

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekarang ini kita telah berada di era yang penuh dengan kecanggihan dan semuanya serba praktis. Semua orang berlomba-lomba untuk dapat menciptakan hal yang baru yang dapat mempermudah pekerjaannya. Termasuk di dalamnya adalah perkembangan IT yang berkembang sangat pesat di dunia. Dengan adanya berkembangnya teknologi tersebut dibarengi dengan berkembangnya media sosial dan berkembangnya pula fungsi dari media sosial tersebut. Dari dahulunya media sosial yang dipergunakan untuk menyebarkan informasi dan berkomunikasi sekarang juga telah banyak bisnis melalui media sosial. Dengan banyaknya orang yang mengakses atau menggunakannya secara rutin media sosial tersebut menjadi alasan dari pelaku bisnis untuk berada didalamnya, dari yang hanya memperkenalkan usahanya melalui media sosial atau bahkan usaha tersebut berada pada media sosial itu sendiri.

Dalam pemanfaatannya media sosial dapat dijadikan sebagai media penayangan video promosi untuk mengenalkan produk dan tempat usaha sebagai perantara dalam menarik konsumen. Kelebihan penayangan melalui media sosial ini para konsumen dapat melihatnya setiap saat jika mengunjungi situs tersebut tidak seperti iklan di televisi.

Toko Freshner merupakan toko yang penjualan produknya berupa pengharum ruangan yang berkualitas dan variatif. Namun promosi yang dilakukan saat ini masih menggunakan media promosi cetak yaitu pamflet dan brosur. Media ini masih minim dan cakupannya kurang luas karena tidak semua orang bisa melihatnya. Hanya orang-orang yang ada di daerah dimana pamflet tersebut berada dan brosur tersebut dibagikan yang bisa melihatnya.

Dari masalah tersebut maka penulis akan mengimplementasikan video promosi untuk toko Freshner pengharum ruangan dimana teknologi yang akan diterapkan berupa animasi 3d, *motion graphic*, dan *visual effect* sebagai media promosi pilihan yang akan dipublikasikan di media sosial facebook dan youtube yang dimiliki toko Freshner. Sebagai media publikasi toko Freshner kepada publik.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup:

1. Bagaimana membuat video promosi dengan animasi 3d, *motion graphic*, dan *visual effect* pada toko Freshner pengharum ruangan Yogyakarta?
2. Apakah video promosi tersebut dapat bermanfaat bagi toko Freshner pengharum ruangan Yogyakarta?
3. Apakah video promosi tersebut sudah sesuai dengan konsep dan persetujuan pemilik toko Freshner yang telah dibuat?

1.3 Batasan Penelitian

Ruang lingkup dalam dunia periklanan sangatlah luas dan kompleks, maka dari itu agar lebih terperinci dan sesuai teknik pembuatan yang digunakan, maka penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penjabaran mengenai rancangan konsep, naskah, dan storyboard.
2. Software utama yang digunakan adalah Autodesk Maya, Adobe Premiere, Adobe After Effect.
3. Hasil implementasi animasi 3D, *motion graphic*, dan *visual effect* ini akan berbentuk video promosi berdurasi 1 menit dan akan dipublikasi melalui media sosial seperti facebook dan youtube.
4. Lalu setelah video promosi tersebut dipublikasikan menggunakan akun media sosial yang telah dibuatkan, maka tanggung jawab pengelolaan akun tersebut menjadi tanggung jawab pemilik toko Freshner.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksudnya adalah:

1. Mengatasi permasalahan bagian promosi pada toko Freshner.
2. Agar toko Freshner pengharum ruangan Yogyakarta lebih dikenal luas.

Tujuannya adalah:

1. Membuat video promosi dengan animasi 3d, *motion graphic*, dan *visual effect* pada toko Freshner pengharum ruangan Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini pengamatan dilakukan langsung pada toko Freshner pengharum ruangan Yogyakarta. Metode tersebut digunakan untuk memperoleh data tentang permasalahan dalam hal promosi pada toko tersebut.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara yang dilakukan dengan owner secara langsung sehingga data yang diperoleh lebih akurat. Metode tersebut digunakan untuk memperoleh data tentang permasalahan promosi pada toko Freshner pengharum ruangan Yogyakarta.

1.5.1.3 Metode Studi Kepustakaan

Metode kepustakaan ini mengacu pada buku-buku pedoman yang dibutuhkan sebagai tambahan referensi peneliti, baik yang ada dipustakaian ataupun pada literatur-literatur lain.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam hal ini penulis menggunakan metode analisis SWOT dan kebutuhan nonfungsional.

1.5.3 Metode Perancangan Video

Proses pra produksi yang terdiri atas beberapa perencanaan seperti proses pencarian ide, pembuatan naskah dan perancangan storyboard.

1.5.4 Metode Pembuatan Video

Melakukan langkah-langkah produksi seperti:

1. Tahap pra-produksi
2. Tahap produksi
3. Tahap pasca produksi

1.5.5 Metode Testing

Metode testing video promosi ini dilakukan dengan metode alpha dan beta.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih terarah pada permasalahan dan terstruktur maka dibuat dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka, dasar teori video, animasi 3D, *motion graphic*, *visual effect*, video promosi atau iklan, iklan melalui internet, testing.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini berisi tentang analisis kelayakan video promosi yang dibuat, serta menjelaskan tentang storyboard dan analisis pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan dan hasil perancangan video promosi pada toko Freshner.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pengumpulan data serta beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA