

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa ini perkembangan teknologi bidang multimedia semakin pesat. Beralihnya dunia analog menuju digital menambah variasi dalam visualisasi sebuah karya. Pengembangan audio visual di era ini juga semakin beragam. Penerapan teknik *live shoot* yang digabungkan dengan *visual effect* menjadi gaya tersendiri dalam pembuatan sebuah karya.

Visualisasi makna ide cerita dapat ditampilkan dalam sebuah video. Ide cerita dalam visualisasi sebuah video sangat menentukan hasil akhir suatu karya. Dalam merencanakan pembuatan video perlu diperhatikan penyusunan konsep, ide cerita dan visual cerita.

Dari masalah yang telah dipaparkan di atas maka penulis mempunyai ide untuk merancang sebuah video iklan pada media sosial dengan durasi jangka pendek, yaitu dengan judul "Pembuatan Konten Publikasi Online Planet Futsal Yogyakarta Sebagai Video Iklan Pada Media Sosial".

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji dan melihat latar belakang yang penulis paparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : "Bagaimana analisa, perancangan dan implementasi video tersebut dapat menjadi sebuah video yang dapat membangun citra perusahaan pada lingkup pengguna media sosial?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan penulis dalam penyelesaiannya maka harus ada batasan masalah sebagai berikut :

1. Iklan Publikasi Online Planet Futsal Yogyakarta ini dibuat dengan durasi 60 detik.
2. Iklan berisi gambaran tempat dan fasilitas yang ada di Planet Futsal
3. Software yang digunakan dalam pembuatan video iklan ini adalah, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effects dan adobe audition.
4. Durasi video yang akan dibuat 60 detik.
5. Hasil dari Tugas Akhir ini berupa media dengan bentuk CD (*Compact Disc*)
6. Hasil jadi video akan di publikasikan melalui media sosial.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah terwujudnya sebuah video yang dapat membangun citra Planet Futsal pada kacamata penilaian orang awam. Adapun tujuan lainnya adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengalaman tentang perancangan teknik pembuatan video menjadi sebuah Iklan kreatif yang mempunyai nilai lebih.
2. Menambah ketrampilan dalam videografi dengan menerapkan teknik-teknik di dalam pembuatan video.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Menambah pengalaman dalam bidang pembuatan video promosi.
2. Menambah ilmu dalam bidang produksi dan *editing*.
3. Mendapatkan ilmu baru yang tidak diajarkan di kuliah formal.

1.5.2 Bagi Planet Futsal

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi objek yaitu Planet Futsal. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

- a. Membantu kegiatan promosi Planet FutsalMemperoleh
- b. Memperoleh video yang dapat meningkatkan citra Planet Futsal dalam penayangan iklan yang maksimal, sehingga mampu bersaing dalam perdagangan usaha yang semakin maju seperti sekarang ini. Dan memberikan pemikiran yang positif pada masyarakat luas

1.5.3 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kampus tercinta STMIK AMIKOM Yogyakarta. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai referensi bahan bagi mahasiswa yang hendak melakukan penelitian dalam bidang multimedia khususnya video promosi.
2. Sebagai koleksi karya mahasiswa dalam bidang industri multimedia.

1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data sangatlah penting dalam penyusunan tugas akhir ini. Pengumpulan informasi dan data harus akurat dan sesuai dengan judul yang penulis angkat sebagai skripsi ini. Dalam pembuatan skripsi ini penulis menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

a. Interview

Metode pengambilan data dengan interview akan membantu penulis untuk mengumpulkan data. Interview merupakan cara pengambilan data dengan melakukan wawancara. Dalam hal ini penulis akan mengadakan wawancara langsung dengan pihak terkait yaitu Planet Futsal.

b. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dengan membaca buku yang berkaitan dengan tema judul skripsi yang penulis ambil. Pengumpulan data dengan metode kepustakaan akan menambah referensi materi yang akan penulis tuangkan dalam penulisan skripsi ini

c. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan atau observasi terhadap objek yang diteliti yaitu Planet Futsal untuk mendapatkan informasi lain yang tidak didapat dari metode wawancara.

2. Mendefinisikan Masalah

Sesuai dengan tugas penelitian yaitu untuk memberikan, menerangkan, meramalkan dan mengatasi permasalahan atau persoalan-persoalan, maka

penelitian dapat pula digolongkan dari sudut pandangan ini. Sehingga penggolongan ini bisa mencakup penggolongan yang disebut sebelumnya.

3. Perancangan

Pada tahap ini akan dilakukan proses perancangan yang menggunakan metode perancangan terstruktur melalui tahapan pembuatan perencanaan, pembuatan konsep dan pembuatan program yang telah disesuaikan berdasarkan kebutuhan produk.

4. Produksi

Pada tahap ini dilakukan proses eksekusi data yang akan diolah. Pada proses tersebut tentunya pengolahan data telah didasarkan pada hasil analisa data yang telah dilakukan sebelumnya.

5. Implementasi

Penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru atau suatu produk pengetahuan baru, untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di lapangan secara nyata.

6. 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

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menerapkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang pengantar dari tema judul Tugas Akhir. Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan masalah mengenai pengenalan iklan sebagai cara promosi yang mampu meningkatkan daya tarik pemirsa atau konsumen.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini penulis akan memaparkan tentang perancangan video dari proses pra produksi sampai pasca produksi. Pembuatan storyboard dan ide cerita juga akan dipaparkan dalam bab ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas proses pembuatan iklan dari hasil yang telah dibahas pada BAB III, yaitu pada tahap Produksi dan pasca Produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini penulis akan memaparkan tentang kesimpulan dan saran sebagai bahan evaluasi penulis dan pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang bahan-bahan yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi

LAMPIRAN

Berisi informasi atau data yang dibutuhkan untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan.

