

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi terbukti secara signifikan mengubah gaya hidup dan membuka kesempatan bagi berbagai perusahaan baru untuk semakin berkembang. Salah satunya perusahaan dibidang *Graffiti Store*. Penerapan multimedia pada *Graffiti Store* yang menonjol tertuju pada aktivitas pemasaran dan aktivitas promosi. Aktivitas promosi meliputi periklanan, promosi penjualan dan *self branding* melalui internet. Disini peneliti menggunakan multimedia dikarenakan multimedia lebih menarik minat pelanggan. [1]

Multimedia telah banyak mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer dengan cara penggabungan media teks, gambar, visual audio, serta animasi yang terintegrasi. Dalam bidang publikasi khususnya, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif, serta lebih menarik dalam penyajiannya. Sudah banyak perusahaan yang menggunakan aplikasi multimedia untuk membuat profil perusahaan dan ditampilkan di internet, yang bertujuan untuk untuk mengiklankan produk-produk yang dijual atau mengenalkan perusahaan sehingga dapat dilihat oleh orang di seluruh dunia. Saat ini, banyak instansi yang menggunakan media video untuk menginformasikan tentang keberadaan instansi tersebut. Video merupakan media yang paling lengkap, karena video mempunyai unsur gerak, visualisasi yang nyata, gambar, suara, dan juga banyak unsur musik dalam satu unit atau yang disebut juga dengan Multimedia. [2]

*Draft Store* merupakan usaha yang bergerak dalam bidang *Graffiti Supply* dan dalam memperkenalkan produknya masih melalui Instagram serta menggunakan gambar sebagai media untuk memperkenalkan produknya, jadi untuk pengenalan *Draft Store* terhadap umum masih sangat minim dan dirasa kurang memperoleh hasil yang maksimal.

Dari permasalahan diatas penulis mengusulkan untuk menciptakan sebuah Pembuatan *Company Profile Draft Store* yang berupa video dengan memadukan

teknik *Live Shoot* dan *Visual Effect*. Dengan teknik *Live Shoot* diharapkan dapat memperlihatkan footage tempat serta produk yang dijual secara detail dan dengan teknik *Visual Effect* diharapkan mampu memvisualisasikan suasana asli, tempat, serta produk-produk yang dijual supaya lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat umum dengan produk tersebut.

Berdasarkan Latar Belakang diatas penulis menemukan peluang untuk menciptakan sebuah video *Company Profile Draft Store*. Maka penelitian ini berjudul "Pembuatan *Company Profile* Sebagai Media Promosi di *Draft Store* Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Visual Effect*". Dengan adanya video *Company Profile* ini diharapkan mampu memperluas informasi mengenai *Draft Store*, nantinya video *Company Profile* tersebut akan dipublikasikan di akun *Instagram Draft Store*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan adalah Bagaimana membuat *Company Profile* sebagai media promosi di *Draft Store* menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Visual Effect*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dan terlalu luasnya materi yang akan dibahas maka, peneliti membatasi penelitian ini, maka peneliti memberikan Batasan masalah :

1. Penelitian dilakukan di *Draft Store Graffiti Supply* Tegal Baru, Jl. Bima No.17, Tegalbaru, Gumulan, Kec. Klaten Tengah, Klaten, Jawa Tengah, Indonesia.

2. Pembuatan Video *company profile* ini berisikan tentang pengenalan produk-produk pada Draft Store meliputi kegiatan yang dilakukan di Draft Store
3. Proses pembuatan video *company profile* ini menggunakan software Adobe After Effect CC 2017, Adobe Premiere CC 2017, Adobe Audition CC 2017, dan Element 3D.
4. Video berdurasi kurang lebih 4 menit.
5. Video ini akan diunggah di sosial media Instagram Draft Store.
6. Resolusi video ini 1920x1080 pixel 25 fps

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari Penelitian ini adalah :

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapat selama berada di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan program Strata I Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

##### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Membuat *company profile* sebagai media promosi di Draft Store menggunakan teknik Live Shoot dan visual Effect.
2. Untuk mengenalkan secara fisik Draft Store kepada masyarakat luas.

3. Memberikan informasi kepada konsumen terhadap produk-produk yang disediakan Draft Store.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dengan terciptanya video company profile ini, maka Draft Store akan lebih mudah untuk memperkenalkan suasana asli store nya .
2. Membantu memperkenalkan produk-produk yang mereka miliki pada masyarakat yang tidak tau atau belum pernah mengunjungi Draft store

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan dan penyelesaian Video Company Profile ini menggunakan metode studi kasus. Metode penelitian studi kasus adalah metode yang memperoleh datanya melalui berbagai cara, dimulai dari wawancara, observasi, ataupun pemeriksaan dokumen. Perbedaan dari metode ini dengan metode yang lainnya adalah lingkup penelitian yang lebih terbatas, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitiannya secara lebih mendalam.[3]

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai penelitian. Yang akan dilakukan metode pengumpulan data tersebut meliputi:

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap objek yang akan diteliti seperti produk yang ditawarkan atau lokasi dan mengamati video-video yang menerapkan teknik Visual Effect sebagai referensi.

### 1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data melalui orang yang bersangkutan secara tatap muka dan tanya jawab. Cara ini adalah cara yang paling efektif untuk mengumpulkan data informasi secara akurat.

### 1.6.2 Metode Analisis

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan metode Deskriptif, Kualitatif, dan Analisis Kebutuhan.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah beberapa tahapan bagaimana video ini dibuat, dimulai dengan pembuatan. Tahapan dalam pembuatan video *company profile* yang sesuai dengan kebutuhan Draft Store sebagai Berikut :

#### 1. Pra produksi

Membuat konsep, pembuatan *storyboard*, rancangan naskah, *timeline* produksi.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Supaya dalam penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti maka dibuat sistematika, sebagai berikut :

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari Latar belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri dari Kajian Pustaka, Dasar teori, dan Konsep *Live Shoot* dan *Visual Effect* yang dedeskripsikan berserta gambar.

### **BAB III ANALIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang pembuatan *company profile* menggunakan teknik *live shoot* dan *visual effect*

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang hasil dan pengujian *company profile* menggunakan teknik *live shoot* dan *visual effect*

### **BAB V PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan, saran dan daftar Pustaka.

