

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Jumputan Pelangi

Palembang adalah ibu kota provinsi Sumatera Selatan yang memiliki keragaman warisan budaya. Salah satu keragaman warisan budaya adalah kerajinan tekstil tradisional. Jumputan Pelangi adalah salah satu kerajinan tekstil tradisional Palembang yang dibuat dengan cara diikat dan dijemur yang terkait dengan proses pembuatan pola, mengikat pola, dan pewarnaan.

Jumputan Palembang disebut Jumputan Pelangi karena warna pada kain menyerupai pelangi yang memiliki banyak warna. Itu membuat ciri khas dari jumputan pelangi yang menggunakan dua hingga tiga warna kuat seperti merah, kuning, dan hijau. Warna-warna ini adalah warna khas Palembang.

Jumputan Pelangi memiliki banyak motif. Seiring berjalannya waktu, berbagai motif tradisional dimodifikasi berdasarkan kreativitas pengrajin, Salah satu motif legendaris Jumputan pelangi adalah motif bintang tujuh yang melambangkan kuwung berarti pelangi yang menceritakan tentang tujuh bidadari turun ke sungai dan mereka menggunakan selendang pelangi berwarna-warni sebagai jembatan.

Jumputan pelangi dapat digunakan oleh remaja sampai orang tua. Berdasarkan adat istiadat, jumputan pelangi digunakan saat menyambut tamu. Hal ini dilakukan untuk membuat lebih harmonius bahkan jumputan pelangi dapat digunakan sebagai pelengkap songket karena jumputan pelangi adalah kain yang ringan.

Proses pembuatan jumputan pelangi dibuat dengan buatan tangan sehingga setiap kain yang diikat akan berbeda. Prosesnya dimulai dari membuat pola, setelah pola dihasilkan, langkah selanjutnya adalah menjahit pola menggunakan jarum dan tali rafia. Kemudian mengikat pola jahit pada semua pola kain, proses selanjutnya adalah mewarnai tekstil pada pewarna. Dapat menggunakan pewarna alami dan pewarna sintetis. pengrajin melakukan proses pencelupan sebanyak tiga kali untuk menghasilkan warna yang bagus, setelah itu mencuci kain menggunakan air, kemudian kain dikeringkan selama sekitar satu minggu, berikutnya tali rafia pada tekstil dilepas oleh pengrajin wanita menggunakan pisau, terakhir mencuci kain

kembali menggunakan pewangi dan pelembut dan jumptan pelangi dikeringkan di lapangan. Proses ini bisa dilakukan sekitar 2 minggu hingga 1 bulan.

Sebagai salah satu warisan budaya Indonesia, indahnya jumptan pelangi harus dicintai dan dilestarikan karena warisan budaya adalah pemberi identitas dan pengingat untuk generasi berikutnya.(Selvi, 2015)

2.2 Multimedia

Multimedia adalah gabungan video, audio, grafik dan teks dalam suatu produksi bertingkat berbasis komputer yang dapat dialami secara interaktif atau menurut McCormick multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks atau menurut Robin dan Linda multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. multimedia berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium sering kali disebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan multimedia mencakup monitor video dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an, sejak permulaan tersebut hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. (Juhaeri, 2007)

2.3 Jenis Multimedia

Berdasarkan jenis, multimedia terbagi dua yaitu :

2.3.1 Multimedia Linier

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Contohnya: TV dan film. (Juhaeri, 2007)

2.3.2 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, *company profile*, aplikasi game, dan lain-lain. (Juhaeri, 2007)

2.4 Objek Multimedia

Adapun objek multimedia terbagi menjadi :

2.4.1 Teks

Teks merupakan elemen paling awal dan sederhana dalam multimedia, yang biasanya mengacu pada kata, kalimat dan alinea atau segala sesuatu yang tertulis. Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Dalam kenyataannya multimedia menyajikan informasi kepada audiens dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti. (Juhaeri, 2007)

2.4.2 Image

Secara umum image atau grafik berarti still image seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Gambar merupakan suatu representasi spartial dari suatu objek dan pandangan 2D dan 3D . gambar digital merupakan suatu fungsi dengan nilai- nilai yang berupa intensitas cahaya pada tiap- tiap titik pada bidang yang telah di kuantisasikan .

