

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Maimunah, Lusyani Sunarya dan Nina Larasati (2012), *Company Profile* adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang digunakan untuk meningkatkan suatu *image* atau citra dari perusahaan atau lembaga itu tersebut. Dimana *Company Profile*, selain sebagai aset perusahaan atau lembaga berfungsi juga untuk sebagai tanda atau identitas dari lembaga atau perusahaan untuk menjalin kerjasama atau relasi yang baik dengan perusahaan atau lembaga yang terkait [1].

Seperti yang diutarakan oleh Ariesta Jatmiko (2014) *live shoot* dapat diartikan sebagai teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung. *Live shoot* juga dikatakan sebagai *video shooting* dimana dalam pengerjaannya diperlukan editing untuk menyempurnakan hasil *shooting* [2].

Iman Satriaputra Sukarno dan DR. Pindi Setiawan, MS.i menjelaskan *motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan *music* [3].

Salah satunya pada Aneka Motor penulis menjadikanya objek dalam pembuatan video *Company Profile*. Dengan target memberikan gambaran tentang perusahaan kepada semua kalangan masyarakat. Adapun manfaat dari dibuatnya

video *Company Profile* Aneka Motor, untuk memudahkan semua kalangan masyarakat dapat memahami tentang Aneka Motor, serta ingin menyampaikan keunggulan dari bengkel ini yang masih belum dapat tersampaikan, seperti proses detail pemansangan alat-alat kendaraan, mekanisme pelayanan, dan lain sebagainya. Dengan masalah Aneka Motor yang ada yaitu kurangnya media mengenai informasi dan promosi bengkel, maka dari itu penulis membuat skripsi video *Company Profile* dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* untuk memberikan media informasi dan sebagai media promosi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka muncul rumusan masalah antara lain: "*Bagaimana membuat Video Company Profile Aneka Motor Sebagai Media Promosi Dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic dan Live Shoot?*"

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teknik yang digunakan adalah *live shoot* dan *motion graphic*.
2. Video *company profile* berdurasi 2 Menit.
3. Resolusi video berukuran 1920x1080 atau *full HD* dan 60 fps
4. File video ini nantinya akan berekstensi Mp4
5. Selanjutnya video tersebut nantinya akan ditayangkan Youtube yang berdurasi kurang lebih 2 menit.

6. Perancangan film ini dibuat dengan menggunakan bantuan software sebagai berikut: Adobe Illustrator CC 19, Adobe premiere CC 20, Adobe After Effect CC 19, Adobe Media Encoder CC 19.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk memberi informasi kepada konsumen ataupun masyarakat luas tentang Aneka Motor.
2. Mengembangkan kemampuan diri dan wawasan pengetahuan baru sesuai bidang yang disukai.
3. Memudahkan masyarakat luas memahami tentang Aneka Motor.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi pihak Objek

1. Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana media promosi bagi Aneka Motor.
2. Memberikan sebuah media promosi yang diharapkan dapat membantu memvisualisasikan informasi tentang perusahaan kepada masyarakat dan customer.

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Memenuhi persyaratan kurikulum jenjang S1 Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Menerapkan ilmu bidang multimedia yang didapat selama mengikuti Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang di inginkan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan perancangan ini perlu adanya data yang benar, lengkap dan tentunya akurat. Untuk itu perlu di lakukan beberapa teknik dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode Tanya jawab langsung dengan Owner. Untuk mendapatkan data di bengkel tersebut.

2. Metode Observasi

Penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan pengamatan terhadap objek yang akan diteliti untuk mengetahui rangkaian gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti secara langsung.

3. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data yang mempelajari literature yang sudah terkait dari buku yang terdapat di perpustakaan, internet atau berbagai sumber yang lainya untuk merancang skripsi ini.

1.6.2 Analists

Analisis kebutuhan fungsional (*functional requirement*) adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan software, hardware, dan brainware yang digunakan dalam penelitian ini.

1.6.3 Pra Produksi

Seperti yang dijelaskan oleh Danang Rifai, Erna Astriyani, dan Upi Indria (2018) bahwa pra produksi adalah perencanaan proses suatu produksi yang merupakan tahap awal dari seluruh kegiatan yang akan datang [4]. Pada tahap pra produksi yang nantinya akan dibutuhkan untuk company profile ini meliputi *storyboard*, naskah dan alur, video. Pada saat merancang *storyboard* sendiri nanti akan berisikan tentang ide atau gagasan cerita beserta alurnya.

1.6.4 Produksi

Menurut yang dijabarkan Ahmad Kausar, Yusuf Fazri Sutiawan, dan Vidila Rosalina (2015) pada tahap produksi meliputi dari lima tahap yaitu:

1. *Shooting*

Dalam *Shooting* dilakukan proses pengambilan gambar, dengan menggunakan teknik-teknik sederhana seperti *zoom in*, *zoom out*, *pan left*, *pan right*, *tilt up*, *tilt down*, pengaturan fokus dan lainnya. Proses *recording video* ini dilakukan sebagian besar berdasarkan *storyboard*.

2. *Capturing*

Salah satu cara untuk mengumpulkan bahan-bahan dalam suatu proyek *editing* video. Hasil *shooting* yang masih berupa data dalam *memory card* dan di *transfer* lalu disimpan dalam *hardisk*.

3. *Editing*

Proses ini menyusun hasil *shooting* (pengambilan gambar) sesuai dengan *storyboard*. Pada tahap ini penulis melakukan *tracing* atau menjiplak gerakan pada actor untuk mendapatkan gambaran presisi sesuai kebutuhan animasi, pada tahap ini juga penulis melakukan *editing* gambar dari *liveshoot* menjadi gambar digital.

4. *Audio*

Pencampuran antara gambar dan suara atau proses pengaturan suara yaitu musik menghasilkan image yang diinginkan, untuk memenuhi kebutuhan cerita.

5. *Finishing*

Proses terakhir dalam pembuatan *editing video*. [5]

1.6.5 Pasca Produksi

Menurut Desy Apriany, Haerul, dan Yanuar Arif Febriana (2016) Tahap pasca produksi atau disebut juga *postproduction* adalah proses *finishing* sebuah karya sampai menjadi sebuah video yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah cerita atau pesan kepada *audience*. Dalam proses pasca produksi semua gambar yang didapat pada proses produksi di satukan dan di edit oleh seorang editor. [6].

Disini penulis akan melakukan compositing dan editing akhir, lalu rendering dan menentukan video composite code.

1.7 Metode Testing

Setelah pembuatan video company profile selesai, maka akan di lakukannya pengukuran sikap, pendapat, dan persepsi seseorang dengan skala likert. Skala likert sendiri seperti yang dijelaskan oleh Weksi Budiaji (2013) mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang mempresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku [7]. Berikut ini contoh penggunaan skala likert:

Tabel 1.1 Skala Likert

1	Sangat setuju	Skor 5
2	Setuju	Skor 4
3	Tidak ada pendapat	Skor 3
4	Tidak setuju	Skor 2
5	Sangat tidak setuju	Skor 1

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun beberapa sistematik penulisan dalam pembuatan skripsi ini sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini berisi tentang teori-teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

Bab III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini membahas mengenai analisis dan uraian tentang proses perancangan video *company profile*.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang hasil perancangan dari penelitian dan pembahasan mengenai Pembuatan video *company profile*.

Bab V Penutup

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN