

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dengan adanya perkembangan teknologi seperti saat ini, cara penyampaian suatu informasi sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Iklan yang disajikan dalam bentuk live shot dan motion graphic merupakan salah satu media penyampaian informasi kepada masyarakat, khususnya dalam bidang usaha. Penggunaan iklan dalam bentuk live shot dan motion graphic untuk dijadikan sebagai sumber informasi untuk memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi dengan melihat dan menonton.

Promosi adalah memasarkan segala sesuatu yang ingin di perjualbelikan pada konsumen. Selain untuk memasarkan promosi juga dilakukan sebagai media untuk mengenalkan suatu produk atau jasa yang baru atau memperkuat brand image suatu produk yang sudah ada sebelumnya. Sejalan dengan konsep marketing, promosi merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan salah satunya dengan memakai konsep dan prinsip marketing untuk memasarkan suatu produk atau jasa yang dimiliki [1].

Dalam observasi lapangan didapati kedai makan Pempek OmahVy menjadi salah satu rumah makan yang menjual makanan pempek khas Jambi di kota Yogyakarta. Kedai makan ini sudah berdiri dari tahun 2017. Produk makanan yang

disajikan sangat berkualitas, enak, dan memiliki citarasa ikan yang kuat pada pempeknya.

Dalam pembuatan media informasi menggunakan teknik *Live Shot* dan *Motion Graphic*. *Live Shot* dapat diartikan yaitu pengambilan gambar bergerak secara langsung. *Live Shot* juga dapat dikatakan sebagai video shooting dimana dalam pengerjaannya diperlukan editing untuk menyempurnakan hasil shooting[2]. Sedangkan *Motion graphic* merupakan gabungan dari potongan-potongan desain/ animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. [3].

Berdasarkan hal di atas, video adalah media yang akan digunakan dalam perancangan. Karena sesuai dengan target audien Pempek OmahVy yang ada di yogyakarta. Dimana bagi target audien Pempek Omahvy sebagian besar sudah menggunakan dan memiliki media untuk mengakses *internet*. Selain itu peran video sendiri mengkomunikasikan lebih efektif dan menarik dalam promosi, serta pengenalan Pempek OmahVy dan produknya. Maka akan dibuatkan video yang bisa digunakan untuk melakukan promosi rumah makan Pempek OmahVy tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan yaitu, "Bagaimana membuat promosi video Pempek OmahVy menggunakan teknik *motion graphic* dan *live shot* ?".

1.3 Batasan Masalah

Dalam permasalahan yang ada, penulis batasi pada :

1. Hasil dari media informasi ini berupa video yang akan di *share* di Instagram dengan format Feeds Instagram yang berdurasi 60 detik.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan iklan adalah *motion graphic* , dan *live shoot*.
3. Software yang digunakan adalah Adobe Premiere CC 2017, Adobe After Effect CC 2017 dan Adobe Illustrator 2021.
4. Perancangan ini dibatasi pada perancangan promosi video Pempek OmahVy melalui Instagram.
5. Pembuatan dilakukan di rumah makan Pempek OmahVy.
6. Pembuatan dilaksanakan dalam kondisi pandemi Covid-19.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 3 jurusan Manajemen Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dapat mengetahui unsur-unsur pembentukan multimedia, terutama dalam teknik editing dengan baik dan benar.
3. Dengan pembuatan video promosi ini dapat meningkatkan minat dari konsumen untuk berkunjung.

4. Dapat mencerminkan karakter dan keunggulan dari rumah makan pempek OmahVy.

1.5 Metode Penelitian

Menurut Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M.Pd (2016) dalam buku Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Metode-metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengumpulan data adalah Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Berikut ini beberapa metode yang dilakukan oleh penulis guna untuk membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini [4] :

1.5.1 Metode Observasi

Pengamatan dan pencatatan sistematis yang secara langsung mengenai pempek omahvy terhadap gejala-gejala yang diteliti. Dalam arti yang luas, observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilaksanakan baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu penulis melakukan observasi baik melalui account sosmed dan juga secara langsung mendatangi rumah makan pempek omahvy.

1.5.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai. Wawancara

dilakukan secara langsung kepada owner pempek omahvy yaitu Vinda, agar di dapatkan informasi yang lebih akurat tentang produk pempek omahvy itu sendiri.

1.5.3 Metode Dokumentasi

Metode ini dapat diartikan sebagai cara pengumpulan data dengan cara memanfaatkan data-data berupa buku, catatan (dokumen), sumber-sumber internet untuk mendapatkan data dan informasi yang di butuhkan dalam pembuatan video iklan yang akan di buat.

1.5.4 Metode Perancangan

Merupakan tahapan perencanaan dalam pembuatan iklan pempek omahvy, hal ini meliputi pra-prokduksi/perencanaan konsep, prokduksi dan pasca-produksi.

Suyanto (2004)[5].

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN : Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, lingkup penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI : Dalam bab ini akan menguraikan tentang pengertian, dari system periklanan, pengenalan software yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM : Dalam bab ini menguraikan tentang sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi, serta

data-data lain yang diperoleh dari rumah makan pempek OmahVy yang saya jadikan sebagai penelitian untuk Tugas Akhir.

BAB IV PEMBAHASAN : Dalam bab ini akan membahas mengenai perancangan konsep dan penjelasan hasil – hasil dari tahapan produksi serta pasca produksi.

BAB V PENUTUP : Dalam bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