Jenis – jenis format gambar yaitu :

1. Bitmap (*.BMP)
2. Join Photographic Expert Group (*.JPEG/*JPG)
3. Graphics Interchane Format(*.GIF)
4. Portable Network Graphics (*.PNG)

2.4.3 Animasi

Animasi adalah pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi merupakan penayangan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan.

Animasi adalah “ilusion of motion “ yang dibuat dari image statis yang ditampilkan secara berurutan. Pada video atau film , animasi merancu pad teknik

dimana setiap frame dalam film dibuat secara terpisah. Frame bisa dihasilkan dari komputer , dari fotografi atau dari gambar lukisan. Ketika fram- frame tersebut digabungkan , maka terdapat ilusi perubahan gambar, sesuai dengan teori yang disebut dengan “*persistance of vision* “.

Sejarah animasi dimulai dari jaman purba, dengan ditemukannya lukisan-lukisan pada dinding goa di Spanyol yang menggambarkan ”gerak” dari binatang-binatang. Pada 4000 tahun yang lalu bangsa Mesir juga mencoba menghidupkan suatu peristiwa dengan gambar-gambar yang dibuat berurutan pada dinding. Sejak menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai alternatif media komunikasi, timbul keinginan menghidupkan lambang-lambang tersebut menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Terbukti dengan diketemukannya berbagai artefak pada peradapan Mesir Kuno 2000 sebelum masehi. Salah satunya adalah beberapa panel yang menggambarkan aksi dua pegulat dalam berbagai pose. Animasi sendiri tidak akan pernah berkembang tanpa ditemukannya prinsip dasar dari karakter mata manusia yaitu: *persistance of vision* (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvigenes, melalui peralatan optic yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai suatu pola. Dalam perkembangannya animasi secara umum bisa didefinisikan sebagai suatu *sequence* gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. (Jauheri, 2007)

2.4.4 Audio

Penyajian audio atau suara merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (*sound effect*). Salah satu bentuk bunyi yang bisa digunakan dalam produksi multimedia adalah *Waveform Audio* yang merupakan format file audio yang berbentuk digital. Kualitas produknya bergantung pada *sampling rate* (banyaknya sampel per detik). *Waveform* (wav) merupakan standar untuk Windows PC. Audio berarti suara atau reproduksi suara.

Dalam ilmu fisika , suara adalah bentuk energi yang dikenal sebagai energi akustik. Secara khusus, mengacu pada rentang frekuensi yang dapat dideteksi oleh telinga manusia sekitar 10 Hz sampai 20Khz . Suara/bunyi biasanya merambat melalui udara. Suara/bunyi tidak bisa merambat melalui ruang hampa. Suara dihasilkan oleh getaran suatu benda. Selama bergetar, perbedaan tekanan terjadi di udara sekitarnya. Pola osilasi yang terjadi dinamakan sebagai Gelombang. Gelombang mempunyai pola sama yang berulang pada interval tertentu, yang disebut sebagai periode. Contoh suara periodik : instrument musik, nyanyian burung, dll. Contoh suara nonperiodik : batuk, percikan ombak. (Anton , 2006)

2.4.5 Video

Video merupakan elemen multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Walaupun terdiri dari elemen-elemen yang sama seperti grafik, suara dan teks, namun bentuk video berbeda dengan animasi. Perbedaan terletak pada penyajiannya. Dalam video, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang seakan terlihat hidup.

Digital video adalah jenis sistem video recording yang bekerja menggunakan sistem digital dibandingkan dengan analog dalam hal representasi videonya. Biasanya digital video direkam dalam tape, kemudian didistribusikan melalui *optical disc*, misalnya VCD dan DVD . salah satu alat yang dapat digunakan untuk menghasilkan video digital adalah *camcorder* yang digunakan untuk merekam gambar-gambar video dan audio , sehingga sebuah camcorder akan terdiri dari camera dan recorder. (Juhaeri, 2007)

2.4.6 Interactive Link

Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan mouse atau objek pada screen seperti button atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. *Interactive link* dengan informasi yang dihubungannya sering kali dihubungkan secara keseluruhan sebagai *hypermedia*.

Secara spesifik, dalam hal ini termasuk *hypertext (hotword)*, *hypergraphics* dan *hypersound* Menjelaskan jenis informasi yang dihubungkan. (Juhaeri, 2007)

2.5 Video Profil

Video profil merupakan video yang bersifat multimedia, dibangun dari sebuah storyline dan storyboard, disusun dari pengambilan gambar/syuting, dikombinasi dengan rangkaian logo, foto, teks, bagan, grafik, yang dijelaskan secara seimbang dengan backsound (Umumnya berdurasi singkat, terkait dengan titik jenuh sehingga umumnya video profil berkisar 2-10 menit).

Video profile merupakan salah satu media yang efektif dalam mempropagandakan perusahaan, produk, hingga propaganda untuk potensi daerah. Dengan komunikasi melaluiaudio visual tentunya penyampaian propaganda atau promosi semakin efektif. selaindikemas dalam format linier (dioperasikanmenggunakan media player VCD atau DVD)yang juga dapat diproduksi melalui format CD interaktif dioperasikan melalui komputer. (Henna,2012)

2.6 Definisi Media

Media adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau gambar/foto. Media komunikasi grafis sangat banyak jumlah dan jenisnya. Media komunikasi grafis secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi sebagai berikut:

- a. Media cetak (printed material).
- b. Media luar ruangan (outdoor).
- c. Media elektronik (electronic).
- d. Tempat pajang (display).
- e. Barang – barang kenangan (secial offer).

Media merupakan alat perantara yang diciptakan untuk menyalurkan pesan dengan tujuan agar pemakai dapat lebih mudah dalam mencapai suatu tujuan. (Auda, 2013)

2.7 Tahapan Produksi

Terdapat tiga tahapan dalam memproduksi *system* multimedia komersial, misalnya iklan televisi, profil perusahaan, atau situs web perusahaan, yaitu tahap praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Masing-masing tahap mempengaruhi secara dramatis terhadap biaya dan berkualitas. Adapun tahapan-tahapan produksi sebagai berikut :

2.7.1 Pra Produksi (*Pre Production*)

Tahap praproduksi adalah tahap semua pekerjaan dan aktifitas yang terjadi sebelum multimedia diproduksi secara nyata. Perencanaan secara baik sebelum diproduksi dapat menghemat biaya yang dikeluarkan pemesan multimedia komersial. Hal inilah manfaat utama tahap praproduksi.

1. Anggaran (Budgeting)

Perencanaan/perhitungan biaya yang akan dikeluarkan untuk memproduksi video.

2. Pemilihan Aktor/Talent

Pemilihan pemain yang sesuai dengan video yang akan dibuat.

3. Penulisan Cerita (Scriptwriting)

Proses pembuatan jalan cerita atau yang lebih dikenal dengan skenario. Skenario adalah bentuk tertulis dari keseluruhan film yang merupakan bentuk dasar rangkaian dan adegan – adegan yang tidak dirincikan. (A. Zainul Fanani, 2006).

4. *Storyline dan Storyboard*

Storyline merupakan inti dari sebuah naskah yang di ambil dari gagasan utama yang dibuat seperti alur cerita. *Story Board* adalah sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus yang disusun teratur pada papan bulletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. *Story Board* digunakan untuk mempermudah dan mempermudah pengambil gambar. (Heru Effendy, 2002).

2.7.2 Produksi

Produksi adalah inti dari setiap proyek karena produksi adalah tahap pengambilan data yang dibutuhkan sesuai script dan storyboard. Adapun proses produksi adalah sebagai berikut :

1. Pengambilan Gambar (*Shooting*)

Setelah *storyboard* atau skenario telah dirancang, maka langkah selanjutnya adalah melakukan *shooting* video profil atau pengambilan gambar pada objek yang telah ditentukan sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat.

