

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin berkembangnya sebuah teknologi saat ini multimedia telah mengalami perkembangan yang cukup pesat, banyak yang memanfaatkan multimedia sebagai sarana dalam penyampaian sebuah informasi. Multimedia merupakan gabungan dari banyak media seperti suara, gambar, *text*, *video* dan *animasi*, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik.

Dengan adanya media informasi menggunakan iklan dengan Teknik *Motion Graphic* dan Teknik *Live Shoot* maka proses penyampaian suatu informasi akan lebih mudah untuk di pahami. *Motion Graphic* adalah grafik yang menggunakan video dan / atau animasi untuk menciptakan ilusi gerakan atau transformasi. Desain grafis telah bergeser dari penerbitan statis menjadi menggunakan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan desain lingkungan. *Live Shoot* adalah rangkaian rekaman tentang orang atau makhluk lain. Orang-orang ini setidaknya satu atau lebih peran yang dimainkan oleh satu atau lebih orang yang membuat adegan dramatis, digabungkan dengan peristiwa dramatis lainnya dan diatur dalam proses pengeditan [1].

Teknik-teknik pengambilan gambar merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam pembuatan film live shot ataupun animasi. Dasar-dasar shot serta istilah-istilah shot akan terus berpengaruh selama proses pembuatan film tersebut. Mengetahui bagaimana mengarahkan film animasi berarti sama dengan mengetahui tipe-tipe shot yang digunakan. Shot-shot yang berada di dalam scene dapat

digunakan untuk mewakili sudut pandang penonton, menjelaskan informasi dalam cerita atau dapat memberikan mood dalam film tersebut [2]. Teknik *Motion Graphic* adalah perpaduan antara desain yang berbasis media visual yang diwujudkan dengan memasukkan berbagai elemen (seperti ilustrasi, tipografi, dan fotografi) di dalamnya [3][4]. *Motion Graphic* merupakan percabangan dari seni desain graphics yang merupakan penggabungan dari Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik animasi [5]. Sedangkan Teknik Live Shoot merupakan sebuah teknik dimana cara menggunakan kamera dengan merekam apa yang terjadi saat itu.

*Montion Graphics* merupakan grafik yang menggunakan footage dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari motion atau gerakan yang dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam suatu proyek. Sehingga Teknik *Motion Graphic* adalah percabangan dari seni *desain graphics* yang merupakan penggabungan dari *Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi* dengan menggunakan teknik animasi [6]. *Motion graphic* atau motion grafis adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Pada dunia perdagangan, informasi, dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika dimana pemirsa/audience memutuskan apakah tidak atau akan untuk saluran, keluar dari situs web, atau ketika menonton trailer, untuk melihat film. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang desainer broadcasting, desainer judul film dan animator dalam seni motion grafis [7].

*Live Shoot* merupakan serentetan perekaman makhluk hidup yang terdiri dari beberapa karakter yang diperankan oleh beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik dan disusun pada suatu proses editing, sehingga dapat menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penonton terhanyut. Sehingga Teknik *Live Shoot* merupakan sebuah teknik dimana cara menggunakan kamera dengan merekam apa yang terjadi saat itu [8]. *Live Shoot* dapat diartikan sebagai teknik pemotretan gerakan langsung. Pengambilan gambar secara langsung juga dapat disebut sebagai pengambilan gambar video, yang memerlukan pengeditan untuk meningkatkan efek pengambilan gambar. Pengambilan gambar di tempat sendiri diartikan sebagai rangkaian rekaman orang atau makhluk lain, setidaknya satu atau lebih peran yang dimainkan oleh satu orang atau lebih, lalu membuat adegan dramatis, menggabungkannya dengan peristiwa dramatis lainnya dan menyusunnya dalam sebuah adegan. Proses pengeditan, semua ini disatukan bisa menciptakan jalan cerita yang menghanyutkan penonton [9].

