

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai salah satu perusahaan pengembang teknologi Informasi terbesar di Indonesia yang mempunyai klien hampir menyeluruh di Indonesia, PT Gamatechno Indonesia memperbanyak link dan kerjasama agar jaringan informasi semakin meluas. Alat media informasi sebagai media untuk memfisualkan kualitas perusahaan juga sangat di butuhkan sebagai media promosi dan mengangkat nama brand perusahaan sendiri.

Jika di lihat dari segi kualitas tentunya bisa dilihat dari sebuah proses produksi perusahaan dalam mengolah maupun mengelola atau berinovasi dalam membuat produk yang di tawarkan, dengan ini perusahaan bisa menampilkan bagaimana proses produksi sebuah produk perusahaan sebagai pencitraan sebuah perusahaan (*Corporate Image*) atau *Corporate Branding*.

Dalam perancangan karya desain saat ini, perancang ingin menjadikan video proses produksi di PT Gamatechno Indonesia ini menjadi objek analisa visual efek sekaligus memenuhi keinginan PT Gamatechno Indonesia sendiri sebagai *Corporate Branding*.

Hal ini dikarenakan belum adanya video proses produksi yang dimiliki PT Gamatechno Indonesia yang merupakan bentuk media informasi untuk menampilkan segi proses dalam memproduksi sebuah inovasi produk IT perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah, yaitu Bagaimana membuat video proses produksi sebagai Corporate Branding Media informasi di PT Gamatechno Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Objek penelitian berada di PT Gamatechno Indonesia.
2. Analisis SWOT PT Gamatechno Indonesia dan Analisis Video Produksi.
3. Pembuatan Video Proses produksi PT Gamatechno Indonesia ini untuk kalangan perusahaan pengembang IT maupun untuk klien maupun konsumen agar tahu proses produksi perusahaan.
4. Ukuran modeling 3D interior tidak diukur seperti aslinya akan tetapi hanya mirip seperti aslinya dan Gambar 3D yang di desain yaitu *interior room Office* PT Gamatechno Indonesia.

Untuk Software untuk editing dan *compositing* menggunakan Adobe After Effect CC, Adobe Premiere CC, Adobe Photoshop CC, Corel Draw X6, Adobe Soundboth CC, MOCHA AE PRO dan Maxon Cinema 4D R14.

5. Menggunakan format file video .mp4 dengan resolusi HDTV (Hight Definition Television)
6. Video proses produksi ini di buat menggunakan kombinasi video *live shot*, efek visual, dan animasi .

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan sebuah video proses produksi sebagai *Corporate Branding* Media informasi di PT Gamatechno Indonesia.
2. Untuk mempelajari serta merancang video proses produksi sebagai *Corporate Branding* dengan kombinasi video live shot, efek visual dan animasi.
3. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana Komputer dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
 - a. Menerapkan ilmu teoritis yang di dapat selama menempuh studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Untuk mengetahui sejauh mana ilmu yang telah dipelajari dapat diaplikasikan.
 - c. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan mengenai ilmu penerapan efek visual, animasi ke dalam sebuah video .

2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta
 - a. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk Skripsi, bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan Skripsi.
3. Bagi Perusahaan
 - a. Mempunyai video proses produksi untuk menjelaskan kepada konsumen perusahaan dan Sebagai media informasi serta menjadikan video tersebut sebagai *Corporate Branding*.

1.6 Metode Penelitian

- a. Pengumpulan Data
Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :
 1. Wawancara
 2. Kepustakaan (*Library*)
 3. Observasi
- b. Perencanaan/*Planning*
- c. Perancangan Model
- d. Implementasi Rancangan

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan teori maupun sejarah singkat video dan macamnya, *visual effect/special effect*, pengertian animasi, jenis animasi, tahap-tahap dalam pembuatan video khususnya dalam pembuatan video proses produksi sebuah perusahaan, teori *corporate branding*, serta *software* yang digunakan dalam pembuatan video.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan video, bahwa pada bab ini akan di khususkan membahas tentang perancangan video proses produksi perusahaan, mulai dari analisis system kinerja perusahaan, pembuatan alur cerita serta tahapan praproduksi, seperti pembuatan ide cerita, tema, dan storyboard yang digunakan untuk video tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan video proses produksi perusahaan secara teknis.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

LAMPIRAN

Daftar Pustaka