

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi berbasis multimedia semakin lama semakin berkembang secara pesat selain memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi sekaligus menjadi media promosi. Promosi merupakan kegiatan untuk memberikan informasi dengan mempengaruhi pasar supaya tertarik dengan produk atau jasa yang ditawarkan. Company profile adalah sebuah bentuk pengenalan akan berbagai informasi dari suatu perusahaan termasuk produknya meliputi visi, misi, tujuan, dan sejarah perusahaan tersebut [1].

Seiring berkembangnya teknologi, media informasi dan promosi kini berkembang pesat seperti iklan dan company profile. Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan video company profile semakin lama semakin diperbaharui. Teknik *motion graphic* merupakan gabungan dari potongan elemen-elemen desain/animasi yang berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, dengan memasukan elemen yang berbeda seperti 2D atau 3D. Teknik *live shoot* adalah teknik pengambilan gambar secara langsung menggunakan kamera pada objek.

Yovie Music School adalah sekolah musik pertama yang berbasis pop industri yang didirikan oleh musisi kenamaan Yovie Widianto. Yovie Music School berdiri sejak tahun 2015 dan sekarang sudah memiliki 4

cabang di Indonesia yang berlokasi di Bandung, Jakarta Cirebon dan Yogyakarta. Yovie Music School sendiri memiliki kelas musik diantaranya kelas vocal, kelas gitar, kelas bass, kelas piano, dan kelas biola.

Dalam pembuatan video company profile perlu adanya tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, penulis menerapkan pembuatan media promosi dan informasi berupa video company profile menggunakan teknik *motion graphic* dan *live shoot* dengan tahap-tahap tersebut. Penggunaan teknik *motion graphic* pada Yovie Music School Yogyakarta bertujuan untuk menampilkan gambar yang tidak bisa di rekam secara langsung oleh penulis dan penggunaan teknik *live shoot* bertujuan untuk merekam secara langsung objek Yovie Music School Yogyakarta beserta dengan fasilitas yang dimilikinya. Dengan dibuatnya video company profile ini diharapkan untuk bisa membantu menyebarkan informasi mengenai Yovie Music School Yogyakarta dengan media social youtube. Berdasarkan latar belakang tersebut, dalam penelitian ini penulis mengambil judul "Perancangan Video Company Profile Yovie Music School Yogyakarta Dengan Teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot*."

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dari itu penulis akan mencoba untuk membuat rumusan masalah yang akan dipecahkan

yaitu: “*Bagaimana membuat video company profile yovie music school yogyakarta dengan teknik motion graphic dan live shoot?*.”

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan untuk penelitian seperti yang disebutkan dibawah ini :

1. Lingkup penelitian dilaksanakan di Yovie Music School Yogyakarta
2. Teknik yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan video company profile adalah dengan teknik *motion graphic* dan *live shoot*.
3. Pembuatan video company profile menggunakan *software* aplikasi *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effects*.
4. Pembuatan video company profile melalui tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi
5. Selanjutnya video company profile tersebut akan ditayangkan di youtube dengan durasi 4 menit 36 detik .
6. Ekstensi file video ini nantinya akan berekstensi mp4.
7. Dimensi video berukuran 1080x720 atau *HD* dan 50 *fps (frame per second)*
8. Penelitian ini sampai pada tahap video company profile diserahkan kepada pihak Yovie Music School
9. Penelitian ini menguji aspek informasi dan aspek multimedia video company profile Yovie Music School

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah sebagai berikut:

1. Membuat video company profile sebagai media promosi pada Yovie Music School Yogyakarta.
2. Dapat memberikan informasi secara merata dan meluas tentang sekolah musik kepada masyarakat dan siswa baru.
3. Memperbarui video company profile Yovie Music School Yogyakarta dengan menggunakan teknologi yang semakin maju dan berkembang
4. Menerapkan ilmu yang telah didapat dan dipelajari selama menempuh pendidikan di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA dalam bidang multimedia.
5. Sebagai syarat utama untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi Strata I Sistem Informasi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk beberapa pihak, antara lain sebagai berikut:

##### 1.5.1 Bagi Peneliti

1. Menambah ilmu yang berkaitan dengan video company profile sebagai media pemasaran.
2. Meningkatkan pemahaman tentang pemanfaatan media sosial untuk memasarkan video company profile.

3. Menambah portfolio video company profile yang pernah dibuat oleh peneliti.

#### **1.5.2 Bagi Yovie Music School Yogyakarta**

1. Memiliki video company profile yang dapat digunakan sebagai media pemasaran.
2. Diharapkan Yovie Music school Yogyakarta lebih dikenal masyarakat.

#### **1.5.3 Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta**

1. Menambah karya ilmiah tentang pembuatan video company profile sebagai media pemasaran.
2. Sebagai referensi untuk mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta tentang pembuatan video company profile sebagai media pemasaran.

### **1.6 Metode Penelitian**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penyelesaian video company profile Yovie Music School Yogyakarta meliputi 3 metode, yaitu:

#### **1. Metode Wawancara**

Metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi dengan responden, baik secara langsung maupun menggunakan alat pendukung.

Dengan cara mewawancarai pihak terkait Yovie Music School Yogyakarta

yang menjadi sumber informasi maka penulis mendapatkan data dari Yovie Music School Yogyakarta.

## **2. Metode Observasi**

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

## **3. Metode Kepustakaan**

Adalah metode pengumpulan data dengan mengambil bahan-bahan dari sumber yang saling berhubungan dengan masalah yang akan diteliti. Peneliti menggunakan metode kepustakaan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku, jurnal, artikel, dan situs sebagai bahan referensi.

### **1.6.1 Metode Analisis**

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis SWOT (Strengths, Weakness, Opportunity, and Threats).

Fungsi analisis SWOT adalah untuk mendapatkan informasi dari analisis situasi dan memisahkannya dalam pokok persoalan internal (kekuatan dan kelemahan) dan pokok persoalan eksternal (peluang dan ancaman).

### **1.6.2 Metode Perancangan**

Metode perancangan video company profile Yovie Music School Yogyakarta akan dilakukan dengan menerapkan sistem produksi multimedia, yaitu:

1. Pra Produksi, yaitu tahap perancangan *story board* dan naskah.

2. Produksi, yaitu tahap dimana proses *Shooting, Capturing, Editing, Audio* dan *Finishing* dilakukan.
3. Pasca Produksi, yaitu tahap akhir dimana file video siap untuk di-*rander* dan dirilis.

### 1.6.3 Metode Testing

Metode Testing yang digunakan pada penelitian ini adalah pengukuran skala *likert*. Skala *likert* mempunyai empat atau lebih butir – butir pertanyaan yang dikombinasikan, sehingga membentuk sebuah skor / nilai yang mempresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku [2]. Skala *likert* memiliki 5 skala penilaian yang dapat dilihat pada tabel 1.1.

**Tabel 1.1 Nilai 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

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulis membuat sistematika penulisan yang secara garis besarnya adalah sebagai berikut:

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan masalah-masalah dan tinjauan pustaka, serta teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung dalam pembuatan laporan secara detail.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan deskripsi singkat Yovie Music School Yogyakarta yang diperoleh dari pengumpulan data, analisis SWOT, analisis kebutuhan hardware, software, dan brainware serta analisis tahap pra produksi.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang tahapan produksi dan pasca produksi perancangan video company profile Yovie Music School Yogyakarta dengan teknik *motion graphic* dan *liveshoot*.

## **BAB V : PENUTUP**

bab ini berisi kesimpulan dan saran dari bahasan topik penelitian untuk pengembangan lebih lanjut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**