

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu hasil kemajuan teknologi informasi yang berkontribusi besar terhadap dunia bisnis adalah Multimedia. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Dimensi Architecture adalah perusahaan yang bergerak dibidang jasa arsitektur. Sebagai perusahaan yang sedang berkembang pesat, Dimensi Architecture ingin meningkatkan branding perusahaan dengan media yang dinamis, hemat waktu dan biaya. Untuk saat ini Dimensi Architecture hanya menggunakan media sosial Facebook sebagai media promosinya. Dengan mengunggah beberapa foto dari hasil desain Dimensi Architecture. Sehingga, untuk itu media promosi yang paling tepat ialah media yang mengandung unsur multimedia yaitu teks, gambar, audio, animasi dan video.

Video profile merupakan media promosi yang memenuhi kelima unsur tersebut. Menjadikan video profile sebagai media promosi adalah pilihan yang tepat bagi sebuah perusahaan. Berbeda dengan informasi yang dikemas melalui media cetak seperti brosur, baleho, ataupun banner. Karena CV. Dimensi

Architecture tidak melakukan pameran perusahaan, melainkan menyebarkan informasi melalui media sosial.

Salah satu situs *web video sharing* (berbagi video) yang paling populer sekarang ini adalah YouTube. Peluang untuk mempromosikan perusahaan disitus tersebut sangatlah besar. Dengan mengunggahnya video profile Dimensi Architecture ke situs YouTube, konsumen dapat dengan mudah menemukannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, Penulis memilih judul "Pembuatan Video Profile CV. Dimensi Architecture Yogyakarta Sebagai Media Promosi". Melalui penelitian ini, diharapkan Dimensi Architecture dapat meningkatkan branding perusahaan dan memperluas pangsa pasar.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan sebelumnya, dapat diambil rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut : *"Bagaimana membuat video profile CV. Dimensi Architecture Yogyakarta sebagai media promosi."*

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dihasilkan adalah video profile untuk Dimensi Architecture.
2. Video profile tersebut berisi video liveshoot dan motion graphic.
3. Video profile ini berisi gambaran umum perusahaan, proses perancangan desain arsitek, konsultasi klien, dan penggarapan di lapangan.

4. Media penyimpanan video profile ini adalah dengan mengunggahnya ke channel Youtube Dimensi Architecture Yogyakarta agar mudah untuk dilihat banyak orang.
5. Video profile ini akan diuji kelayakannya oleh pimpinan Dimensi Architecture.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Penelitian ini dimaksudkan untuk :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Meningkatkan kemampuan dalam membuat sebuah video profile yang bermanfaat dan digunakan oleh CV. Dimensi Architecture Yogyakarta.
3. Dapat memberikan sebuah referensi dan berbagi pengetahuan untuk membuat sebuah video profile.

1.4.2 Dengan tujuan sebagai berikut :

1. Membantu CV. Dimensi Architecture dalam mempromosikan jasa konsultasi dan pembuatan desain arsitektur.
2. Memperbaharui media promosi pada CV. Dimensi Architecture dengan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang.

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan masalah yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan data

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab langsung yang berdasarkan pada tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk memperoleh data yang konkrit dan lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku pedoman dan informasi di internet sebagai bahan referensi.

1.5.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil pengamatan (*observasi*) pada objek penelitian, dilakukan analisis masalah berupa identifikasi masalah kemudian menawarkan solusi, dan selanjutnya perusahaan memilih solusi tersebut.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan proses pra produksi yang nantinya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi. Adapun langkah persiapannya adalah membuat ide cerita, naskah cerita, dan pembuatan *storyboard*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada metode ini adalah produksi, yaitu melakukan *shooting* atau pengambilan video, review hasil sementara, take ulang jika belum sempurna. Kemudian masuk pada tahap pasca produksi yaitu melakukan proses editing, kemudian hasil akhir sudah sesuai maka dilakukan proses rendering video.

1.5.5 Metode Testing

Setelah pembuatan video profile selesai, penulis memperlihatkan hasil video ke Dimensi Architecture Yogyakarta, proses ini merupakan tahap akhir sebelum pihak perusahaan menyetujui dan menerima penerapan video profile tersebut.

1.5.6 Metode Implementasi

Metode implementasi yang digunakan dalam video profile ini adalah metode implementasi pengunggahan video profile pada channel youtube, fanspage facebook, dan media social lainnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar mudah dimengerti dalam penyajian laporan, maka sistematika dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu teori yang ada kaitannya dengan penelitian, yang menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan video profile sebagai media promosi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis yang digunakan, perancangan video profile, serta media penyampaian video profile.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil penelitian yang sudah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya, proses pengoperasian video profile dan implementasi dari video yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian dan memberikan saran-saran dari permasalahan yang telah dibahas didepan sebagai masukan untuk menunjang perbaikan media yang dihasilkan untuk masayang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar pustaka dari referensi-referensi yang digunakan, yang telah mendukung dalam penyelesaian skripsi ini baik secara praktis maupun secara teoritis.