2. Proses Perekaman Suara, *Sound Effect*, dan Musik

Sound Effect digunakan untuk menekankan artistik, keseruan, menegangkan dari suatu film, acara televisi, animasi, *videogame* atau bahkan suatu titik kreatif tanpa menggunakan dialog atau musik.

2.7.3 Pasca Produksi

Pasca produksi dimana semua pekerjaan sudah dilakukan mulai dari pra produksi yang meliputi mendefinisikan masalah, mendefinisikan ide, menentukan tema, *shooting script*, dan *storyboard*. Dalam pasca produksi hal yang dilakukan yaitu proses *editing* dan *rendering*.

1. *Editing*

Editing adalah proses mengorganisir, peninjauan, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. *Editing* harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, memberi inspirasi dan lainnya (Roy Thompson dan Christopher J. Bowen, 2009: 1).

2. *Rendering*

Rendering adalah proses pengkalkulasian akhir dari keseluruhan proses dalam pembuatan gambar atau animasi 3D. *Rendering* akan mengkalkulasikan seluruh elemen material, pencahayaan, efek, dan lainnya sehingga akan menghasilkan output gambar atau animasi yang realistik (Aditya, 2007)

2.8 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah sebuah program penyunting Video berbasis non-linear editor (NLE) dari Adobe Systems. Itu adalah salah satu produk software dari Adobe Creative Suite, tetapi juga bisa dibeli sendirian. Bahkan kalau dibeli sendirian, itu termasuk Adobe Encore dan Adobe OnLocation. Adobe Premiere Pro merupakan program pengolah video pilihan bagi kalangan profesional, terutama yang suka bereksperimen. Program ini banyak digunakan oleh perusahaan Pembuatan Film/Sinetron, Broadcasting, dan Pertelevisian.

Adobe Premiere Pro memiliki sekitar 45 efek video dan 12 efek audio, yang bisa untuk mengubah pola tampilan dan menganimasikan klip video dan audio. Beberapa efek memerlukan kartu grafis yang berkualitas tinggi. Namun dari 45 efek itu, hanya 3 efek saja yang memerlukan kartu grafis kelas tinggi seperti AMD atau NVIDIA agar bisa diaplikasikan pada klip video. Disamping itu, Adobe Premiere Pro juga memiliki sekitar 30 macam transisi atau perpindahan antar-klip sehingga peralihan antara klip video satu ke klip video selanjutnya lebih dinamis. Berikut adalah tampilan awal adobe premiere pro, seperti terlihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Tampilan awal Adobe Premiere Pro

Garis besar lingkungan kerja Adobe Premiere Pro terdiri dari 4 bagian utama, yaitu :

1. Project Window

Project Window adalah tempat dimana Anda menyimpan clip/footage (sebutan bagi file yang digunakan dalam digital video production) yang berupa file image, audio, title dan video yang akan digunakan dalam proses editing. Project Window memiliki 2 bagian yaitu Tab Project yang berisi daftar clip dan Tab effects yang berisikan daftar efek audio, transisi audio, efek video dan transisi video.

2. Monitor Window

Monitor Window terdiri dari Source Monitor Window dan Sequence Monitor Window, di sebelah kiri merupakan Source Monitor Window, sedangkan sebelah kanan merupakan Sequence Monitor Window. Source Monitor Window sangat berguna dalam proses trimming video nantinya, dan Sequence Monitor Window digunakan untuk melihat preview hasil editing pada Timeline.

3. Timeline Window

Timeline Window adalah tempat untuk menyusun dan menempatkan clip/footage untuk kemudian diedit. Dinamakan timeline karena bekerja berdasarkan waktu (secara horisontal), sedangkan secara vertikal Timeline dibagi dalam "track", yang terdiri dari track Video dan Audio. Adobe Premiere Pro menggunakan format SMPTE dalam satuan waktunya. SMPTE (Society of Motion Picture dan Television Engineers) adalah organisasi dari orang-orang film dan televisi internasional. Satuan format SMPTE adalah berdasarkan Jam:Menit:Detik:Frame. Misalnya posisi 00: 05: 15: 19 artinya kita berada pada posisi menit ke-5, detik ke-15 dan frame ke-19. Dengan format ini kita akan tahu durasi dari sebuah movie.

