

1. PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam era modern saat ini, kemajuan media sosial membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi secara cepat dengan bantuan internet. Media sosial sendiri adalah sarana bagi konsumen untuk berbagi informasi teks, gambar, *video* dan audio dengan satu sama lain (Kotler, Keller 2012: 568). *Youtube* merupakan sebuah platform yang menyediakan layanan untuk mengunggah *video-video* yang dapat dinikmati oleh masyarakat. Dengan adanya *YouTube* ini juga membuat orang menjadi tidak sulit lagi untuk mendapatkan informasi terhadap suatu hal. Hal tersebut yang membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Salah satunya adalah *Product Review*.

Sportwatch merupakan sebuah inovasi teknologi yang berkembang pada era modern ini. *Sportwatch* merupakan jam tangan pintar yang dikhususkan untuk orang-orang yang suka berolahraga. Sebelum para calon pengguna memutuskan untuk memilih produk yang ingin mereka gunakan, para calon pengguna akan melakukan riset terlebih dahulu terhadap produk-produk *Sportwatch* yang ada. Dengan *Product Review video*, informasi-informasi yang dibutuhkan oleh para calon pengguna akan terpenuhi seperti, material, ukuran, warna, fitur, dan baterai. Informasi-informasi tersebut harus tersampaikan dengan baik kepada penonton. Dari sisi sinematografi, hal tersebut menjadi tantangan tersendiri dengan bagaimana menyajikan visual yang dapat membangun *Knowledge* kepada penonton dari segi *Shot* yang diambil dalam *video* tersebut.

Dengan desain tata kamera yang baik, penonton dapat mendapatkan informasi terhadap produk tersebut dengan baik yang membangun *Knowledge* dalam produk tersebut. *Shot* yang digunakan dalam *video* tersebut juga berpengaruh dalam membuat penonton dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam *Product Review video*. Mereka juga mendapatkan gambaran terhadap produk tersebut secara detail dalam *video* yang memudahkan membangun *Knowledge* terhadap penonton. *Knowledge* merupakan tahapan kedua pada teori *Hierarchy of*

Effect Model. Tahapan *Knowledge* merupakan tahapan yang digunakan untuk memberitahu sebuah produk dengan pengetahuan seperti spesifikasi, fitur dan kegunaan dari produk tersebut. Dengan bantuan Desain tata kamera, penonton dapat dengan mudah untuk mendapatkan pengetahuan terhadap produk tersebut.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana desain tata kamera dapat memaksimalkan *Product Review* agar penonton mendapatkan *Knowledge*?

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini, desain tata kamera dibatasi hanya ukuran *Shot* dan komposisi tiap *Frame* dalam *Product Review video*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah dengan desain tata kamera yang benar dapat memberikan *Knowledge* kepada penonton pada *Product Review video*.