*Bloods Store* adalah distro yang berasal dari Kota Bandung dan telah mempunyai 26 store diseluruh Indonesia, salah satunya di Yogyakarta. *Bloods Store* cabang Yogyakarta merupakan *fashion store* yang mulai eksis sejak Desember 2015. Persaingan distro di kawasan distro Demangan Baru sangat ketat, hal ini berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap karyawan *Bloods Store* Yogyakarta pada tanggal 19 November 2019 menyatakan bahwa *store distro* yang berada di kawasan distro Demangan Baru banyak brand lokal Yogyakarta, kemudian pengunjung kawasan distro Demangan Baru kebanyakan lebih memilih untuk berkunjung dan membeli produk yang dikeluarkan oleh brand

lokal asli Yogyakarta seperti Absolute 308, dan Nimco Royal Store dibandingkan berkunjung dan membeli produk brand luar Yogyakarta termasuk produk *Bloods Store*, hal tersebut membuat store *Bloods Store* Yogyakarta terlihat sepi pengunjung. Apabila permasalahan tersebut tetap dibiarkan maka akan membuat pangsa pasar *Bloods Store* Yogyakarta terus 3 menurun dan besar kemungkinan *Bloods Store* cabang Yogyakarta akan ditutup karena akan di backup oleh *Bloods Store* cabang Solo, Jawa Tengah.

Dalam penelitian ini penulis membuat solusi pemecahan masalah dengan motion graphic dan live shoot. Dengan live shoot diharapkan mampu menggambarkan keunggulan *Bloods Store* distro Jogja yang tidak bisa dilakukan di media promosi sebelumnya dan ditambah lagi adanya persaingan beberapa brand yang bergerak pada bidang yang sama. Dengan motion graphic diharapkan dapat memvisualisasikan keunggulan *Bloods Store* distro Jogja.

Alasan pemilihan *Motion Graphic* sebagai teknik yang tepat untuk media promosi karena akan menghemat biaya operasional. Sehingga keunggulan *Motion Graphic* sebagai media promosi adalah pesan yang ingin disampaikan oleh perusahaan tidak hanya berbentuk audio saja, tetapi dapat berupa *audio visual*, yang kemudian di kombinasikan dengan teknik *Live Shoot*. *Motion Graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana grafik dinamis mengandung elemen desain seperti bentuk, tampilan, ukuran, arah, tekstur, gerakan yang disengaja atau gerakan yang ditentukan. Perbedaan antara grafis dinamis dan desain grafis terletak pada media aplikasinya. Dalam desain grafis elemen bersifat statis (masih statis) dan dapat ditemukan pada media cetak, sedangkan elemen pada grafik dinamis bersifat mobile, sehingga terlihat Terlihat sangat dinamis dan dinamis. dapat

menampilkan media melalui audiovisual [10]. Dalam menggunakan media video merupakan hal yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut. Sehingga alasan penulis menggunakan media video yaitu dimana adanya promosi yang menarik berupa adanya tampilan suara dan gambar sehingga konten tersebut akan lebih merangsang banyak orang untuk membeli produk yang telah ditawarkan, konten video lebih komunikatif karena fitur-fitur yang terdapat pada produk lebih mudah dimengerti banyak orang, dan konten video lebih memberikan kesan kredibel di benak konsumen.

Hasil akhir dari pembuatan media promosi produk Bloods Store akan ditayangkan melalui media sosial instagram menggunakan fitur *instagram ADS* karena dapat menjadi sarana untuk memperluas jangkauan promosi, pengikut baru, dan dapat memperkenalkan brand secara luas. Multimedia merupakan alat komunikasi, dengan lebih dari satu komponen sebagai alat komunikasi. kombinasi teks, seni, suara, animasi dan video, yang dapat dioperasikan dengan komputer atau operasi elektronik dan digital lainnya. Anda sebagai media promosi sangat tidak menarik [11].

Menurut penelitian (Sharon Elvira, 2020) menyatakan bahwa kementerian komunikasi dan informatika republik Indonesia (keminfo) pada tahun 2018 media sosial yang sering di kunjungi oleh masyarakat indonesia adalah facebook mencapai 50,7%, instagram mencapai 17,8%, dan youtube mencapai 15,1%. Instagram merupakan anak perusahaan dari facebook, sehingga pendapatan facebook melalui iklan didapatkan melalui instagram. Menurut laporan dari perusahaan pemasaran digital bernama Merkl, pada pertengahan 2018 pembelanjaan iklan di instagram mengalami pertumbuhan mencapai 177%.