4. Tools Window

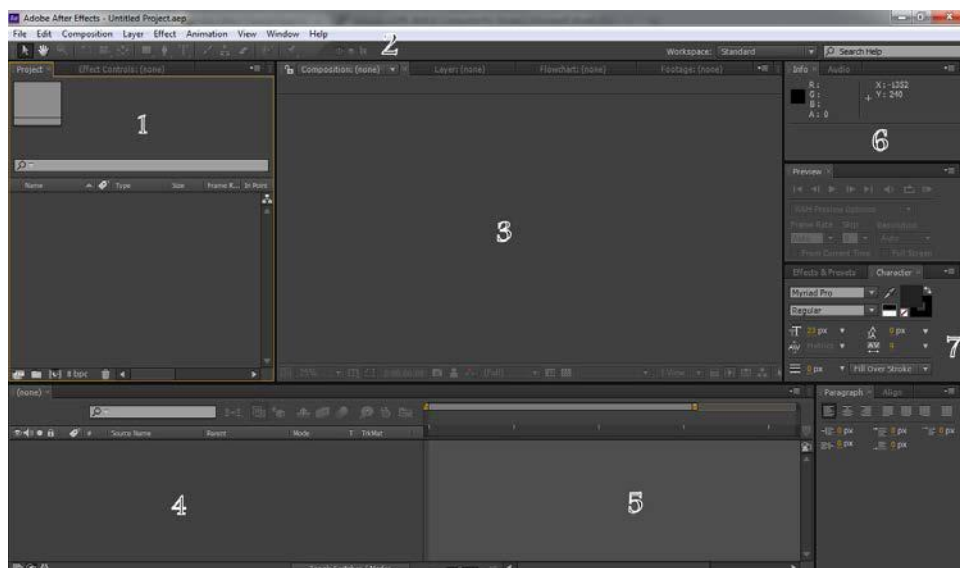
Tools Window berisikan tombol Selection Tool, Track Selection Tool, Ripple Edit Tool, Rolling Edit Tool, Rate Scratch Tool, Razor Tool, Slip Tool, Slide Tool, Pen Tool, Hand Tool, Zoom Tool yang nantinya banyak digunakan dalam proses editing video.

Adobe Premiere Pro merupakan program *editing* video digital paling populer saat ini yang diproduksi oleh adobe system inc. Program ini digunakan dalam proses pasca produksi atau *post production* untuk mengolah video digital hasil *shooting* menggunakan komputer yang kemudian didistribusikan dalam bentuk fisik seperti VCD atau DVD maupun bentuk non fisik seperti dalam format .mp4 atau .avi. (Madcoms, 2008)

2.9 Adobe After Effect

Adobe After Effects adalah sebuah *software* yang sangat profesional untuk kebutuhan *motion graphic design*. Dengan perpaduan dari bermacam-macam *software design* yang telah ada, Adobe After Effect menjadi salah satu *software design* yang handal. Standar effect yang mencapai 50 macam lebih memungkinkan untuk mengubah dan menganimasikan objek. Disamping itu, membuat animasi dengan Adobe After Effect dapat dilakukan dengan hanya mengetikkan beberapa kode *script* yang biasa disebut *Expression* untuk menghasilkan pergerakan yang lebih dinamis. (Madcoms, 2013)

Berikut adalah tampilan awal Adobe After Effect, seperti terlihat pada gambar 2.2



Gambar 2.2 Tampilan awal Adobe After Effect

1. Project Panel dan Effect Panel, nanti data yang akan diolah menjadi video akan tersimpan disini.
2. Tools Panel, panel membuat text, garis atau tool untuk mengolah disediakan disini

3. Composition Panel disinilah kita akan memproses dan mengkomposisikan Video dan gambar, mengolah.
4. Time Line Panel Tools, bila Object data di Project Panel di drag ke area Composition Panel, maka Time Line Panel akan terisi oleh Data Gambar atau Video yang akan kita atur waktunya
5. Time Graph, disini kita akan atur durasi setiap object yang akan diolah di Composition Panel
6. Preview Panel Video, setelah kita olah data di Time Line Panel kita bisa melihat hasil sementara dengan menggunakan Preview Panel Video.
7. Effect & Preset, berisi effect-effect yang akan kita gunakan untuk data yang akan kita olah menjadi video.

