

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video Profile merupakan sebuah paparan dan penjelasan mengenai suatu perusahaan atau instansi. Paparan dan penjelasan ini mengenai gambaran umum perusahaan atau instansi yang disajikan dalam bentuk audio visual, yang mana perusahaan atau instansi terkait dapat memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publik yang disesuaikan dengan kepentingan publiknya. *Video profile* biasanya digunakan sebagai sarana promosi kepada masyarakat luas untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Namun selain itu, *Video profile* juga bermanfaat sebagai sarana presentasi yang dapat mempersingkat pertemuan sehingga konsumen tidak perlu bertanya secara detail tentang profil, visi dan misi instansi secara langsung. [1]

Dalam mengembangkan institusinya, Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta juga melakukan promosi. Tahapan promosi yang dilakukan masih bersifat manual seperti membagikan brosur atau media cetak, akan tetapi ada beberapa keunggulan dan fasilitas dari Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta ini yang tidak bisa ditampilkan melalui media cetak. Pembuatan video profil dengan menggunakan teknik *Live shoot* dan *Motion Tracking* mampu untuk memenuhi informasi dan kebutuhan yang diperlukan oleh Asrama Mahasiswa Kalimantan Pangeran Antasari Yogyakarta [2].

Selain untuk media promosi, video ini diharapkan mampu digunakan sebagai media pengenalan dasar untuk mahasiswa baru asal Kalimantan Selatan yang berminat masuk Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk merancang dan membuat suatu media untuk mengenalkan Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta yang akan disajikan dalam bentuk *Video Profile* dengan menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Tracking* sehingga dapat digunakan sebagai media promosi maupun media informasi untuk Mahasiswa asal Kalimantan Selatan yang ingin berkuliah di Yogyakarta.

Motion Tracking adalah sebuah teknik editing pada *software adobe after effect* dengan menggunakan tool tracker sehingga sebuah objek dapat dikaitkan dengan objek yang ada dalam gambar. Objek-objek tersebut dapat mengikuti gerak objek yang berada di dalam video tanpa menempel pada gerakan kamera. *Live Shoot* adalah pengambilan gambar atau video secara langsung dan tahap pengerjaannya melalui tahap editing sebagai penyempurnaan hasil [3].

Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta merupakan salah satu dari Asrama Kalimantan Selatan di Yogyakarta dibangun oleh Pemerintah Provinsi Kalimantan Selatan dengan tujuan untuk memberikan fasilitas tempat tinggal kepada khususnya mahasiswa asal Kalimantan Selatan. Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta dikelola oleh organisasi yang mana pengurusnya adalah penghuni Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta itu sendiri. Dengan berkembangnya teknologi sekarang, penulis bermaksud ingin mengenalkan dan mempromosikan Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta kepada calon mahasiswa maupun mahasiswa baru melalui pembuatan video profil. Pembuatan video profil dapat memberikan informasi yang berisi gambar, suara, dan teks. Tujuan dibuatnya video profil agar informasi yang disampaikan akan lebih mudah ditangkap dan harapannya lebih menarik calon mahasiswa dan mahasiswa agar tertarik masuk Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta. [4]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang diatas maka dapat diambil perumusan masalah yakni, “Bagaimana membuat atau merancang video profil Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta sebagai media promosi menggunakan teknik *live shoot* dan *motion tracking* dibuat?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup kedalam lingkup lebih kecil:

- a. Menampilkan profil Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta.

- b. Penelitian ini dilakukan di Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta.
- c. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video ini adalah *live shoot* dan *motion tracking*.
- d. Sumber data diambil langsung dari Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta.
- e. Video profil Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta ini dibuat menggunakan aplikasi Adobe Premiere 2018, After Effect 2018.
- f. Kualitas Video profil yang dihasilkan adalah Full HD 1080P, 1.920 x 1.080 piksel dengan tipe data (.mp4)

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: "membuat video profil asrama mahasiswa kalimantan selatan pangeran antasari yogyakarta sebagai media promosi menggunakan teknik *live shoot* dan *motion tracking*."

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

- a. Sebagai media informasi mengenai Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta kepada masyarakat terutama mahasiswa yang ingin masuk asrama.
- b. Sebagai salah satu media promosi bagi Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta melakukan pendataan secara tepat.

Dalam hal ini pengamatan dilakukan langsung pada Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta.

1.6.2 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pengurus Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta, untuk mendapatkan data – data yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.6.3 Metode Analisis

Analisa SWOT merupakan metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), ancaman (*threats*) dalam suatu proyek. 4 faktor tersebut dapat diterapkan menjadi bagaimana kekuatan mampu mengambil keuntungan dari peluang yang ada, bagaimana cara mengatasi kelemahan yang mencegah keuntungan dari peluang, selanjutnya bagaimana kekuatan mampu menghadapi ancaman, dan yang terakhir adalah bagaimana cara mengatasi kelemahan yang mampu menimbulkan ancaman baru maupun yang sudah ada.

1.6.4 Metode Perancangan

Tahap ini merupakan menggambarkan bagaimana video profil dibuat yang terdiri dari:

1. Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi seperti persiapan konsep video, ide video, naskah dan lainnya.

2. Produksi

Produksi merupakan tahap implementasi dari Pra Produksi dimana pada tahap ini kita mengeksekusi hasil ide konsep video dan naskah yang telah kita rencanakan pada tahap Pra Produksi.

3. Pasca Produksi

Pasca Produksi adalah tahap penyelesaian produksi multimedia menjadi hasil akhir. Tahap Pasca produksi yaitu tahapan untuk menentukan dimana hasil video yang telah dibuat dipublikasikan.

1.6.5 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dapat dilakukan dengan langkah-langkah produksi, seperti *live shooting*, *record sound*, pembuatan *motion tracking*. Selanjutnya untuk tahap produksi yang dilakukan adalah, *editing*, *review* hasil editing sementara,serta *rendering* dan *publishing* jika hasil sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.

1.6.6 Metode Testing

Metode testing pada penelitian ini menggunakan *Screening Test*, yaitu dengan melakukan *Screening video* yang telah dibuat sebelum akhirnya dipublikasikan. Metode ini digunakan untuk mengukur apakah video sudah sesuai dengan kriteria yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka, dasar teori yang digunakan, dan langkah langkah pengembangan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini meliputi analisa tentang permasalahan yang diteliti dan bagaimana penyelesaiannya dan perancangan serta video yang dibuat meliputi alat dan bahan penelitian serta alur penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil video yang dibuat yang diimplementasikan dengan video player, serta penjelasan tentang pembuatan media promosi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA