

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wira Jaya Furniture adalah badan usaha start-up yang bergerak dalam bidang mebel. Perusahaan ini sangat menjunjung tinggi kualitas produk dan ingin meningkatkan kuantitas pelanggan. Sebagai upaya peningkatan kuantitas pelanggan, Wira Jaya Furniture telah mengupayakan beberapa media cetak yang digunakan untuk pemasaran, tetapi masih dirasa kurang.

Perkembangan teknologi dalam perancangan video kini sangat beragam, salah satunya motion graphic. Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music. Penggunaan motion graphic yang umum adalah sebagai *title sequence* (adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di sebuah siaran, animasi berbasis web, dan lain-lain.

Berkaitan dengan hal tersebut peneliti akan mencoba memanfaatkan teknik motion graphic pada video promosi Wira Jaya Furniture, yang pada umumnya teknik motion graphic diterapkan pada sebuah *Title Sequence* maupun *Corporate video*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana memanfaatkan teknik motion graphic pada video promosi Wira Jaya Furniture?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan video promosi ini menggunakan teknik Motion Graphic.
2. Objek penelitian hanya mencakup perusahaan Wira Jaya Furniture, Yogyakarta.
3. Cakupan pasar yang menjadi target iklan adalah masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya.
4. Menggunakan format file video .mp4 dengan kualitas Full HD 1080p.
5. Software yang digunakan dalam membuat video ini adalah Windows 10 64bit, Adobe After Effect CC 2015, Adobe Illustrator CC 2015, dan Adobe Audition CC 2015
6. Video Iklan akan ditayangkan di media sosial youtube dan facebook.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa dan membuat video promosi yang mempunyai kemampuan :

1. Menampilkan Informasi dengan Animasi dan Typographi

2. Menampilkan video dengan informatif Persuasif
3. Memiliki kualitas gambar Full HD 1080p dengan resolusi 1920x1080.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan data

1.5.1.1 Observasi

Merupakan metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap video yang mempunyai ciri yang sama.

1.5.1.2 Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dilakukan tanya jawab lisan sehingga penulis mendapatkan penjelasan-penjelasan serta pengarahan secara langsung dari pihak pengelola Wira Jaya Furniture.

1.5.2 Metode Perencanaan

Merupakan tahapan perencanaan. Dalam pembuatan video promosi, hal ini meliputi pendefinisian masalah, analisis biaya manfaat, batasan sasaran video, merancang konsep, merencanakan naskah, merencanakan grafik, dan hal-hal lain yang patut untuk direncanakan.

1.5.3 Metode Produksi

Tahap produksi dan rendering (pasca produksi) dalam pembuatan video.

1.5.4 Metode Evaluasi

Dalam metode evaluasi ini penulis melakukan evaluasi terhadap kualitas video.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN.

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai penulis yang telah memiliki referensi dari tema serupa dari sumber yang di pilih seperti buku, jurnal, makalah dan lain-lain. Dalam bab ini juga membahas mengenai definisi video iklan dan *motion graphic*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang tahap perancangan, tinjauan umum pada objek yang akan dituju, analisis yang dibuat, identifikasi masalah-masalah dan, kelayakan yang akan dibangun dari video yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang penerapan rencana implementasi, pada bab ini juga berisikan beberapa capture dari hasil produksi video.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran atau kritik terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat keterangan dari buku – buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

