

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan demi perkembangan telah membawa teknologi komputer pada hari ini dimana saat ini puncak perkembangan yang terjadi merupakan perkembangan terbaik yang super cepat. Era internet sekaligus era *smartphone*, informasi bisa diakses dimana saja, kapan saja, dengan kecepatan yang luar biasa. Pengguna bisa mendapatkan informasi dengan kecepatan pengumpulan data, pengolahan data dan pelaporan informasi sudah dalam hitungan detik. [1].

Perkembangan teknologi informasi juga terjadi di Indonesia. Berdasarkan data BPS (Badan Pusat Statistik) tahun 2019, Pertumbuhan penduduk yang menggunakan telepon seluler meningkat mencapai 63,53 persen. Hal ini diikuti dengan meningkatnya pengguna internet dalam kurun waktu 2015-2019 dari sekitar 21,98 persen menjadi 47,69 persen pada tahun 2019. Berdasarkan data tersebut, para pelaku usaha dapat memanfaatkan perkembangan teknologi informasi ini kedalam usahanya untuk memperkenalkan produk atau jasa yang mereka tawarkan [2].

Dalam perusahaan, *company profile* dapat dimanfaatkan untuk membangun identitas dan citra korporat. *Company profile* yang dikemas menarik, detail, jelas dan mewah, mencerminkan wajah perusahaan di mata public sebagai perusahaan yang besar dan bonafit [3].

Kopi Dari Hati Petung, merupakan *franchise* baru yang bergerak di bidang makanan dan minuman, dalam proses pengenalannya, Kopi Dari Hati Petung sudah

menggunakan cara modern dengan memanfaatkan media sosial hanya saja konten yang digunakan sebatas foto produk yang diperoleh dari manajemen pusat. Dari permasalahan tersebut, maka penulis mengusulkan adanya visualisasi informasi ke dalam bentuk video dengan menggabungkan teknik *live shoot* dan *motion graphic* sebagai media penyampaian informasi yang lebih kompleks dan menarik.

Penggabungan teknik *live shoot* dan *motion graphic* dipilih dengan tujuan dapat menyajikan informasi yang lebih mudah dipahami dan ingat oleh masyarakat, dengan penambahan unsur *motion graphic* dapat menambah tampilan video agar tidak monoton sehingga lebih menarik untuk dilihat.

Teknik yang digunakan diharapkan mampu menyajikan visualisasi menggunakan video, gambar atau animasi tanpa mengurangi informasi yang ada, kemudian ditambahkan *backsound* agar mudah diterima oleh audiens. Berdasarkan uraian diatas, penulis mencoba membuat judul

“Perancangan dan Pembuatan Video Company Profile Dengan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Pada Kopi Dari Hati Petung”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka permasalahan yang dapat disimpulkan yaitu “Bagaimana pembuatan video *company profile* dapat digunakan sebagai media informasi pada Kopi Dari Hati Petung?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup penelitian, yaitu:

1. Penelitian dilakukan di Kopi Dari Hati Petung.
2. Video *company profile* digunakan sebagai media informasi *franchise* baru Kopi Dari Hati.
3. Materi dalam video mencakup informasi seputar Kopi Dari Hati Petung.
4. Target durasi video kurang dari 3 menit.
5. Video *company profile* akan diunggah di sosial media Kopi Dari Hati Petung.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud yang ingin disampaikan dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan dan mempunyai gelar sarjana komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat video *company profile* sebagai media informasi pada Kopi Dari Hati Petung.
3. Membantu *franchise* memperkenalkan cabang barunya yaitu Kopi Dari Hati Petung.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin disampaikan dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Mengimplementasikan ilmu multimedia yang diperoleh kedalam bentuk *video company profile*.

2. Memperkenalkan Kopi Dari Hati Petung kepada masyarakat luas pada umumnya..
3. Memperbaharui media informasi pada Kopi Dari Hati Petung dengan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang.

1.5 Metode Penelitian

Penulis menjabarkan langkah-langkah dalam memperoleh data yang digunakan menggunakan metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). Menurut Sugiyono (2016 : 407), Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut [4].

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan lapangan secara langsung terhadap objek penelitian yaitu Kopi Dari Hati Petung.

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab dengan sumber informasi yang berkaitan langsung dengan objek.

Wawancara ini dilakukan dengan pemilik Kopi Dari Hati Petung sebagai narasumber.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini, penulis menganalisa adanya kebutuhan fungsional yang berupa proses-proses apa saja yang akan dilakukan oleh sistem, kemudian pada kebutuhan

non fungsional membahas tentang kebutuhan *software*, *hardware* dan *brainware* yang digunakan dalam penelitian.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan dengan standar produksi video yang terdiri dari 3 langkah sebagai berikut:

1. Pra Produksi (Tema, Naskah, Storyboard).
2. Produksi (Pengambilan Video, Pembuatan Aset).
3. Pasca Produksi (Compositing, Editing, Rendering).

1.5.4 Metode Testing

Pengujian yang dilakukan akan menggunakan metode *alpha* dan *beta testing* dimana keduanya digunakan untuk mengetahui hasil dari pembuatan video *company profile* apakah masih terdapat kekurangan atau tidak sebelum disebarluaskan.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini dapat terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang pembahasan latar belakang diambilnya judul skripsi “Perancangan dan Pembuatan Video *Company Profile* Dengan Teknik *Live Shoot* Dan *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Pada Kopi Dari Hati Petung”, serta bab ini membahas rumusan

masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas mengenai dasar teori, mulai dari kajian pustaka, serta konsep-konsep dasar pembuatan video *company profile*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas tentang profil Kopi Dari Hati Petung, analisis yang digunakan, perancangan naskah dan *storyboard*, serta perancangan jadwal pengambilan bahan untuk pembuatan video *company profile*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang cara dan tahapan pembuatan video *company profile* serta urutan-urutan pengerjaannya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari seluruh bab sebelumnya serta saran-saran yang membangun berkaitan dengan analisa hasil pembuatan video *company profile* yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi sumber-sumber yang menjadi referensi dalam acuan penyusunan penelitian.

