

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada saat ini telah menunjukkan kemajuan yang begitu pesat sehingga membawa perubahan yang mendasar pada pola pikir manusia ke dunia baru. Terdapat banyak hal dari beberapa aspek kehidupan yang telah memanfaatkan teknologi itu sendiri.

Pada era teknologi ini perusahaan dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan informasi maupun strategi pemasaran sehingga mudah dipahami oleh calon pelanggan. Dengan adanya teknologi tersebut khususnya teknologi multimedia memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan sebuah informasi. Kelebihan multimedia adalah menarik perhatian dan minat. Karena multimedia diperkuat dengan teks, suara, gambar, video, dan animasi, sehingga dengan multimedia dapat menyampaikan informasi dengan baik.

Seperti yang diutarakan juga oleh Maimunah, Lusyani Sunarya, dan Nina Larasati (2012), *Company Profile* adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang digunakan untuk meningkatkan suatu *image* atau citra dari perusahaan atau lembaga itu tersebut. Dimana *Company Profile*, selain sebagai aset perusahaan atau lembaga berfungsi juga untuk sebagai tanda atau identitas dari lembaga atau perusahaan untuk menjalin kerjasama atau relasi yang baik dengan perusahaan atau lembaga yang terkait [1].

Pabrik Lurik Prasojo merupakan lembaga yang bergerak dibidang perusahaan dan salah satu pabrik lurik di Kabupaten Klaten yang terletak di Dusun Jalinan, Desa Kedungan, Kecamatan Pedan. Pabrik ini telah berdiri sejak tahun 1938. Pabrik ini menghasilkan produk kain yang bagus yang kemudian dijahit dan dijadikan baju yang

diperjual belikan ditoko tersebut. Baju ini memiliki beragam motif dan corak yang banyak dan sangat cocok dipakai pada saat berpergian santai atau resmi.

Untuk menunjukkan citra dari pabrik tersebut perlu adanya sebuah presentasi digital yang menjadi landasan sebuah perancangan video profile tempat pabrik yang bersangkutan. Disamping itu perlu adanya perbaikan identitas yang sebelumnya hanya melalui brosur dan informasi masyarakat dari mulut ke mulut.



Gambar 1. 1 Brosur Informasi Pabrik Lurik Prasojo

Video profile tersebut digunakan Pabrik Lurik Prasojo sebagai media informasi. Dalam video profile Pabrik Lurik Prasojo akan menampilkan elemen grafis berupa teks atau gambar secara dinamis, yang berfungsi memberi arti dan pesan yang ingin disampaikan.

Berdasarkan kenyataan diatas diperlukan sebuah sarana media informasi untuk mempromosikan pabrik tersebut agar dapat dikenal oleh masyarakat luas sehingga dapat memberikan sebuah informasi yang lengkap. Oleh karena itu penulis ingin mengembangkan suatu media digital yang digunakan untuk mempromosikan

pabrik tersebut dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Profile Pabrik Lurik Prasojo Klaten Jawa Tengah dengan Live Shoot”. Seperti yang diutarakan oleh Ariesta Jatmiko (2014) *live shoot* dapat diartikan sebagai teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung. *live shoot* juga dikatakan sebagai *video shooting* dimana dalam pengerjaannya diperlukan *editing* untuk menyempurnakan hasil *shooting* [2]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat sebuah media video yang mampu menyampaikan informasi secara jelas agar Pabrik Lurik Prasojo dapat diketahui oleh semua kalangan masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas terdapat permasalahan yang terkait dalam topik pembahasan. Untuk memfokuskan pembahasan penulis membatasi ruang lingkup diataranya :

1. Menggunakan unsur Teknik *live shoot* dan *motion graphic* sebagai pendukung informasi.
2. Penelitian ini dilakukan di Pabrik Lurik Prasojo.
3. Proses pembuatan video profile mengikuti alur pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
4. Beberapa software pendukung yang digunakan untuk proses editing dan perancangan adalah : Windows 10, Adobe Premier, Adobe After Effect, Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Audition.
5. Selanjutnya video company profile tersebut nantinya akan ditayangkan di youtube yang berdurasi kurang lebih 5 menit.
6. Video company profile yang dibuat nantinya berdurasi kurang lebih 5 menit.
7. Ekstensi format file video ini nantinya Mp4.

