

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer sekarang ini merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar selalu ada disamping kehidupan manusia. Berbagai media yang sering digunakan manusia pada umumnya tidak lepas dari peran kemajuan teknologi. Multimedia merupakan salah satu cara interaksi manusia dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video, dan animasi. Seperti video yang merupakan tampilan gambar dan suara ini bisa digunakan untuk menyampaikan informasi, sehingga informasi yang disampaikan dapat lebih jelas dan tepat sasaran. Semakin berkembang pesatnya teknologi sumber daya yang semakin meningkat, maka kebutuhan informasi semakin banyak. Dengan demikian dalam penyampaian dan penyebaran informasi dengan menggunakan video akan semakin diminati.

Perkembangan dalam pembuatan video komunitas Plumbers yang bergerak di bidang sepeda balap *Fixed Gear* (*Fixie*) saat ini masih bersifat dokumentasi dan belum terarah ke dalam video promosi sponsor, maka untuk mendapatkan dukungan dari para sponsor sangatlah susah. Karena banyaknya komunitas di Indonesia yang berakhir atau tidak berkembang karena kurangnya dukungan dari sponsor. Dukungan dari para sponsor sangat membantu pada komunitas Plumbers dalam bidang fasilitas dan ekonomi ketika ingin mengadakan atau mengikuti event balap sepeda di dalam kota ataupun di luar kota Yogyakarta. Sejalan dengan perkembangan tersebut, munculah ide untuk membuat

Company Profile berbasis video. Dengan adanya *Company Profile* berbasis video ini komunitas Plumbers bisa menjadi salah satu media yang mempresentasikan apa saja poin-poin yang ingin disampaikan secara terbuka kepada para sponsor yang disesuaikan dengan sasaran dan kepentingan yang ingin disampaikan, supaya sponsor tahu lebih dalam tentang komunitas Plumbers yang bergerak di bidang sepeda balap *Fixed Gear* (Fixie). Karena itu *Company Profile* merupakan salah satu media yang mendukung dalam penyampaian informasi yang efektif.

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti mengambil judul Perancangan dan Pembuatan Audio Visual *Company Profile* Komunitas Plumbers Yogyakarta sebagai Media Promosi Sponsor.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut "*Bagaimana merancang dan membuat audio visual company profile Plumbers Yogyakarta sebagai promosi sponsor?*"

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan ini penulis akan membatasi pembahasannya:

1. Penelitian ini berpusat pada pembuatan *company profile* komunitas Plumbers Yogyakarta berbasis multimedia audio visual.
2. *Hardware* yang digunakan adalah seperangkat komputer.
3. Video *company profile* ini memiliki durasi selama 5 (lima) menit.

4. *Company profile* ini akan dipublikasikan melalui bebrapa sosial media, seperti *facebook, youtube, vimeo* dan *twitter*.
5. Sasaran ditujukan kepada sponsor.
6. *Software* yang digunakan adalah *Adobe Premier Pro, Adobe After Effect,* dan *Adobe Audition*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat audio visual sebagai media informasi dan promosi kepada sponsor.
2. Supaya komunitas tersebut dapat berkembang dengan baik.
3. Sebagai syarat kelulusan bagi jenjang Strata-1 jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai sarana untuk memudahkan sponsor agar lebih mengetahui tentang komunitas ini.
2. Membangun komunitas menjadi lebih baik.
3. Memperoleh gelar sarjana (S.Kom).

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penyusunan skripsi ini harus didukung dengan data-data atau keterangan-keterangan yang benar dan tepat mendapatkan hasil yang baik. Untuk mendapatkan data yang benar dan tepat perlu dilakukan suatu penelitian pada

tempat yang akan dijadikan obyek penelitian sehingga diperlukan metode-metode antara lain:

1. Metode pengamatan langsung

Metode observasi merupakan system pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti.

2. Metode Studi Pustaka

Metode ini sebagai dasar dari penyusunan skripsi, dipergunakan buku kepustakaan yang meliputi *literature*, catatan kuliah, serta sumber referensi lain yang mendukung penulisan skripsi ini.

3. Wawancara

Melakukan tanya jawab dengan pihak-pihak narasumber untuk mengambil informasi mengenai topik yang diketahui narasumber tersebut.

4. Metode pengambilan Gambar

Peneliti melakukan pengambilan gambar langsung pada obyek yang akan diteliti dan mengumpulkan data gambar.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang melandasi penelitian ini, pengenalan perangkat yang akan digunakan dalam perancangan dan pembuatan audio visual.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai tinjauan umum, analisis, profil komunitas Plumbers serta akan dijelaskan tentang rincian biaya, dan rancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas langkah-langkah perancangan dan pembuatan audio visual mulai dari pengambilan gambar, editing, rendering sampai akhir proses produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil yang diperoleh dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai referensi, baik skripsi yang sudah ada, buku, maupun sumber dari internet yang digunakan penelitian.