

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, ekosistem industri digital telah berkembang sangat pesat di beberapa kota besar di Indonesia. Daerah Istimewa Yogyakarta termasuk provinsi yang berpotensi melahirkan industri kreatif digital [1]. Salah satu indikator berkembangnya ekosistem digital di suatu daerah ditandai dengan banyaknya kegiatan yang lahir dari komunitas-komunitas penggiat industri digital. Banyaknya *coworking space* serta inkubator bisnis juga merupakan daya ungkit untuk mawadahi *event-event* komunitas agar bisa tumbuh secara subur. Pemerintah Indonesia telah menyadari pentingnya memberikan dukungan kepada para entrepreneur muda, dan telah mengeluarkan berbagai kebijakan yang bertujuan untuk mendorong pertumbuhan ekosistem startup di Indonesia [2].

Inkubator ABP merupakan salah satu inkubator yang sedang mencoba untuk berkontribusi menumbuhkan ekosistem startup di Yogyakarta. Inkubator ABP merupakan Inkubator yang dikelola secara mandiri dibawah Unit Usaha Yayasan Amikom Yogyakarta. Walaupun sudah ada sejak tahun 2013, tapi sangat disayangkan masih banyak mahasiswa dan penggiat startup yang belum mengetahui Inkubator ABP serta program-program yang ada di Inkubator ABP sehingga perlu adanya *video company profile* sebagai media penyebaran informasi maupun media promosi.

Dengan adanya *Video Company Profile* diharapkan Inkubator ABP bisa lebih dikenal oleh masyarakat luas khususnya oleh para penggiat startup sehingga program-program yang dijalankan oleh Inkubator ABP dapat berjalan untuk berkembangnya ekosistem startup di Yogyakarta.

1.2 Profil



Gambar 1.1 Logo Inkubator Amikom Business Park

Inkubator Bisnis “Amikom Business Park” merupakan salah satu inkubator bisnis yang ada di Yogyakarta yang fokus untuk menginkubasi produk ICT, Inkubator Amikom Business Park (ABP – www.abpincubator.com) merupakan inkubator industri telematika yang didirikan pada tahun 2013, hasil kerjasama Universitas Amikom Yogyakarta dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) dengan masa kontrak 2013-2015. Inkubator Amikom Business Park atau yang dulu sering disebut I2TY (Inkubator Industri Telematika Yogyakarta) resmi secara efektif beroperasi pada tahun 2013.

Inkubator Amikom Business Park yang berlokasi di *Basement* Gedung 5 Universitas Amikom Yogyakarta ini, saat ini memiliki beberapa fasilitas yang dapat digunakan oleh tenant (*technopreneur* binaan) untuk menunjang bisnisnya. Beberapa fasilitas yang akan didapatkan oleh tenant diantaranya sebagai berikut 1 *iMac*, 8 *Personal Computer*, 1 *Sound System*, *Co-Working Space*, Ruang tenant, 1 ruang *meeting*, 1 ruang *sharing session* kapasitas 50 orang.

Tahun 2017 Inkubator Amikom Business Park mulai lebih serius melakukan pembinaan untuk *startup-startup* yang berdomisili di sekitar Yogyakarta, di tahun 2017 pula Inkubator Amikom Business Park *menghire* beberapa tenaga *full-time* untuk membantu menjalankan program-program inkubator. Inkubator Amikom Business Park setiap tahunnya menjalankan setidaknya 2 program, yang pertama adalah program inkubasi, dan yang kedua adalah program sebagai *Startup Ecosystem Builder*. Program Inkubasi dimulai dari *Bootcamp* hingga *Demo Day*, seperti berikut ini.

a. *Bootcamp*

Proses seleksi startup calon binaan inkubator.

