

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang sudah menjadi bagian dari pertumbuhan masyarakat. Dengan teknologi saat ini mempermudah dalam hal penyampaian pesan. Dengan kemudahan yang ada, individu, perusahaan, instansi ataupun lembaga harus dapat memanfaatkannya secara maksimal. Manusia di mudahkan dengan adanya multimedia sebagai sarana berinteraksi melalui gambar, teks, video, video dan animasi sehingga dapat memberikan sajian informasi yang akan lebih jelas dan mempunyai daya tarik tersendiri.

Multimedia merupakan sebuah kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks. Sedangkan Iklan merupakan salah satu jenis metode yang bisa digunakan sebagai media promosi atau sajian informasi di jaman sekarang, sebuah komunikasi komersil dan non-personal tentang sebuah organisasi dan produk-produknya yang ditransmisikan ke khalayak ramai dengan target melalui media yang bersifat massal seperti televisi, radio, koran, majalah, media sosial, reklame luar ruang, atau kendaraan umum.

Askal Potato yang beralamat di Jl.Anggajaya 1 No 302 Condong Catur, Depok, Sleman Yogyakarta. Askal Potato adalah sebuah tempat bersantai yang cocok bersama keluarga, teman, ataupun anak-anak untuk menghabiskan waktu dan didukung suasana yang nyaman ditambah dengan menyantap makanan

dan minuman. Askal Potato menyediakan menu andalan yaitu makanan dari olahan kentang dan tidak hanya itu pengunjung juga dapat menikmati menu lain.

Berdasarkan observasi – observasi yang dilakukan penulis di objek penelitian ini, penulis menemukan bahwa penyampaian informasi tentang usaha ataupun produk Askal Potato saat ini menggunakan media sosial seperti facebook dan insagram dengan memposting foto produk. Kebutuhan mempublikasi profil merupakan hal yang berpengaruh terhadap reputasi perusahaan untuk bisa lebih dikenal oleh masyarakat. Oleh karena itu permasalahannya perlu adanya media lain untuk memperkenalkan dan menginformasikan tempat tersebut sehingga lebih banyak yang mengetahuinya.

Dengan adanya media iklan pertelevisian saat ini maka penulis memberikan solusi yaitu membuat video iklan berbasis *live shoot* dan *motion tracking* yang nantinya akan dikemas sebagai media informasi yang menyampaikan tentang tempat tersebut dan produk yang mereka tawarkan kepada para konsumennya.

Harapan dengan adanya hasil penelitian ini yaitu dapat memaksimalkan penyampaian informasi Askal Potato melalui media yang ada saat ini yaitu televisi untuk memberikan penyebaran informasi tentang Askal Potato sehingga lebih dikenal oleh masyarakat dan dapat menarik minat pengunjung masyarakat untuk tau tentang cafe tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang dan membuat video iklan Askal Potato dengan menerapkan teknik live shoot dan motion tracking?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya perkembangan yang bisa ditemukan dalam permasalahan ini, maka perlu adanya batasan-batasan masalah yang jelas mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan dalam program ini. Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Pembuatan video iklan ini menggunakan teknik live shoot dan motion tracking.
- b. Software yang digunakan Adobe Premier, Adobe After Effect, Adobe Photoshop.
- c. Video iklan berdurasi 30 detik.
- d. implementasi iklan ini hanya sampai penayangan di televisi lokal RBTv oleh pihak peneliti.
- e. Kebutuhan perlengkapan berupa kamera, tripod, stabilizer, microphone, lighting.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin disampaikan dari penelitian skripsi ini adalah :

- a. Sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta
- b. Merancang dan membuat video iklan Askal Potato dengan menerapkan teknik live shoot dan motion tracking
- c. Menghasilkan video iklan di Askal Potato
- d. Sebagai sarana publikasi penyampaian informasi dan promosi Askal Potato

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

- a. Memperoleh pembelajaran dan pengalaman baru dalam menerapkan ilmu yang didapat selama studi di Universitas Amikom Yogyakarta
- b. Menambah wawasan dan kemampuan berpikir mengenai penerapan teori yang telah didapat dari mata kuliah yang telah diterima kedalam penelitian yang sebenarnya.
- c. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sarana untuk merancang dan membuat video iklan Askal Potato

### **1.5.2 Manfaat Bagi perusahaan**

- a. Video iklan tersebut dapat digunakan sebagai sarana publikasi yang dapat memberikan penyampaian informasi maupun promosi Askal Potato kepada masyarakat.
- b. Mampu bersaing di era saat ini dan dikenal oleh masyarakat.

## 1.6 Metodologi Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan data

#### a. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung tempat penelitian guna mendapatkan data-data sebagai bahan informasi untuk pembuatan video iklan yang akan dirancang.

#### b. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak manajemen Askal Potato untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian yang dilaksanakan.

#### c. Studi Pustaka

Mengumpulkan informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi obyek penelitian. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, tesis, disertasi, ensiklopedia, internet, dan sumber-sumber lain.

#### d. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil gambar objek dan dokumen terkait dengan tujuan gambar hasil dokumentasi dapat digunakan sebagai acuan untuk merancang pembuatan iklan yang dibuat.

### 1.6.2 Metode Analls

Analisis SWOT merupakan metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu *Strengths, weakness, Opportunities dan Threats*.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan pada penelitian ini menggunakan metode pra produksi, yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan, seperti menentukan ide cerita, identifikasi masalah atau kebutuhan, pembuatan naskah, menentukan konsep video, pembuatan *storyboard* video iklan.

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dapat dilakukan dengan langkah-langkah produksi, seperti *shooting, record sound, pembuatan motion tracking*. Selanjutnya untuk tahap produksi yang dilakukan adalah, *editing, review* hasil *editing* sementara, serta *randerling* dan *publishing* jika hasil sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.

### 1.6.5 Implementasi

Merupakan tahap dimana video iklan yang telah selesai dibuat akan di implementasikan atau ditayangkan pada RBTV Yogyakarta oleh peneliti.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyusunan laporan ini terstruktur dan mudah di mengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian, yaitu teori yang ada kaitannya dengan penelitian, yang menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan iklan televisi untuk media informasi, seperti konsep dasar iklan.

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

Bab ini berisi tentang tinjauan umum, ide cerita, storyboard pada video iklan Askal Potato.

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

Bab ini menjelaskan tentang tahapan produksi pada pembuatan video iklan Askal Potato.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang ingin disampaikan oleh penulis.