

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Cathead adalah brand lokal asal Yogyakarta yang berdiri sejak tahun 2016. Awal mula terbentuknya Cathead berawal dari melihat kumpulan design yang ada dikomputer, supaya design tidak mubadzir kalau dihapus mulailah ide awal untuk membuatnya sebagai merchandise, mulai dari mug, jam, atau kaos. Pertama dijual ke teman-teman dekat, lalu kemudian menggunakan sistem preorder yang dijual ke media sosial. Selain menjual karya, kita juga mensupport kegiatan-kegiatan yang ada dilingkungan Jogja dan sekitarnya. Seperti halnya acara band, seminar kampus, acara pentas seni, dll. Cathead sendiri mempunyai slogan yaitu "Beware Of Cat" yang mempunyai arti bahasa Indonesia waspada terhadap kucing. Slogan ini mengacu pada semangat yang harus dimiliki anak muda karena dengan berkarya kita akan mendapatkan hasil yang memuaskan. Anak muda disini diibaratkan sebagai seekor kucing kecil.

Cathead memiliki media promosi dalam bentuk foto dan diupload di media social instagramnya. Sejauh ini Cathead ingin mengembangkan media promosi tidak hanya dalam bentuk foto namun dalam bentuk video. Cathead ingin menjangkau pemasaran kepada seluruh customer yang berasal dari berbagai daerah. Permasalahan yang di hadapi Cathead yakni, belum adanya video catalog untuk produknya. Sedangkan beberapa online shop lain telah

memiliki media promosi dalam bentuk video. Cathead harus dapat memperkenalkan brand nya dengan mengupdate media promosi mengikuti perkembangan teknologi yang ada, yakni dengan membuat video catalog yang mencakup informasi tentang produknya. Oleh karena itu video katalog ini akan diupload di akun social media yang ada.

Dari permasalahan diatas penulis melihat peluang untuk menciptakan suatu media promosi pada Cathead melalui sebuah video *catalog* dengan menerapkan teknik *live shoot* dan *motion graphics* yang nantinya video promosi tersebut akan dipublikasikan di social media Instagram Cathead.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat video *catalog* untuk Cathead dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphics*?

### 1.3 Batasan Masalah

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

1. Video katalog produk ini hanya menggunakan unsur teknik *live shoot* dan *motion graphics* untuk menjelaskan informasi produknya.
2. *Software Editing* yang digunakan hanya *AdobeAfter EffectCS6*, *AdobePremiereCS6*, dan *AdobeAuditionCS6*.
3. Video catalog Cathead hanya akan diterapkan pada media sosial Instagram dan tidak menutup kemungkinan akan di upload pada media

social pengunggah video lainnya.

4. Hasil implementasi video katalog untuk Cathead dengan menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphics* ini akan berbentuk video media promosi berdurasi 1 menit.

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

Tujuan dari penelitian ini menghasilkan video catalog produk untuk Cathead dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphics*. Yang dimana video akan di upload di media social Cathead yakni, Instagram dan diharapkan masyarakat umum dapat melihat produk yang diproduksi dan memberikan visual yang lebih interaktif dengan adanya video catalog produk.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan video katalog produk Cathead sebagai media promosi.
2. Menambah pilihan cara promosi untuk Cathead dalam bentuk video katalog produk .

#### **1.6 Metode Penelitian**

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap video-video katalog baik buatan Indonesia maupun luar negeri untuk referensi.

## 2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik perusahaan, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

## 3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar obyek dan dokumen terkait.

## 4. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

### 1.6.2 Metode Analisis

#### 1. Analisis SWOT

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.

#### 2. Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan sistem berfungsi untuk mempermudah menganalisis sebuah sistem. Dibutuhkan dua jenis kebutuhan, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan pada penelitian ini menggunakan metode pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan, seperti membuat naskah, menentukan konsep gambar 2D yang akan digunakan sebagai ikon, serta membuat storyboard video katalog.

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dapat dilakukan dengan langkah-langkah produksi, seperti *Shooting, Acting, and Record Sound*. Selanjutnya untuk tahap pasca produksi yang dilakukan, adalah *editing, review* hasil sementara, serta *rendering* dan *publishing* jika hasil sudah sesuai dengan yang diharapkan.

### 1.6.5 Testng

Merupakan tahap pengujian setelah video katalog tersebut ditayangkan pada social media Instagram. Pada tahapan ini penulis menggunakan Screening Test.

### 1.6.6 Implementasi

Merupakan tahap dimana video promosi yang telah selesai dibuat akan diimplementasikan atau ditayangkan pada akun media sosial Instagram.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, 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, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan video katalog, serta software yang akan digunakan dalam perancangan video promosi.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang profil Cathead, analisis video yang akan dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video katalog Cathead serta pembahasannya.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.