

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat mempengaruhi semua pekerjaan manusia. Saat ini komputer menjadi salah satu teknologi yang sebagian besar menemani kehidupan manusia. Peningkatan kuantitas dan kualitas sumber daya manusia sejalan dengan berkembangnya teknologi. Penyampaian dan penyebaran informasi dengan menggunakan teknologi sangat diminati di era modern, sehingga kebutuhan akan informasi akan semakin meningkat.

Informasi memegang peranan penting bagi kemajuan suatu bidang. Informasi yang dimiliki oleh suatu perusahaan bisa digunakan oleh perusahaan itu sendiri untuk lebih mengembangkan perusahaannya dan bisa pula digunakan untuk membantu perusahaan lain untuk mengetahui informasi tersebut. Agar informasi itu berguna, informasi yang didapat harus dikumpulkan terlebih dahulu. Kemudian dikelola dan diolah untuk menghasilkan informasi akhir yang bernilai bagi manusia.

Arleon Craft merupakan sebuah perusahaan yang berada di Kota Ternate, Maluku Utara. Perusahaan ini bergerak khususnya dalam bidang kerajinan tenun dan batik. Dengan desain motif khas dari daerah Maluku Utara yang menjadikan produk-produk ini sebagai daya tarik bagi wisatawan.

Arleon Craft selama ini menggunakan media cetak sebagai media promosi yang ruang lingkupnya masih terbatas dan kurang menarik dalam menyampaikan informasi. Sehingga sebuah Analisis dan Pembuatan Video Profil Perusahaan Arleon Craft diperlukan untuk memperkenalkan Kerajinan dari Maluku Utara tersebut kepada wisatawan agar informasi yang akurat dan relevan dapat tersampaikan dengan ruang lingkup yang lebih luas.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana membuat Video profil Perusahaan Arleon Craft Sebagai Media Informasi dan promosi agar pesan yang disajikan dapat tersampaikan dengan menarik?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu:

1. Pembuatan video profil perusahaan dengan menggunakan kamera DSLR Canon EOS 1100D.
2. Pembuatan video animasi ini menggunakan teknik animasi motion graphic.

a. Konsep Teknik Pembuatan

Media yang digunakan berupa *still images* dengan format *pixel* atau *vector*, data video dan suara. Dalam tiap media yang bisa disusun masing-masing sebagai layer terdapat properti pengaturan untuk memanipulasi, seperti posisi (x, y dan terkadang z), putaran, ukuran, opacity dan lainnya. Layer-layer dapat digabungkan satu sama lain dalam komposisi. Setiap perubahan atau manipulasi yang dilakukan dapat dibuat *keyframe* untuk menentukan nilai dari tiap waktu yang ditentukan untuk dimanipulasi.

b. Konsep Desain

Rancangan video *motion graphic* disertakan dengan narasi dan musik latar. Bahasa yang digunakan dalam narasi video bahasa Indonesia karena video tersebut dikhususkan untuk warga negara Indonesia.

3. Konsep Promosi

Media yang digunakan untuk promosi, yaitu :

a. Penayangan dengan LCD

Video ditayangkan secara *looping* pada layar LCD yang terpasang di area kantor Arleon Craft.

b. Media internet

Konsep promosi dengan media internet yaitu memanfaatkan fitur yang ada di media social dan video hosting.

4. Mengidentifikasi masalah menggunakan Analisis SWOT.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Maksud Penelitian
 - a. Membuat video profil perusahaan yang dapat menyampaikan pesan dengan menarik menggunakan teknik *motion graphic*.
 - b. Membuat video profil perusahaan sebagai media promosi yang mudah penggunaan serta perawatannya.
2. Tujuan Penelitian
 - a. Mempromosikan perusahaan arleon craft dengan menampilkan gambaran umum dari perusahaan yang akan disampaikan secara terbuka kepada publik.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan video profil perusahaan yaitu:

1. Metode Pengumpulan Data
Pengumpulan data menggunakan beberapa cara yaitu : observasi, studi pustaka, *browsing*, dan pengambilan audio, gambar maupun video.
2. Metode Analisis
Proses menganalisis perusahaan dengan menggunakan analisis SWOT. Untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dari perusahaan.

3. Metode Perancangan

Proses membuat ide, tema, naskah, *storyboard*, penyusunan jadwal, rincian biaya, penentuan lokasi, penyiapan properti, dan *talent casting*.

4. Metode *Capturing*

Proses pemindahan data, gambar maupun video ke dalam komputer.

5. Metode *Editing*

Proses pengolahan video animasi dengan menggunakan komputer.

6. Metode Uji Coba

Proses uji coba dengan menggunakan *purposive sampling* berbasis kuota untuk mengetahui nilai video yang telah dibuat.

7. Metode Implementasi

Metode implementasi yaitu video diimplementasikan secara keseluruhan sebagai akhir dari pembuatan video.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisi tinjauan pustaka dan dasar teori multimedia secara umum meliputi pengertian multimedia, interaksi manusia dan komputer.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III akan membahas tentang tinjauan umum, analisis, rincian biaya, dan tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas mengenai tahap produksi dan pasca produksi pembuatan video profil.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan dan saran yang diberikan untuk perkembangan video profil sehingga lebih bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka menggambarkan referensi-referensi yang telah digunakan sebagai landasan dalam pembuatan tulisan ini.

