

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan teknologi yang semakin canggih di zaman modern ini banyak cara dan strategi untuk membuat media promosi pada sebuah perusahaan sehingga mampu mencapai suatu target dalam meningkatkan daya tarik penjualan dan produk. Salah satunya adalah dengan media periklanan Videografi. Videografi pada saat ini mampu memberi solusi dalam dunia periklanan dan tak jarang media promosi menggunakan video ini lebih banyak menarik perhatian *viewer* atau calon konsumen. Didalam video iklan yang saya buat ini akan ada perbedaan dengan iklan-iklan video lainya karena di dalamnya diberi *Color Grading*, atau *Color Corection* yang dimana akan membuat iklan ini lebih menarik dan maksud dari iklan lebih mudah tersampaikan.

Dalam proses perancangan dan pembuatan iklan Videografi ini, teknik gambar video yang di gunakan adalah *Live Shoot* yang akan di ambil gambarnya menggunakan camera dan terdapat gambar-gambar produk yang di promosikan oleh perusahaan tersebut. Warung Ki Semar Hotplate adalah usaha yang bergerak di bidang jasa boga atau kuliner yang beralamat di jalan Jalan Agro, Caturtunggal Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281 yang baru saja berdiri pada tahun 2017 tepatnya pada bulan Mei kemarin hingga sekarang. Ketika warung Ki Semar Hotplate melakukan promosi dengan brosur dan video pendek yang dibuat isi pesannya kurang menyentuh dan kurang tersampaikan oleh

calon konsumen. Dari pengalaman tersebut, penulis berusaha memberi inovasi pada media promosi berbentuk video yang akan dibuat untuk meningkatkan mutu dan memberi pesan yang inovatif dan kreatif sehingga dapat membuat calon konsumen tertarik dengan produk yang di tawarkan oleh warung Ki Semar Hotplate itu sendiri.

Pada media promosi warung Kisemar Hotplate ini akan menggunakan teknik *Live Shoot* dan akan di maksimalkan di bagian *Editing*-nya karena selain dari teknik *Live Shoot*, proses *Editing* dalam pembuatan dan perancangan media promosi ini juga sangat penting sehingga dapat memperkuat pesan dan informasi yang akan disampaikan. Maka, pembuatan dan perancangan dari media promosi ini gunanya mendorong penulis untuk dapat memaksimalkan pembuatan sebuah Video iklan yang diharapkan dapat meningkatkan penjualan sehingga banyak calon konsumen yang mengunjungi warung Kisemar Hotplate.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka dapat disusun suatu rumusan masalah yang akan dijadikan pokok bahasan yaitu, bagaimana perancangan dan pembuatan media promosi berbentuk iklan video yang memiliki kualitas sehingga banyak calon konsumen tertarik pada produk-produk yang ditawarkan oleh warung Kisemar Hotplate dengan memaksimalkan *editing Color grading*?

### 1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah yang dilampirkan, yaitu :

1. Iklan di buat untuk warung Kisemar Hotplate sebagai media promosi dalam bentuk video.
2. Peneliti menerapkan teknik *Live Shoot* pada pengambilan gambar.
3. Hasil pembuatan iklan ini akan berbentuk video iklan berdurasi 2 menit 31 detik.
4. Informasi yang ditampilkan dalam iklan adalah menu utama dan beberapa menu pendukung dari warung Kisemar Hoplate.
5. Alat yang digunakan Camera DSLR Cannon D700.
6. *Software* yang digunakan Adobe Premier Pro, Adobe After Efek.
7. Hasil video iklan akan ditayangkan pada Videotron.
8. Melakukan kuesioner untuk hasil akhir video iklan yang dibuat.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat iklan video sebagai media promosi dengan menerapkan teknik *Live Shoot* dan memaksimalkan proses *Editing* pada *Color Grading*-Nya.
2. Memperkenalkan menu andalan warung Kisemar Hotplate kepada calon konsumen.
3. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana komputer pada jurusan Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya skripsi ini adalah sebagai berikut:

### a. Bagi Penulis:

1. Dapat menambah dan memperdalam pengetahuan atas teori yang diajarkan pengetahuan menyangkut perancangan maupun pembuatan iklan.
2. Memperoleh gambaran nyata tentang warung Kisemar Hotplate.
3. Dapat menyusun skripsi pada program S1 Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

### b. Bagi Warung Kisemar Hotplate

1. Memperkenalkan menu makanan dan minuman yang ada pada Warung Kisemar Hotplate.
2. Menambah media promosi berbentuk video pada warung Kisemar Hotplate.
3. Membantu meningkatkan penjualan pada warung Kisemar Hotplate dengan iklan video.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, perlu adanya metode penelitian yang tepat agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai. Untuk itu penulis menerapkan berbagai metode penelitian, seperti:

### 1. Metode Pengumpulan Data

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

#### a. Metode Observasi

Metode ini peneliti mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung terhadap objek yang diteliti yaitu warung Kisemar Hotplate untuk kebutuhan pengambilan gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan peneliti.

b. Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara tanya jawab langsung kepada makerting Kisemar Hotplate untuk mencari semua data yang diperlukan tentang Kisemar Hotplate sebagai bahan analisa dan penelitian.

c. Metode Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan membaca buku-buku dan sumber lain untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah pembuatan suatu iklan.

2. Metode Analisis

Metode dalam penelitian ini menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh iklan dari segi informasi. Kebutuhan non fungsional terdiri dari *software*, *hardware* dan *brainware* yang digunakan dalam penelitian.

3. Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan tahapan pertama dalam pembuatan iklan yaitu tahap pra produksi sesuai rancangan yang telah dibuat.

4. Pembuatan

Melakukan tahapan produksi yang meliputi pengambilan gambar , dilanjutkan dengan pengeditan video yang menggabungkan dengan beberapa teknik.

Kemudian dilanjutkan tahap terakhir pra produksi meliputi pembuatan narasi, backsound hingga tahap terakhir rendering.

## 5. Implementasi dan Evaluasi

Peneliti melakukan *testing* terhadap video iklan dengan melakukan penayangan hasil akhir video iklan di Videotron. Peneliti juga melakukan kuisioner sebagai bukti apakah video ini tersampaikan maksudnya, kreatif dan inovatif atau tidak.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini memuat uraian secara garis besar isi dari skripsi yang terdiri dari 5 Bab atau sub pokok pembahasan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, definisi multimedia, definisi iklan, tahapan pembuatan iklan, pengertian teknik *Live Shoot* dan *Color Grading*.

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

Dalam bab ini menguraikan tentang analisis yang digunakan, konsep, ide cerita pada iklan, naskah, *Storyboard* serta penerapan teknik *Live Shoot* pada iklan warung Kisemar Hotplate karena teknik inilah yang dijadikan konsep dalam pembuatan iklan.

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

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan dan perancangan iklan Warung Kisemar Hotplate pada saat pengambilan video, proses pemilihan video, proses editing dan proses penggabungan video dengan gambar.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran yang membangun dari penyusunan skripsi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku referensi-sumber yang menjadi acuan dalam proses penyusunan skripsi tersebut.

#### **KUISIONER**

Berisi data-data, pendapat, masukan dan komentar dari konsumen warung Kisemar Hotplate dengan maksud dan tujuan apakah hasil video iklan yang dibuat tersampaikan maksud dan tujuannya sehingga dapat membuat calon konsumen tertarik untuk datang ke warung Kisemar Hotplate itu sendiri.