

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia adalah salah satu hal yang efektif untuk melakukan promosi dari suatu perusahaan. Hal ini dikarenakan promosi melalui multimedia mempunyai karakteristik khusus yang dapat membuat promosi dari perusahaan dapat berbeda. Promosi melalui multimedia mempunyai ciri khas yang membedakan yaitu kombinasi gambar, suara dan gerak. Karena sifat yang visual, maka promosi melalui multimedia atau video promosi tampak hidup dan nyata. Seperti kutipan, Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofsetter, 2001 dikutip dalam Suyanto, 2005:21).[1]

Zaman yang semakin modern ini berkembangnya ilmu pengetahuan di bidang Teknologi sudah semakin besar, khususnya dalam hal Multimedia. Semakin banyak hal di bidang Multimedia yang baru dan dikembangkan oleh orang-orang yang ahli, semakin menambah visual *effect* di dalam video atau film yang sekarang mulai banyak beredar film atau video yang menggunakan visual *effect* yang mempunyai ciri khas tersendiri untuk menambah kesempurnaan dari video. Suatu hasil karya video tidak akan lepas dari teknik Multimedia, teknik Multimedia yang terdapat di dalam pembuatan video media promosi di

Laboratorium Klinik Cito adalah dengan cara penggabungan antara 2 teknik Multimedia yaitu Teknik Live Shoot dan 2D Motion Graphic. Teknik Live Shoot adalah salah satu teknik Multimedia yang melakukan proses pengambilan gambar secara langsung. Sedangkan teknik Multimedia 2D Motion Graphic merupakan gabungan dari beberapa potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan video dengan animasi pergerakan dari desain yang berbasis media visual.

Laboratorium Klinik Cito adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang pelayanan kesehatan masyarakat. Kurangnya media promosi membuat Laboratorium Klinik Cito kurang bisa di ketahui oleh masyarakat luas maka dari itu dibutuhkan media promosi yang tepat seperti periklanan dalam bentuk video untuk menunjukkan manfaat dan keunggulan dari pelayanan yang diberikan. Promosi dalam bentuk video yang menggunakan teknik *motion graphic* dapat membantu Laboratorium Klinik Cito untuk memperlihatkan gambaran dari proses kegiatan pelayanan yang tidak dapat di realisasikan melalui pengambilan gambar dari kamera yang menggunakan teknik *live shoot*, seperti misal ketika sample darah dari pasien di proses menjadi hasil dari cek up laboratorium yang dirubah menjadi teks yang dapat dibaca oleh pasien. Maka dari itu penggabungan teknik video *live shoot* dan *motion graphic* sangat diperlukan dalam pembuatan video promosi.

Oleh karena itu untuk dapat mempermudah masalah diatas maka diperlukan sebuah media promosi yang dilengkapi dengan teknik Multimedia. Diharapkan video media promosi ini nantinya dapat mempermudah penyampaian

kepada masyarakat tentang layanan kesehatan yang disediakan oleh Laboratorium Klinik Cito. Penulis juga berharap setelah adanya video media promosi ini juga dapat meningkatkan konsumen yang berada di Laboratorium Klinik Cito.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan uraian diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu *“Bagaimana membuat sebuah video Laboratorium Klinik Cito menjadi media promosi dengan penggabungan teknik live shoot dan motion graphic”*.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka dirumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video media promosi ini menggunakan teknik Multimedia *Live Shoot* dan *Motion Graphic*.
2. Pembuatan Video Media Promosi ini hanya sampai uji kelayakan video yang dilakukan oleh kepala cabang dari Laboratorium Klinik Cito Yogyakarta dan penayangan video promosi dapat ditayangkan di sosial media dan di kantor Laboratorium Klinik Cito dengan target durasi tayang 3 hingga 4 menit video iklan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA Jurusan Sistem Informasi.
2. Membuat sebuah video sebagai media promosi “Laboratorium Klinik Cito” dengan penggunaan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
3. Menambah pengetahuan dalam bidang Multimedia periklanan dan media promosi.

1.5 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan bagaimana cara-cara memperoleh data yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara kepada pihak yang berkepentingan di Laboratorium Klinik Cito dengan tujuan memperoleh informasi dan data yang jelas dan benar antara lain karyawan dan konsumen Laboratorium Klinik Cito dan melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang diteliti.

1.5.2 Metode Analists

Analisis yaitu menguraikan hasil video Media Promosi untuk diidentifikasi dan dievaluasi permasalahan, kesalahan, hambatan dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diketahui dan dapat diperbaiki.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan adalah tahap bagaimana video media promosi dibuat, dengan dimulai dengan pembuatan konsep dan bentuk visual yang ingin diberikan, dan juga dengan membuat storyboard dan screenplay. Tahap perancangan ini di buat sesuai dengan kebutuhan dari Laboratorium Klinik Cito.

1.5.4 Metode Pengembangan

Tahap Metode Pengembangan adalah tahap dimana dilakukakannya review hasil sementara produksi dan pra produksi untuk diambil kesesuaian dengan konsep dan kebutuhan video media promosi, dan menentukan hasil untuk dapat melakukan tahap paska produksi (*editing*).

1.5.5 Metode Testing

Metode testing merupakan hasil pembuatan video media promosi untuk menentukan kelayakan penayangan di kantor Laboratorium Klinik Cito dan media sosial seperti (youtube,instagram, dll).

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman terhadap skripsi ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan, yaitu:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

2. BAB II Landasan Teori

Bab Landasan Teori ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama dengan tujuan untuk dijadikan sebagai referensi penulis dan teori- teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori- teori ini diambil dari literatur- literature, dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

3. BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini terdapat tinjauan umum tentang obyek penelitian, analisis masalah, solusi yang diberikan, analisis kebutuhan, dan rancangan aplikasi.

4. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Implementasi dan pembahasan merupakan tahapan mengenai apa yang penulis lakukan, dalam pengembangan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di obyek penelitian.

5. BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

6. DAFTAR PUSTAKA