8. Dimensi video berukuran 1920x1080 atau *full HD* dan 60 fps (*frameper second*)

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari dilakukannya penelitian dan tujuan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Dapat memberikan informasi secara merata dan meluas tentang profile objek, agar semua kalangan masyarakat bisa mengetahui Pabrik Lurik Prasojo.
2. Menambah kemampuan pemahaman yang dikuasai selama menempuh Pendidikan di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA dalam bidang multimedia.
3. Sebagai syarat utama untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi Strata 1 Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Sedangkan tujuan yang ingin tercapai oleh penulis yaitu :

1. Diharapkan juga dengan pembuatan video ini untuk bisa membantu mempromosikan Pabrik Lurik Prasojo Prasojo dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* kepada masyarakat luas.
2. Memberikan informasi yang menarik dan promotive yang mudah dipahami dan dimengerti oleh masyarakat yang melihatnya.
3. Sebagai syarat utama kelulusan untuk mempunyai gelar sarjana komputer dalam bidang informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis perancangan ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan mempunyai pengalaman dalam merancang sebuah media visual dan efektif.
2. Bagi Pabrik Lurik Prasojo dengan adanya video profile ini membantu memberikan informasi kepada masyarakat secara luas.

1.6 Metode Penelitian

Seperti yang dipaparkan oleh Ulber Silalahi, Drs, MA (2016) pengetahuan dan ketrampilan di bidang metode penelitian ini dapat digunakan untuk menyelidiki suatu masalah spesifik yang membutuhkan pemecahan secara sistematis dan terorganisasi [3]. Metode penelitian yang digunakan sendiri, untuk penulisan dan penyelesaian video profile Pabrik Lurik Prasojo meliputi 5 metode yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang benar, relevan, dan sesuai topik yang akan dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Adapun sumber data untuk melengkapi kegiatan penelitian ini menggunakan metode-metode sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data, dimana peneliti mengamati secara langsung pada objek penelitian (Ridwan, 2004 : 104). Sehingga dalam pengamatan tersebut data yang didapatkan akurat.

2. Metode Wawancara

Peneliti membuat daftar pertanyaan yang sudah terstruktur dan sistematis. Peneliti juga menggunakan berbagai alat untuk menunjang, yang bertujuan untuk membantu pada saat peneliti melakukan sesi wawancara yang berlangsung dengan pihak pengelola Pabrik Lurik Prasojo, seperti kamera dan berbagai *toolkitnya*, juga *recorder*.

3. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap berbagai buku, literature, catatan serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (menurut Nazir 1998). Metode tersebut dilakukan dengan mempelajari dari berbagai referensi, jurnal, maupun buku-buku yang membahas tentang video profile serta teknik *live shoot* dan *motion graphic*.

4. Metode Kuisloner

Metode pengumpulan data yang melakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawab.

1.6.2 Metode Analisis

Saat tahap analisis dilakukan, proses klarifikasi dan analisis menggunakan analisis SWOT seperti yang dijelaskan oleh Freddy Rangkuti (2006) Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*Strengths*) dan peluang (*Opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*Weaknesses*) dan ancaman (*Threats*) [4]. Analisis SWOT juga berperan sangat penting dalam bisnis dan tujuannya untuk membuat kerangka situasi dan kondisi dalam suatu perusahaan maupun instansi dari sudut pandang SWOT.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap perancangan video profile belum dibuat, tetapi pada proses ini dilakukan persiapan membuat ide cerita, tema kemudian dikembangkan dalam storyline dan storyboard.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahap pengembangan penulis melakukan tahapan produksi yaitu pengambilan video di objek penelitian tersebut. Setelah itu tahap pasca produksi yang meliputi editing dan review, pemberian sound sampai tahap finishing berupa rendering.

1.6.5 Metode Testing

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap video tersebut yang telah dibuat sesuai keinginan dari pihak pemasaran, serta diuji kelayakan penayangan di Pabrik Lurik Prasojo.

Tabel 1. 1 Contoh Penggunaan Skala Likert

1	Sangat Baik	Skor 5
2	Baik	Skor 4
3	Cukup	Skor 3
4	Tidak Baik	Skor 2
5	Sangat Tidak Baik	Skor 1

1.6.6 Evaluasi

Pada tahap evaluasi, setelah video profile diserahkan kepada pihak Pabrik Lurik Prasojo dan diperlihatkan pada masyarakat umum serta akan diberi tanggapan mengenai video profile yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami dan mempermudah lebih jelas lagi tentang penulisan penelitian ini, maka penulis mengelompokkan menjadi lima (V) bab materi penulisan, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat ketentuan-ketentuan pokok dalam penyusunan skripsi yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar teori yang berhubungan dengan konsep perancangan video profile Pabrik Lurik Prasajo.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang pra produksi, baik dalam membuat ide cerita, menentukan tema, dan menganalisis kebutuhan dasar dalam perancangan video profile Pabrik Lurik Prasajo dengan menggunakan teknik *live shoot*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang rancangan dan implementasi perancangan video profile Pabrik Lurik Prasajo dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* serta langkah-langkah pembuatan, *screenshot* saat proses, dan hasil akhir.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat di sampaikan berdasarkan hasil rumusan masalah dalam pembuatan video profile Pabrik Lurik Prasajo.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang beberapa referensi dari buku, jurnal website dari internet yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

LAMPIRAN