Sedangkan facebook hanya mengalami pertumbuhan sebanyak 40%. Dari data tersebut instagram berperan penting dalam mendukung facebook untuk menguasai sunia media sosial [12].

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul PEMBUATAN VIDEO IKLAN BLOODS STORE YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

Bagaimana cara membuat video iklan *Bloods Store* di Yogyakarta menggunakan teknik *motion graphic* dan *live shoot* sebagai media promosi?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang ada, maka dalam penyusunan peneliti membatasi pada informasi yang meliputi:

1. Pembuatan video iklan ini dibuat untuk video iklan *Bloods Store* di Yogyakarta sebagai media promosi dalam bentuk video dengan durasi 59 detik.
2. Proses pembuatan video iklan ini mengikuti alur pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
3. Video iklan ini dibuat dengan software utama *Adobe Premiere Pro CC 2017*, *Adobe After Effects*, *Adobe Photoshop*, serta software pendukung lainnya yaitu *Nuendo*.

4. Hasil akhir video menggunakan format MP4.
5. Pembuatan video iklan menggunakan teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk dapat membuat video iklan *Bloods Store* di Yogyakarta menggunakan teknik *motion graphic* dan *live shoot* sebagai media promosi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut:

##### **1. Bagi *Bloods Store* di Yogyakarta**

Menjadikan hasil penelitian ini sebagai media promosi dan informasi, karena media ini masih jarang digunakan, khususnya dikalangan usaha yang bergerak pada bidang fashion.

##### **2. Bagi Peneliti**

Menambah wawasan kepada peneliti, khususnya mengenai pembuatan video iklan sekaligus menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah.

##### **3. Bagi Pembaca**

Untuk menambah pengetahuan mengenai pembuatan video iklan.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

## 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan di sampaikan, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyusun penelitian ini. Adapun beberapa tahapan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

### 1.6.1.1 Metode Survey

Survey merupakan metode untuk mendapatkan hasil dalam bentuk pendapat dari konsumen yang berinteraksi langsung dengan apa yang di amati untuk mengetahui gambaran umum tentang masalah yang ada *Bloods Store* di Yogyakarta.

### 1.6.1.2 Metode Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti mendatangi dan mengamati secara langsung proses Produksi di *Bloods Store* di Yogyakarta untuk mendapatkan data yang benar.

### 1.6.1.3 Metode Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dengan cara bertemu secara langsung kepada responden dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait penelitian. Peneliti mengadakan tanya jawab secara langsung dengan *management Bloods Store* di Yogyakarta untuk mendapatkan data yang benar.

### 1.6.1.4 Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara membaca berbagai buku-buku, catatan-catatan, dan referensi yang mengarah dan ada hubungannya dengan masalah yang diteliti.



### **1.6.2 Metode Pengembangan**

Dibutuhkan ketepatan langkah yang harus ditempuh dalam pembuatan suatu sistem agar sistem yang dihasilkan dapat maksimal. Dalam pembuatan video iklan ini, peneliti menggunakan metode pengembangan yang meliputi tahapan mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, metode perancangan, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

### **1.6.3 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan penelitian ini, peneliti menggunakan sistematika yang terdiri dari lima bab, adapun secara garis besar terdiri dari:

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan berisi penjelasan dan penyempurnaan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

#### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi landasan teori yang digunakan dalam proses penelitian. Termasuk aplikasi yang digunakan.

#### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan untuk membuat video iklan.

#### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menguraikan tentang proses pembuatan video iklan dari rancangan yang telah dibuat.

## **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini adalah bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran untuk mengembangkan aplikasi sehingga nantinya dapat bermanfaat bagi pengguna.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber-sumber atau referensi yang digunakan penulis untuk keperluan penelitian.