- b. *Kick Off*
Program pembukaan startup inkubasi binaan inkubator.
- c. Pra Inkubasi
Dalam kegiatan Pra Inkubasi diadakan program *Launchpad* yaitu mencari talenta dari mahasiswa.
- d. Inkubasi Mandiri
Inkubasi Mandiri adalah suatu program inkubasi yang bertujuan untuk membina dan membantu membangun startup ketika masih dalam tahap awal. Startup yang masuk ke dalam inkubasi mandiri merupakan startup yang memiliki produk yang akan diproses menjadi produk MVP yang siap untuk mendapatkan validasi market dan produknya siap untuk diluncurkan dan mendapatkan market yang valid, serta diharapkan para tenant dapat menyusun konsep bisnis startup.
- e. Inkubasi Akselerasi
Inkubasi Akselerasi adalah suatu program inkubasi yang diperuntukan untuk para pelaku startup yang sudah memiliki produk MVP dan produk sudah memiliki market penjualan. Program ini memiliki keunggulan dimana pelatihan-pelatihannya akan berfokus pada cara penjualan dan pemasaran untuk mendapatkan omset dengan transaksi trafik penjualan lebih besar dan mempercepat keberhasilan bisnis. Dan keuntungan lainnya akan dipertemukan dengan para pelaku investor untuk mendapatkan pendanaan.
- f. *Demo Day*
- g. Pasca Inkubasi

Sedangkan program sebagai startup *ecosystem builder* kami membuat beberapa program untuk meningkatkan *awareness* calon tenant terhadap industri digital:

- a. *Startup Clinic*, rutin diadakan setiap seminggu sekali dengan bekerja sama dengan RBTV.
- b. *Startup Talk*, rutin diadakan setiap 2 minggu, dimulai sejak 2017.

c. *Startup Conferences.*

1.2.1 Visi dan Misi

a. Visi

Menjadi Inkubator Industri Telematika Terkemuka di Asia.

b. Misi

1. Berkontribusi dalam mengembangkan *talent* yang berkualitas.
2. Berkontribusi dalam membangun startup ekosistem di Indonesia.
3. Melakukan inkubasi bisnis berkualitas sehingga dapat melahirkan startup yang mandiri dan bertumbuh pesat.

1.2.2 Tujuan

Tujuan dibentuknya Inkubator Amikom Business Park adalah meningkatkan jumlah wirausaha dibidang digital dengan valuasi lebih dari US\$ 1 miliar.

1.2.3 Manfaat

- a. Meningkatkan jumlah wirausaha digital dengan cara melaksanakan proses *bootcamp*, pra inkubasi, inkubasi dan pasca inkubasi secara profesional.
- b. Membantu strategi pasar tenant inkubator dalam hal penentuan bisnis model, target *market*, strategi harga, segmentasi dan kerjasama pemasaran dengan berbagai pihak.
- c. Membantu startup membangun jaringan yang luas dengan *stakeholder* (*Angel Investor, Venture Capital, Expert* Industri, Inkubator Digital Lain, Komunitas).

1.2.4 Lokasi Kerja

Secara geografis letak Inkubator Amikom Business Park berlokasi di *Basement* Unit 5 Universitas Amikom Yogyakarta, Jl. Ring Road Utara, Ngringin, Condongcatu, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta yang berbatasan dengan beberapa wilayah yaitu:

- a. Sebelah Utara : Rumah penduduk.
- b. Sebelah Timur : Rumah penduduk.
- c. Sebelah Selatan : Universitas Pembangunan Nasional Veteran.

d. Sebelah Barat : Pasar Condong Catur.

1.2.5 Bidang Pekerjaan

Ecosystem and Business Development adalah sebuah divisi di Inkubator Amikom Business Park yang berfokus membangun ekosistem startup melalui kolaborasi komunitas, inkubator lain, dan startup dalam menjalankan *event* dengan mengundang *stakeholder* yang berpengalaman.

1.3 Tinjauan Pustaka

Rini Septianingsih dan Bhanu Sri Nugraha (2019) pada penelitiannya yang berjudul "PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE HOTEL BROTHERS INN BABARSARI SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI" yang mana pada pembuatannya menggunakan teknik *liveshoot* dan *motion graphic*.

