

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Terus berkembangnya teknologi dan perfilman yang ada. Pembuatan *video* (iklan) telah mendapatkan bermacam metode untuk pengambilan gambar dengan tujuan agar video yang dihasilkan lebih baik dan menarik. Dalam hal ini penulis mengambil metode dengan "Penggabungan antara *Liveshoot* dan *Motion Graphic* untuk Kedai Oak". Dengan menggabungkan 2 unsur tersebut maka gambar yang dihasilkan akan lebih imajinatif dan lebih baik dalam menyampaikan pesan. *Liveshoot* sendiri berpatokan dengan cinematografi yang artinya gambar yang dihasilkan akan memiliki cerita (berkesan), sedangkan *Motion Graphic* dapat memunculkan apa yang tidak bisa dilakukan oleh *Liveshoot*, dan apabila tetap memaksakan *Liveshoot* maka akan dapat menimbulkan pembengkakan biaya dan waktu. Oleh karena itu penulis sangat bergairah dan bersemangat untuk membuat iklan pada Kedai Oak sebagai media promosi.

Keberadaan Kedai Oak yang belum lama muncul menjadikan tempat ini belum banyak dikenal masyarakat khususnya masyarakat Yogyakarta. Kurangnya media promosi menjadikan Kedai Oak terhambat dalam mengekspose eksistensinya. Penulis memilih pembuatan iklan untuk Kedai Oak sebagai media promosi dengan menggunakan teknik penggabungan *liveshoot* dan *Motion Graphic* dengan tujuan mampu menyampaikan pesan dan kesan yang ingin disampaikan. Iklan sendiri sangat penting bagi Kedai Oak demi upaya agar bertambahnya jumlah

pengunjung setiap harinya. Media iklan juga lebih mudah untuk dipublikasikan, contohnya dengan mensubmit ke *Youtube*, Jejaring Sosial, bahkan media televisi.

Penulis menggunakan teknik penggabungan antara *liveshoot* dan *Motion Graphic* dikarenakan, teknik *liveshoot* sendiri berbasis dengan *cinematography* yang mengacu pada kesan atau cerita dalam sebuah gambar, dengan arti lain teknik *liveshoot* merupakan pengambilan gambar yang berorientasi pada gambar bergerak yang memiliki pesan atau arti. *Motion Graphic* penulis pakai dengan tujuan untuk melengkapi penyampaian pesan pada gambar, sekaligus menekan beban pada produksi.

Dengan adanya masalah diatas yang dialami Perusahaan Kedai Oak, dengan ini penulis menyimpulkan sebuah judul, "**PEMBUATAN dan PERANCANGAN IKLAN PROFIL PERUSAHAAN untuk KEDAI OAK YOGYAKARTA dengan PENGGABUNGAN *LIVESHOOT* dan *MOTION GRAPHIC*".** Diharapkan mampu menjadi media promosi dan informasi guna membangun citra positif pada Kedai Oak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan perihal diatas, maka penulis mengambil rumusan masalah "*Bagaimana membuat dan merancang sebuah iklan untuk Kedai Oak dengan menggunakan Penggabungan Liveshoot dan Motion Graphic*"

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan-batasan masalah yang akan digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Iklan dengan teknik penggabungan *Liveshoot* dan animasi *Motion Graphic 2D*.
2. Konten iklan berisi tentang suasana nyaman dan apik, menu, serta *design interior*.
3. *Software* yang penulis gunakan dalam pembuatan iklan ini adalah *Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Adobe Premier, CorelDraw* dan mungkin ada tambahan lainnya.
4. Durasi antara 1 menit ~ 3 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian :

1. Membuat *video* iklan sebagai media untuk promosi Kedai Oak
2. Menginformasikan tentang keberadaan Kedai Oak kepada masyarakat khususnya daerah Yogyakarta.
3. Sebagai persyaratan memenuhi kelulusan bagi program kuliah S1 STMIC AMIKOM YOGYAKARTA.
4. Sebagai *Portfolio* (karya) bagi penulis yang kedepannya akan digunakan untuk melamar pekerjaan.
5. Pengaplikasian dari hasil kuliah selama ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penulisan ini adalah:

1. Perusahaan diharapkan agar perancangan dan pembuatan iklan ini dapat mendongkrak popularitas serta keberadaan dan citra positif dari Kedai Oak tersebut.
2. Penulis mengimplementasikan pengetahuan serta ilmu yang telah diberikan oleh STMIK AMIKOM YOGYAKARTA sehingga nantinya penulis mampu bersaing dalam menerapkan kemampuan di dunia kerja.
3. Konsumen terutama masyarakat Yogyakarta diharapkan dapat mengunjungi dan merasakan produk-produk serta kenyamanan Kedai Oak tersebut.

1.6 Metode Penelitian

Dengan menggunakan dan melakukan pemilihan pada metode penelitian, maka tulisan yang dihasilkanpun akan menjadi lebih berkualitas dan dapat membuat pembaca lebih mudah dalam menyerap apa yang ingin penulis sampaikan. Adapun langkah-langkah yang diambil penulis dalam melakukan penelitian ini, yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Melakukan kunjungan langsung ke Kedai Oak untuk mengambil informasi, dan memang sudah seharusnya sebagai penulis untuk terjun langsung demi mendapatkan informasi serta terlibat langsung oleh objek penelitian.

2. Metode Kepustakaan

Penulis mengumpulkan data untuk dijadikan referensi. Data tersebut diperoleh baik dari buku maupun artikel.

3. Metode Wawancara

Penulis memberikan pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan memperoleh informasi dan digunakan penulis untuk melengkapi penulisan ini.

1.6.2 Metode Penelitian

1. Analisis

Analisis dilakukan untuk pengecekan ulang apabila terjadi kesalahan dalam pengambilan *video* serta menganalisa data-data yang nantinya akan diproduksi atau dijadikan *video*.

2. Pengaplikasian Produksi

Penulis melakukan pengambilan gambar di “Kedai Oak”, membuat *storyboard*, rancangan pembuatan *video* iklan, pengumpulan alat-alat yang dibuat, *schedule* produksi.

3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan guna untuk mereview ulang *video* yang telah dibuat, yang nantinya bila mana ada kesalahan akan dapat diperbaiki dan bila memang diharuskan untuk mengambir gambar ulang karena ada kecacatan maka akan penulis lakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Maksud dan tujuan sistematika penulisan tugas akhir ini agar lebih memudahkan penulis. Dengan membuat kerangka dalam penulisan dapat memudahkan penulis mengurai permasalahan yang dianalisa, sehingga akan lebih terarah, terstruktur dan tidak menyimpang dari ruang lingkup. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang landasan teori yang nantinya akan digunakan dalam penelitian yang dimana landasan teori tersebut terdiri dari : definisi multimedia, sejarah multimedia, definisi *liveshoot*, kebutuhan SDM, teknik menggunakan kamera, jenis *shoot* dan kamera angle, peralatan dasar pembuatan *video*, sejarah iklan, serta format *software-software* yang nantinya akan digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini penulis menganalisis dan menjabarkan mengenai sejarah singkat yang berkaitan dengan Kedai Oak, perkembangan Kedai Oak, Visi Misi Kedai Oak, struktur organisasi, beberapa menu makanan yang ada di Kedai Oak,

Lokasi atau keberadaan Kedai Oak, identifikasi masalah, analisis kebutuhan sistem dan produksi, solusi pemecahan masalah. Setelah semua analisa yang dilakukan penulis melakukan tahap produksi pembuatan *video* iklan yang nantinya penulis akan berorientasi pada teknik menggunakan kamera, *shoot* dan kamera angle, peralatan dasar pembuatan *video*, pembuatan *storyboard* yang nanti semuanya akan dimix dengan teknik penggabungan *Liveshoot* dan motion graphic.

BAB IV IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai “Bagaimana pembuatan dan Perancangan Iklan Profil Perusahaan untuk Kedai Oak Yogyakarta dengan Penggabungan *Liveshoot* dan Motion Graphic.”

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Diuraikan mengenai keterangan dari buku-buku dan *literature* lain yang menjadi acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.