

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini semakin pesat dan tak terbendung lagi, hampir setiap aspek kehidupan sekarang ini sudah berhubungan dengan teknologi dan digital. Cara beriklan pun tak luput dari pengaruh perkembangan teknologi. Dengan berkembangnya dunia digital seperti internet dan sosial media, sehingga sangat mudah bagi suatu instansi untuk mengenalkan barang maupun jasa mereka untuk ditawarkan. Dengan kemudahan tersebut maka hanya dengan sekali upload di media sosial maka produk bisnis mereka akan langsung diketahui oleh banyak orang. Kumpulan data-data perusahaan yang perlu diketahui oleh khalayak umum seperti jenis bisnis, pelayanan, alur cara pembuatan, dan produk yang ditawarkan, dikemas dalam satu media yaitu *company profile*. *Company Profile* adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan suatu *image* atau citra dari perusahaan untuk menjalin kerja sama dengan relasi perusahaan, lembaga, dan instansi terkait lainnya [1].

Dengan berkembang pesatnya teknologi tersebut membuat cara promosi yang konvensional menjadi kurang menarik. Justru promosi dengan cara yang lebih kreatif seperti video dan animasi menjadi lebih disenangi dan berkembang pesat. Perkembangan yang sangat pesat ini juga diikuti oleh banyaknya persaingan perusahaan dan industri yang menawarkan produk mereka menggunakan berbagai macam jenis promosi kreatif. Kendala yang saat ini dimiliki oleh sebuah perusahaan

adalah masyarakat kurang tertarik terhadap jenis promosi yang biasa-biasa saja, maka konsep karya yang diambil dari penelitian ini adalah membangun media pengenalan perusahaan jasa digital printing dan iklan yaitu Reklame Jogja berupa *company profile* yang bukan hanya memberikan informasi kepada masyarakat tetapi juga dapat memvisualisasikan secara kreatif dan menarik,

Oleh karena itu dari permasalahan tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan mengambil judul *Pembuatan Video Company Profile Pada Reklame Jogja Menggunakan Teknik Motion Graphic dan Liveshot*. Diharapkan dari hasil penelitian ini, nantinya dapat membantu suatu instansi khususnya bagi Reklame Jogja untuk bisa menginformasikan identitas serta visi dan misi perusahaan mereka.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat *video company profile* pada Reklame Jogja menggunakan teknik *Motion graphic* dan *Liveshot*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyajian sebuah karya ilmiah diperlukan batasan masalah agar pembahasan lebih terarah, beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

7. Pembuatan *video company profile* pada Reklame Jogja
8. Pesan yang akan ditampilkan dalam *video company profile* ini adalah kontak informasi serta visi dan misi yang berupa pelayanan sepenuh hati, profesional dan staf yang berpengalaman.

9. Video *company profile* ini akan diunggah pada media *online* Youtube untuk keperluan evaluasi penelitian.
10. Video yang sudah jadi hanya digunakan untuk keperluan internal perusahaan sebagai bahan evaluasi identitas perusahaan.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan Penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat bagi peneliti maupun objek penelitian, seperti:

1. Membuat video *company profile* pada Reklame Jogja sebagai media pengenalan identitas perusahaan.
2. Maksud dilakukan penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar keserjanaan komputer pada jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Metode Penelitian

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang objek permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak pemilik usaha, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis dalam melakukan penelitian.

### 3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan video *company profile* dan teknik-teknik yang dipakai.

### 4. Sampling Acak Sederhana (*Simple Random Sampling*)

Sampling Acak Sederhana adalah pengambilan sampel anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu[2].

### 5. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya[2].

#### 1.5.2 Evaluasi Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan pengolahan data kuesioner untuk mengetahui dan menguji keberhasilan pembuatan Media pengenalan identitas perusahaan. Untuk mendapat hasil yang lebih *valid*, penulis menyertakan pertanyaan kuisisioner melalui media google form menggunakan metode *sample random* sebagai skala pengukurannya.

#### 1.6 Metode Analisis

Identifikasi masalah merupakan langkah analisis masalah atau kendala yang dihadapi, hal ini dilakukan agar diketahui permasalahan apa saja yang

menghambat pembuatan video baru agar sesuai dengan yang diharapkan. Dan pada penelitian ini dilakukan analisa masalah menggunakan diagram *fishbone*.

### 1.6.1 Metode Perancangan

Metode perancangan video *company profile* ini akan dilakukan dengan menerapkan sistem produksi multimedia, yaitu:

1. Pra Produksi (*Storyboard*)
2. Produksi (Pengambilan Gambar, Proses Penataan video)
3. Pasca Produksi (Proses *Editing*, Proses *Color Grading*, Proses *Randering* , Evaluasi Video, Upload Video)

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ialah sebagai berikut:

#### BAB I. PENDAHULUAN

Bab pertama berisi tentang gambaran umum penelitian yaitu, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

#### BAB II. LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

#### BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga menjelaskan tentang analisis dan perancangan, termasuk analisis kebutuhan dan uraian tentang proses perancangan video *company profile*.

#### BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisikan tentang tahap produksi, termasuk pengambilan gambar, proses *editing, compositing, rendering, testing*, dan implementasi.

#### BAB V. PENUTUP

Bab terakhir menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi skripsi.

#### DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

#### LAMPIRAN

