

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia IT (*Information Technology*) sekarang ini demikian pesatnya, terutama dibidang *Internet*, meluasnya jangkauan internet hingga ke berbagai pelosok, serta semakin mudahnya untuk mengakses internet tersebut. Menurut sebuah perusahaan riset yang meneliti pasar konsumen digital, Indonesia merupakan negara dengan pengguna internet terbanyak ketujuh di dunia yaitu di angka 58 juta orang. [1]

Dalam memperkenalkan ERHA Coffe & Literacy sampai pada saat ini menggunakan media promosi dalam bentuk banner dan brosur pada instagram yang berupa foto dan poster serta relasi dari mulut ke mulut guna untuk menjangkau konsumen. Media lama yang digunakan ERHA Coffe & Literacy sendiri belum mampu mengilustrasikan kualitas pelayanan dan suasana didalam café ERHA Coffe & Literacy.

Di era modern dimana harga gadget terjangkau untuk semua kalangan dan banyaknya pengguna media social terutama Instagram. Dari pihak manajemen ERHA Coffe & Literacy ingin meningkatkan promosi yang lebih menarik dengan menggunakan video iklan sebagai media promosi pada media sosial instagram. Oleh karena itu, dari masalah di atas maka penulis membuat video promosi iklan menggunakan teknik *Live shoot* dan *Motion graphic* berbasis multimedia. Dengan menggabungkan kedua teknik tersebut diharapkan dapat menghasilkan iklan yang lebih menarik dari promosi sebelumnya untuk ERHA Coffe & Literacy karena cafe ini terbilang baru. Maka dalam penulisan skripsi ini, penulis mengambil judul **"Pembuatan Iklan ERHA Coffe & Literacy Menggunakan Teknik Live Shoot Dan Motton Graphic"**.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana membuat iklan ERHA coffe & literacy Yogyakarta yang lebih menarik dari promosi sebelumnya dengan menggabungkan teknik *Live shoot* dan *Motion graphic*?".

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan iklan ERHA coffe & literacy , penulis membatasi masalah pada hal hal tersebut:

1. Video iklan ini hanya menampilkan fasilitas dari ERHA Coffe & Literacy .
2. Pembuatan iklan ini menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
3. Video iklan ini berdurasi 59 detik di media social instagram .
4. Iklan ini ditampilkan hanya di media social yaitu instagram milik ERHA coffe & literacy.
5. Software yang digunakan dalam pembuatan iklan ini adalah Adobe Premier Pro CC 2017 dan Adobe After Effect Pro CC 2017.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

#### 1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat media promosi yang berupa iklan mengenai ERHA Coffe & Literacy dengan menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*.

#### 1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin disampaikan dari penelitian skripsi ini antara lain:

1. Membuat iklan ERHA coffe & literacy dengan menggabungkan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
2. Membantu mempromosikan Iklan ERHA coffe & literacy agar dapat dikenal konsumen luas.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian yang berjudul "Pembuatan Iklan ERHA Coffe & Literacy Menggunakan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic" adalah membantu pihak ERHA Coffe & Literacy dalam mempromosikan café kepada konsumen melalui video iklan.

### 1.6 Metode Penelitian

Pada penulisan skripsi yang berjudul "Pembuatan Iklan ERHA Coffe & Literacy Menggunakan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic" penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyediaan data yang berbentuk informasi yang akurat dan relevan bagi pengguna, maka peneliti menggunakan 2 metode pengumpulan data yaitu :

#### 1. Wawancara (*Interview*)

Wawancara dilakukan dengan pihak manajemen ERHA Coffe & Literacy, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

#### 2. Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan mempelajari teori-teori yang diperoleh dari buku-buku, pustaka yang telah ada sebagai referensi dan bahan perbandingan untuk penyusunan penelitian ini.

#### 3. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap iklan yang menggabungkan teknik *motion graphic* dan *live shoot* baik buatan Indonesia maupun luar negeri untuk referensi.

### 1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu 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 yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan Identifikasi masalah , studi kelayakan dan analisa kebutuhan terhadap video clip yang akan dibuat. Proses selanjutnya adalah dengan merancang konsep, merancang isi, merancang naskah dan merancang grafik. Setelah tahap proses Identifikasi dan proses perancangan selesai dibuat, kemudian dilakukan proses produksi sesuai dengan apa yang sudah dirancang.

#### 1.6.3.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap perencanaan. Disini semua hal yang berkaitan dengan pembuatan video klip dan pembuatan animasi motion graphics dipersiapkan. Seperti membuat konsep cerita, membuat naskah, jenis shot yang akan di gunakan dan membuat storyboard.

### **1.6.3.2 Produksi**

Tahap produksi merupakan tahap implementasi dari tahap pra produksi. Video yang dibuat mengacu kepada konsep yang telah dipersiapkan sebelumnya.

### **1.6.3.3 Pasca Produksi**

Merupakan bagian akhir dari rangkaian proses pembuatan. Video akan diedit dan disempurnakan sehingga menjadi karya utuh.

### **1.6.3 Metode Evaluasi**

Pada metode ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana video klip yang dibuat untuk dilakukan perbaikan atau tidak.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan secara teoritis tentang konsep dasar animasi dan multimedia, juga tentang konsep-konsep analisis dan perancangan.

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

Pada bab ini akan diuraikan gambaran umum tentang objek penelitian, analisis masalah, analisis kebutuhan, perancangan story board, serta perancangan proses.

### **BAB IV IMPELEMENTASI DAN PEMBAHASAAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan atau produksi dan pengesanan serta evaluasi secara umum.

**BAB V PENUTUP**

Kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan video clip akan diuraikan dalam bab ini.

**DAFTAR PUSTAKA**