

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Motion Graphic* adalah percabangan dari seni desain graphics yang merupakan penggabungan dari, ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik Animasi. *Motion Graphic* terdiri dari dua kata, Motion yang berarti gerak dan Graphics atau yang sering kita kenal dengan istilah grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *Motion Graphic*, juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak. Promosi adalah suatu aktivitas komunikasi dari pemilik produk atau jasa yang ditujukan kepada masyarakat, dengan tujuan supaya produk atau jasa, merek dan nama perusahaan dapat dikenal masyarakat sekaligus mempengaruhi masyarakat supaya mau membeli serta menggunakan produk atau jasa perusahaan.

Pizzalicious adalah salah satu restoran yang terletak di Yogyakarta yang menawarkan aneka menu pizza ala italia dengan suasana yang *hommy*. Saat ini dalam melakukan promosi Pizzalicious masih menggunakan media brosur. Promosi tersebut hanya menggunakan konsep gambar dan design yang bersifat cetak. Informasi tersebut sudah cukup bagus, akan tetapi ada beberapa hal dari promosi ini yang dapat di kembangkan lebih jauh, misalnya bagaimana proses pembuatan pizza itu dibuat, topping yang digunakan, dan sebagainya.

Penulis mengusulkan adanya pembuatan video promosi dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* dalam memvisualisasi masalah tersebut. Dengan demikian maka informasi dapat disajikan dengan lengkap. Penulis memilih menggunakan teknik ini dikarenakan kesederhanaan konten dalam video sehingga mudah dipahami oleh para penerima informasi. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya iklan layanan masyarakat, video *tutorial*, *bumper-in*, *bumper-out*, dan lain-lain. Teknik *motion graphic* ini diterapkan untuk dapat memberikan penjelasan tentang produk Pizzalicious.

Dari permasalahan diatas penulis melihat peluang untuk menciptakan suatu media promosi pada Pizzalicious untuk memperkenalkan kepada publik, melalui sebuah video dengan menerapkan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* yang nantinya video promosi tersebut akan dipublikasikan di media online.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “*Bagaimana pembuatan video promosi Pizzalicious menggunakan metode live shoot dan motion graphic?*”

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan bisa mencapai sasaran yang diharapkan maka penulis membatasi permasalahan:

1. Media promosi Pizzalicious ini berbasis multimedia, hanya dibuat dengan menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*.

2. Informasi yang di sampaikan mencakup produk Pizzalicious.
3. Media promosi Pizzalicious hanya akan diterapkan pada media online.
4. Hasil implementasi video infographics sebagai media promosi menggunakan teknik motion graphic dan teknik live shoot ini akan berbentuk video media promosi berdurasi kisaran 50-60 detik.
5. Target materi pengujian adalah faktor informasi yang ditampilkan dan kecakapan produk iklan.
6. Hasil video promosi akan diserahkan kepada Pizzalicious dan dikelola sendiri oleh pihak Pizzalicious.
7. Pembuatan video promosi ini hanya sampai uji coba kepada pihak Pizzalicious satu kali oleh pihak peneliti.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dari penelitian ini:

1. Membuat iklan Pizzalicious sebagai media promosi untuk meningkatkan pelanggan.
2. Mengembangkan dan menambah pengalaman tentang perancangan teknik motion graphic menjadi sebuah iklan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain:

1. Sebagai salah satu media promosi Pizzalicious.
2. Media konten sebagai informasi kepada para pencinta kuliner dan pelanggan Pizzalicious.

3. Media konten dapat digunakan untuk membantu tim marketing dalam pemasaran Pizzalicious.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain:

#### **1. Metode Observasi**

Metode ini dilakukan oleh penulis dengan cara pengumpulan data yang secara langsung ke kantor Pizzalicious untuk mendapatkan data secara spesifik.

#### **2. Metode Wawancara**

Data diperoleh dari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan secara langsung kepada manajemen Pizzalicious.

#### **3. Metode Kepustakaan**

Merupakan metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku yang berkaitan dengan tema judul skripsi yang penulis ambil. Selain buku cetak yang dapat dijadikan referensi, ada pula buku elektronik (e-book) yang dapat dijadikan referensi dalam metode kepustakaan.

### **1.6.2 Metode Pengembangan**

Peneliti menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pengambilan gambar. Setelah itu, model

selanjutnya adalah tahap pascaproduksi yang meliputi compositing dan rendering.

### **1.6.3 Metode Analisis**

Pada penelitian ini, metode analisis yang penulis gunakan adalah analisis kebutuhan, yaitu analisis yang didalamnya akan menganalisis kebutuhan informasi, kebutuhan barinware, kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk merancang dan membuat video

### **1.6.4 Metode Perancangan**

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan naskah, storyboard dan biaya produksi yaitu tahap praproduksi yang nantinya dapat memperlancar proses pembuatan iklan.

### **1.6.5 Metode Evaluasi**

Merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk memeriksa proses perjalanan suatu program sekaligus menguraikan fakta-fakta yang bersifat kompleks dan terlibat di dalam program.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar lebih terstruktur dan mudah dimengerti, sistematika penyusunan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Landasan teori yang ada di bab berikutnya ini berisikan tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian penulisan skripsi, yaitu teori dasar multimedia yang berhubungan dengan pembuatan iklan, elemen yang dibutuhkan dan langkah-langkah dalam pembuatan iklan.

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

Pada BAB III ini adalah gambaran dari Pizzalicious. Serta penjelasan tentang pembuatan iklan, manfaat iklan dan gambaran objek penelitian mulai dari pembuatan iklan tersebut.

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

Pada bab ini dalam penulisan skripsi berisikan tentang pembahasan iklan yang dibuat, dijelaskan juga hasil tahapan yang diberikan.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini penulis akan memaparkan tentang kesimpulan dan saran sebagai bahan evaluasi penulis.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Memuat keterangan yang didapatkan dari beberapa buku dan internet sebagai referensi dan panduan untuk membantu dalam pembuatan dan sebagai penulisan skripsi.