

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kopi adalah minuman hasil seduhan biji kopi yang telah disangrai dan dihaluskan menjadi bubuk - bubuk Kopi merupakan salah satu komoditas di dunia yang dibudidayakan lebih dari 50 negara. Dua varietas pohon kopi yang dikenal secara umum yaitu Kopi Robusta (*Coffea canephora*) dan Kopi Arabika (*Coffea arabica*), Kopi juga sebagai penetralan yang membuahakan hasil yang alami dari biji kopi.

penulis melihat sekarang ini meningkatnya konsumsi kopi di indonesia dan perkembangan berbagai macam jenis kopi yang berasal dari daerah-daerah di Indonesia yang masing-masing daerah ingin memperkenalkan kopi khas daerahnya dengan cara menjelaskan serangkaian proses pengolahan yang panjang dari biji kopi untuk menjadi minuman kopi. didalam persaingan demikian ketat, tentunya para pembuatan kopi harus berani berinovasi dan menghasilkan sesuatu yang berbeda untuk menjadi yang terbaik di antara yang lainnya.

Warong Kafein sebagai suatu warong kopi yang baru, tentunya membutuhkan promosi dan publikasi. sebagai tampilan identitas salah satu warong kopi yang ada di Yogyakarta, di Warong Kafein menyajikan kopi khas Kalimantan Barat dengan proses pembuatan yang kopi sebelum dapat diminum melalui proses panjang yaitu

dari pemanenan biji kopi, pemrosesan pengeringan, proses penyangraian dan sampai pada tahap biji kopi digiling atau dihaluskan menjadi bubuk kopi sebelum kopi dapat diminum.

Penulis berencana untuk membuat video dalam bentuk simulasi dengan metode live shoot dan motion graphics. Dimana nanti terdapat pemberitahuan cara pembuatan kopi sebelum dapat di minum, dengan racikan Warong Kafein. Penulis ingin

mengeksplorasi kopi lebih dalam lagi dan mengembangkannya untuk menghasilkan suatu karya yang nanti diharapkan dapat dipakai oleh Warong Kafein, dalam membantu persaingan dengan kompetitor yang lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah adalah bagaimana pembuatan Video Simulasi tata cara membuat kopi khas Kalimantan Barat di Warong Kafein dengan menggunakan metode *live shoot* dan *motion graphics* ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan penelitian ini hanya dibatasi pada :

1. Video simulasi ini tentang tata acara membuat kopi khas Kalimantan Barat.
2. Video simulasi ini direkam dengan kamera Canon Eos 600D.
3. Video simulasi ini berdurasi 1 Menit 4 detik.

4. Menggunakan format file video mp4 dengan kualitas Full HD 1080p dengan resolusi 1920x1080p .
5. Video promosi ini menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphics*.
6. Media promosi ini menggunakan youtube dan instagram
7. Penelitian ini dilakukan di Warong Kafein
8. Model struktur alur yang digunakan adalah linear

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Memperkenalkan dan mengingatkan kembali kepada masyarakat agar Lebih menyukai kopi khas daerahnya.
- b. Memperlihatkan kopi khas Kalimantan Barat kepada seluruh masyarakat yang berada di daerah Yogyakarta maupun di luar daerah.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian video simulasi ini diharapkan dapat menarik minat setiap orang yang melihatnya dan berkunjung ke warong kafein.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan masalah yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan adalah:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang diteliti.

b. Metode Wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab langsung yang berdasarkan pada tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk memperoleh data yang konkrit dan lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian.

2. Analisis

Yaitu menguraikan video simulasi untuk diidentifikasi dan di evaluasi permasalahan,kesempatan,hambatan,dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya untuk kopi khas Kalimantan Barat.

3. Perancangan

Tahap ini menggambarkan bagaimana video ini dibentuk. Pada tahap ini dihasilkan perancangan video simulasi yang sesuai dengan kebutuhan kopi khas Kalimantan Barat.

4. Pengambilan Gambar dan Editing

Menerjemahkan hasil proses perancangan menjadi suatu bentuk video simulasi untuk kebutuhan kopi khas Kalimantan Barat yang akan diperkenalkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan pada penelitian ini.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan tentang tinjauan pustaka, konsep dasar video meliputi pengertian video, standar video, jenis-jenis video, simulasi, metode simulasi, jenis-jenis simulasi, live shoot, unsur teknis dalam live shoot, motion graphics dan metode motion graphics.

3. BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan video simulasi secara umum, serta segala kelebihan dan kekurangan.

4. BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini akan dibahas hasil penelitian yang sudah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya, proses pengoperasian video simulasi dan implementasi dari video yang sudah dibuat

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis skripsi, baik berupa literature dari internet, buku panduan, ataupun majalah.