2.10 Penelitian Terdahulu

Berkaitan dengan penelitian ini, sebelumnya telah ada penelitian-penelitian lain yang melakukan penelitian di bidang Video Promosi diantaranya yang ditulis oleh Abul A'la Ar Rosyid dalam jurnal yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Video Sebagai Media Promosi Pada PT .BFI *Finance*.TBK”. Video ini bertujuan untuk memberikan Informasi mengenai PT. BFI *Finance*.TBK tentang perusahaan yang bergerak di bidang layanan jasa keuangan resmi yang ada di Indonesia. Pembuatan video ini melalui tiga tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Proses Pembuatan video melalui tahap *Editing* video menggunakan Adobe *Premier* , dan Adobe *After Effect*, Output dari Penelitian ini adalah Video.

Penelitian kedua, Oleh Laila R. Swari dan Rahmatsyam Lakoro yang berjudul “Perancangan Video Promosi “Jelajah Pantai Tulungagung” untuk Menunjang Potensi Wisata Pantai di Kabupaten Tulungagung”. Penelitian ini mengkaji tentang daya tarik wisata pantaipantai di Tulungagung dan seberapa besar kegiatan promosi yang telah dilakukan. Proses penelitian ini terbagi menjadi dua tahap, yaitu tahap pra riset yang mengkaji tentang dasar penggunaan tema judul, serta tahap riset yang mengkaji tentang konten obyek perancangan. Sumber datanya didapat dari wawancara narasumber, observasi, penggalan data ke Bappeda Tulungagung, kuesioner yang disebarakan secara online, studi pustaka dari jurnal ilmiah dan penggalan data melalui situs-situs perjalanan online. Hasil luaran dari perancangan ini yaitu video promosi yang merepresentasikan daya tarik wisata pantai di Kabupaten Tulungagung dengan konsep “Jelajah Pantai Tulungagung”. Konten wisatanya terdiri dari enam obyek

wisata yang terseleksi dari berbagai parameter daya tarik wisata. Hasil luaran tersebut dapat memberikan akses informasi dan mempersuasi target audiens untuk mengunjungi lokasi wisata guna membantu program pengembangan pariwisata daerah oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tulungagung (DISPARPORA) selaku pihak stakeholder.

Penelitian ketiga, Anggita Wulandewi Asikin yang berjudul “IKLAN PRODUK KECANTIKAN DALAM MAJALAH ELLE”. Tujuan penelitian ini adalah untuk Menganalisis makna dan pesan yang terkandung dalam iklan produk kecantikan dan Mengidentifikasi dan mengklasifikasi jenis tanda yang terkandung dalam iklan produk kecantikan dalam majalah Elle. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif. Metode ini merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Table 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Metode	Variable
1	Abul A'la Ar Rosyid	Perancangan dan Pembuatan Iklan Video Sebagai Media Promosi Pada PT .BFI <i>Finance</i> .TBK	Tidak ada Metode Penelitian	Konsumen(Y) Video Promosi(X)
2	Oleh Laila R. Swari dan Rahmatsyam Lakoro	Perancangan Video Promosi “Jelajah Pantai Tulungagung” untuk Menunjang Potensi Wisata Pantai di Kabupaten Tulungagung	Tidak ada Metode Penelitian	Wisatawan(Y) Video Promosi(X)
3	Anggita Wulandewi Asikin	IKLAN PRODUK KECANTIKAN DALAM MAJALAH ELLE	Metode Deskriptif	Remaja(Y) Majalah ELLE(X)