tahap pembuatan video dan bagaimana hasil dari video promosi Kedai Satwa Yogyakarta.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang ada pada pembuatan skripsi ini.