Aisyah Maharani Jasmine dan Redito Benaya Loen (2020) pada penelitiannya yang berjudul "Penggunaan *Video Company Profile* Sebagai Sarana Informasi Dan Meningkatkan Promosi Pada PT Avoir Industry" yang mana pada pembuatannya menggunakan teknik *liveshoot*.

Weldo Emerson Manalu (2022) pada penelitiannya yang berjudul "PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SMA SWASTA KATOLIK BUDI MURNI 2 MEDAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI" yang mana pada pembuatannya menggunakan teknik *liveshoot*.

1.4 Landasan Teori

1.4.1 Video Company Profile

Video Company Profile adalah bentuk lain dari *Company Profile* dengan format *audio visual* berupa cuplikan-cuplikan video yang dipercantik dengan tampilan animasi dan grafis, ilustrasi musik yang sesuai narasi, dan menampilkan *host* bila diperlukan. *Company Profile* sendiri berisi informasi seputar perusahaan, mulai dari sejarah, visi dan misi, produk jangkauan atau tempat. Selain itu, *Video Company Profile* juga merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan *brand awareness* kepada masyarakat yang mana *Video Company*

Profile sendiri dapat diaplikasikan untuk presentasi, *marketing tools*, kebutuhan dokumentasi, komunikasi, dan publikasi perusahaan secara luas [3].

1.4.2 Multimedia

Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi segala bentuk informasi baik dalam bentuk teks, gambar, video, audio, angka atau kata kata di mana dalam dunia komputer bentuk informasi tersebut diolah dalam bentuk data digital [4]. Hal ini sejalan dengan pendapat Vaughan dalam artikel Rukimin [5], ia menyebutkan multimedia merupakan kombinasi teks, seni suara, gambar, animasi, dan video dengan menggunakan komputer atau diinovasi secara digital. Ditambahkan juga oleh Hofetter, bahwa multimedia tidak hanya pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) namun juga, multimedia berperan dalam menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai menggunakan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi [6].

a. Jenis - Jenis Multimedia

Jenis-jenis multimedia terdiri dari: Multimedia Interaktif, Multimedia Hiperaktif, Multimedia Linear, Multimedia Presentasi Pembelajaran, Multimedia pembelajaran mandiri, Multimedia Kits, Hypermedia, Media Interaktif, Virtual Realitas. Penjelasannya adalah sebagai berikut [7]:

1. Multimedia Hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai struktur dengan elemen elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui tautan (*link*) dengan elemen elemen multimedia yang ada. Istilah Richmedia juga dipakai untuk menyebut Multimedia Hiperaktif. Contoh: *world wide web*, *web site*, *mobile banking*, *game online*, dan lain-lain.

2. Multimedia Interaktif

Pengguna/user dapat mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan. Contoh: *game*, CD interaktif, aplikasi program, dan *virtual reality*.

3. Multimedia Linear / *Sequential*

Multimedia Linear adalah jenis multimedia yang berjalan lurus. Multimedia jenis ini bisa dilihat pada semua jenis film, tutorial dan video. Multimedia Interaktif adalah jenis multimedia interaksi, artinya ada interaksi antara media dengan pengguna media melalui bantuan komputer, mouse, keyboard dan sebagainya. Multimedia linear berlangsung tanpa kontrol navigasi dari pengguna. Penyajian multimedia linear harus berurutan atau sekuensial dari awal sampai akhir. Contoh: Movie/film, *e-book*, musik, siaran TV.

1.4.3 *Motion Graphic*

Motion graphic adalah gabungan potongan desain, animasi yang berbasis visual dengan menggabungkan bahasa film dan desain grafis. Menggabungkan sejumlah elemen seperti dua dimensi dan tiga dimensi, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi dan musik [8].

1.4.4 **Video**

Video adalah media audio-visual yang memaparkan objek yang bergerak bersama-sama, video dapat memberikan informasi, menjelaskan proses, memaparkan konsep-konsep rumit, mengajarkan keterampilan dan mempengaruhi sikap [9]. Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa Inggris yaitu *visual dan audio*. Kata "Vi" adalah singkatan dari *visual* yang berarti gambar, kemudian pada kata *deo* adalah singkatan dari *audio* yang berarti suara. Sedangkan dilihat dari asal katanya, video berasal dari bahasa Latin, *video-visidum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) dapat melihat [10].

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Media video merupakan salah satu jenis media audio-visual. Media audiovisual adalah media yang mengandalkan indra pendengaran dan indra penglihatan. Media audio-visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak [10].

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satu fps [11].

a. Jenis dan Format Video

Ada dua macam format video yang dibagi berdasarkan media dan perangkat yang digunakan yaitu [12]:

1. Video Analog adalah jenis video yang dijadikan standar dalam industri pertelevisian. Ada tiga macam standar penyiaran video analog yang paling banyak digunakan didunia yaitu NTSC, PAL dan SECAM.
2. Video Digital adalah jenis video yang dijadikan standar dalam industri computer. Video jenis ini banyak diproduksi untuk *platform display digital* seperti Web, CD-ROOM dan HDTV DVD.

Video memiliki berbagai macam jenis dan tipe, adapun format dan tipe video di antaranya:

1. Flash Video (flv) adalah format *file* yang sebagian besar digunakan untuk membungkus *file media* digunakan untuk menyimpan video dari internet yang menggunakan program Adobe Flash Player.
2. *File .dat* adalah *file* AVI yang dikompresi menjadi MPEG, dan disesuaikan dalam struktur VCD. Untuk membuatnya bisa memanfaatkan beragam aplikasi *burner*.
3. AVI (*Audio Video Interleaved*) adalah format video yang bisa menyesuaikan format audio dengan alat yang digunakan untuk memutar video tersebut.
4. DV (*Digital Video*) adalah format video kualitas rumahan ini biasa dihasilkan dari kamera digital.
5. VCD Video adalah format video dalam bentuk VCD.

1.4.5 Teknik *Liveshoot*

Liveshoot dapat diartikan sebagai Teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung. *Liveshoot* juga dapat dikatakan sebagai video *shooting* di mana dalam pengerjaannya diperlukan editing untuk menyempurnakan hasil *shooting* [13].

1.4.6 Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar dalam pembuatan video sangat mempengaruhi hasil dari video. Adapun teknik pengambilan gambar yaitu [14]:

a. *Frog Eye*

Teknik *shooting* ini mengambil gambar dengan posisi kamera disejajarkan dengan bagian alas/bawah objek dan posisinya lebih rendah dan dasar objek. Hasilnya gambar yang diambil menjadi sangat hebar. Subjek pengambil gambar menjadi serasa mengecil dan objek gambar memiliki kesan agung, angkuh maupun kokoh.



Gambar 1.2 *Frog Eye* (Sumber: www.diykamera.com)

b. *Low Angle*

Merupakan pengambilan gambar dengan sudut arah bawah objek yang memberikan kesan objek membesar dan sering dipakai untuk membandingkan sebuah objek dengan objek lain dari segi ukuran.



Gambar 1.3 *Low Angle* (Sumber: www.studiobinder.com)

c. *Eye Level*

Teknik ini mengambil posisi sejajar dengan objek maka gambar yang direkam menunjukkan tangkapan pandangan mata orang yang berdiri sejajar dengan objek. Ketinggian dan besarnya objek jadi sama dengan subjek dan disebut juga teknik *normal shoot*.



Gambar 1.4 *Eye Level* (Sumber: webdev-id.com)

d. *High Angle*

Teknik pengambilan gambar *High Angle* mengambil posisi di atas objek. Hasilnya objek *shooting* menjadi lebih kecil. Hasil gambarnya menjadi dramatis dan terkesan kerdil, ini juga merupakan kebalikan dari teknik *Low Angle*.



Gambar 1.5 *High Angle* (Sumber: www.backstage.com)

e. *Bird Eye*

Teknik *Bird Eye* (mata burung) merupakan teknik *shooting* dengan memposisikan juru kamera di atas ketinggian dalam merekam objek. Hasilnya gambar yang tampak akan menunjukkan lingkungan sekitar lebih luas. Benda-benda lainnya di sekitar objek juga kelihatan dalam ukuran kecil.



Gambar 1.6 *Bird Eye* (Sumber: ourpastimes.com)

f. *Slanted*

Teknik *shooting* ini mengambil sudut yang tidak frontal dari depan ataupun dari samping objek. Tapi mengambil sudut 45° terhadap sebuah objek. Hasilnya objek lain akan masuk dalam rekaman kamera.



Gambar 1.7 *Slanted* (Sumber: www.pixel.web.id)



g. *Over The Shoulder*

Teknik *shooting* ini mengambil gambar dari arah belakang bahu objek. Akibatnya objek hanya menampilkan bagian bahu atau kepalanya saja. Biasanya teknik ini dipakai untuk menunjukkan bahwa objek sedang melihat sesuatu ataupun sedang berbincang-bincang [12].



Gambar 1.8 *Over The Shoulder* (Sumber: www.videomaker.com)

1.4.7 Teknik Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)

Pergerakan kamera juga sangat diperlukan untuk menampilkan video lebih hidup dan tidak bosan saat ditayangkan. Ada beberapa teknik pergerakan kamera, diantaranya:

a. *Panning*

Pan adalah pengambilan gambar ke kanan dan ke kiri dengan menggunakan tripod sebagai penyangga kamera. *Pan right* adalah kamera bergerak memutar ke kanan dan *pan left* kamera bergerak memutar ke kiri [15].



Gambar 1.9 *Panning* (Sumber: overloops.com)

b. *Tilting*

Tilting adalah gerakan kamera secara *vertical* mendongak dari bawah ke atas atau sebaliknya. *Tilt up* adalah kamera mendongak ke atas dan *tilt down* adalah kamera mendongak ke bawah.



Gambar 1.10 *Tilt Up* (Sumber: overloops.com)



Gambar 1.11 *Tilt Down* (Sumber: overloops.com)

c. *Track (Dolly)*

Dolly atau *track* adalah gerakan di atas *tripod* atau *dolly* mendekati atau menjauhi subjek. *Track in* adalah kamera mendekati subjek dan *track out* adalah kamera menjauhi subjek.



Gambar 1.12 *Track (Dolly)* (Sumber: overloops.com)



Gambar 1.13 *Track (Dolly)* tampak dari belakang (Sumber: overloops.com)



Gambar 1.14 *Track (Dolly)* tampak dari depan (Sumber: overloops.com)

d. *Crab*

Gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subjek yang sedang berjalan. *Crab left* adalah kamera bergerak ke kiri dan *crab right* adalah kamera bergerak ke kanan.



Gambar 1.15 *Crab* (Sumber: overloops.com)

e. *Pedestal*

Pedestal adalah gerakan kamera di atas *pedestal* yang bisa dinaik turunkan. *Pedestal up* adalah kamera dinaikkan dan *Pedestal down* adalah kamera diturunkan. Dengan menggunakan teknik *pedestal up/down* bisa menghasilkan perubahan perspektif visual dari adegan.



Gambar 1.16 *Pedestal* (Sumber: overloops.com)

f. *Arc*

Arc adalah gerakan kamera memutar mengitari obyek dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

1.4.8 *Storyboard*

Storyboard adalah sketsa gambar berbentuk *thumbnail* yang berurutan sesuai jalan cerita. Melalui *storyboard* seluruh yang melakukan produksi dalam video tersebut dapat melihat alur cerita dalam bentuk gambar [16]. *Storyboard* berfungsi sebagai ungkapan kreatif dalam menyampaikan pesan dan gagasan secara visual. Dapat ditambahkan arah gerakan pada *storyboard* guna memandu gerakan berikutnya. Selain itu juga dapat ditambahkan informasi lain berupa huruf warna, dan tata letak sehingga pesan dan gagasan dapat diterima [16].

