

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Multimedia salah satu teknologi informasi yang paling pesat dan unggul di dunia. Bagi masyarakat, multimedia merupakan suatu informasi yang menarik dan berguna dalam kecanggihan teknologi komputer. Dalam bidang pengenalan, pemasaran, periklanan televisi dan dunia *entertainment* multimedia sangat berperan.

Informasi mengenai penjelasan sebuah perusahaan beserta produk produknya merupakan *video company profile*. Secara garis besar nilai-nilai perusahaan akan ditayangkan sebagai informasi pada video, nilai-nilai tersebut yaitu sejarah, visi dan misi, struktur organisasi hingga kinerja perusahaan. Institusi-institusi pendidikan, pemerintahan dan Lembaga Sosial Masyarakat (LSM) juga bisa digunakan dalam sebuah *video company profile* sebagai media informasi untuk menjelaskan profil dari institusi, organisasi dan Lembaga tersebut. [1]

Perpustakaan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta yang terletak di bagian halaman Selatan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta. Berdiri pada tahun 1986, mempunyai gedung awal di depan Masjid Gedhe Kauman, hingga 2006 tidak aktif karena gempa Jogja, mulai aktif kembali pada tahun 2015 dan gedung berpindah ke gedung yang dulunya adalah Kemenag yang beralamat di Kecamatan Gondomanan sampai sekarang, kepala perpustakaan mengungkapkan bahwa media informasi dan promosi mereka menggunakan sosial media seperti facebook dan instagram sedangkan untuk *video company profile* untuk perpustakaan pernah dibuat pada tahun 2015 sehingga perlu dibuatkan *video company profile* perpustakaan yang baru.

Perpustakaan ini pernah membuat *video company profile* pada tahun 2015 sehingga informasi didalamnya sangat sudah tidak relevan dari struktur organisasi sampai kegiatan yang ada. Menurut penulis *video company profile* perpustakaan sudah seharusnya diganti dengan yang baru. Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat *video company profile* sebagai media informasi Perpustakaan Masjid

Gedhe Kauman Yogyakarta yang baru, dari segi kualitas video dan informasi yang akan ditampilkan. Penulis mengimplementasikan teknik *live shoot* dan *motion graphic* pada video *company profile* yang akan penulis buat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang dan membuat video *company profile* dengan menggunakan Teknik *live shoot* dan *motion graphic* sebagai media pengenalan Perpustakaan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan Masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Teknik yang diambil dalam video *company profile* dengan Teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
2. Lokasi pengambilan *footage* hanya di sekitar Perpustakaan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta.
3. Direkam menggunakan 1 kamera.
4. Menampilkan elemen-elemen penting dari Perpustakaan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Maksud tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat video *company profile* dengan Teknik *live shoot* dan *motion graphic* untuk mengenalkan tentang Perpustakaan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta.
2. Memperkenalkan dan memberikan identitas perpustakaan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta yang baru sejak 2015 dengan, pembuatan video *Company Profile*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Penulis  
Menjadi pembelajaran baru dalam pembuatan Video dengan Teknik live shoot dan motion graphic
2. Perpustakaan  
Dapat digunakan untuk media pengenalan dan promosi oleh Perpustakaan
3. Masyarakat  
Dalam informasi yang didapatkan diharapkan masyarakat lebih mengenal tentang Perpustakaan Masjid Gedhe Kaman Yogyakarta
4. Universitas  
Naskah dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan dapat dikembangkan lagi di masa yang akan datang.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Peneliti harus dapat mendeskripsikan (menggambarkan) apa saja isi masing-masing Bab yang akan disusun. Jelaskan secara singkat isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V.

1. **BAB I PENDAHULUAN**  
Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah masalah yang akan dibahas berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.
2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**  
Bab ini berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan. Tinjauan pustaka dapat berupa definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.
3. **BAB III METODE PENELITIAN**  
Bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, pengumpulan data, analisis masalah, Studi Kelayakan, Metode Perancangan, Produksi, Pascaproduksi. Pada tahap praproduksi, menguraikan konsep, *storyline*, dan *storyboard*.
4. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam proses pembuatan video, dengan teknik *motion graphic* dan *live shoot* dari tahapan produksi, penerapan teknik, pembuatan animasi, pasca produksi.

#### 5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian, yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dan saran.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

