

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Video Company Profile merupakan gambaran umum dari sebuah perusahaan. Gambaran ini tidak sepenuhnya lengkap, detail dan mendalam. Perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya (Rachmat Kriyanto, 2008). Hal tersebut mempunyai peranan yang cukup penting bagi sebuah perusahaan karena sebagai wadah perusahaan atau instansi untuk mempresentasikan visi dan misinya, atau apa yang ingin ditawarkan kepada masyarakat luas, dan juga sebagai citra profesionalitas dari perusahaan atau instansi tersebut. Selain itu company profile juga dapat mempersingkat pertemuan sehingga klien tidak perlu harus bertanya secara detail tentang profil serta visi misi dari perusahaan atau instansi secara langsung.

Badan Konsultasi dan Bantuan Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta atau biasa disebut BKBH UMS yang beralamatkan di Jl. Ahmad Yani Tromol Pos I, Pabelan, Kartasura, Sukoharjo adalah sebuah badan atau lembaga yang bergerak dalam hal pemberian bantuan hukum secara Cuma-Cuma kepada masyarakat, dan telah mendapatkan akreditasi oleh Kemenkumham (Kementerian Hukum dan Ham). BKBH UMS memberikan bebas biaya pendampingan hukum secara optimal bagi warga tidak mampu, hal tersebut dilakukan mengingat bahwa masih rendahnya kemampuan sebagian besar masyarakat di Indonesia dalam mengakses hak atas bantuan hukum dikarenakan faktor kemiskinan (kemiskinan disini adalah dalam arti kemampuan menyewa jasa pengacara untuk membela kepentingan di pengadilan), berdasarkan data dari Lembaga Kajian dan Advokasi untuk Independensi Peradilan (LEIP) menyatakan bahwa 70.35% masyarakat yang berperkara di peradilan tanpa didampingi seorang penasehat hukum padahal hal tersebut merupakan hak seseorang dan telah dijamin secara konstitusional sesuai dengan UU No. 16 tahun 2011 tentang bantuan hukum yang menjamin hak konstitusional setiap orang untuk mendapatkan pengakuan, jaminan, perlindungan,

dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama dihadapan hukum sebagai sarana perlindungan HAM.[1]

Diharapkan hadirnya BKBH UMS dapat dijadikan jawaban bagi masyarakat khususnya masyarakat miskin yang berpandangan bahwa dalam proses penyelesaian sengketa dalam hukum itu mahal namun faktanya dalam hukum terdapat asas *equality before the law* atau persamaan dimata hukum yaitu jaminan hak seseorang tanpa membedakan status dalam masyarakat[1]. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media yang dapat menyebarkan ataupun meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai jasa pendampingan hukum yang ditawarkan oleh BKBH UMS. Selama ini Lembaga Bantuan Hukum seperti BKBH UMS dalam memberikan informasi kepada masyarakat melalui halaman website [bkbh.ums.ac.id](http://bkbh.ums.ac.id), sosial media instagram @bkbhifums dengan memposting kegiatan dari BKBH UMS, sosial media youtube dengan nama ALL ABAOUT LAW, ataupun spanduk yang dipasang di sekitar kantor BKBH UMS, cara itu dirasa kurang. BKBH UMS membutuhkan tambahan media penyampaian informasi yang mendukung gambar bergerak, suara dan tulisan guna mendukung kebutuhan BKBH UMS dalam menyampaikan informasi mengenai BKBH UMS secara detail. Sehingga penulis tertarik untuk membuat sebuah video company profile yang didalamnya berisikan informasi mengenai BKBH UMS. Karena menurut Munir (2015:2) mengatakan bahwa Multimedia merupakan integrasi beberapa elemen media seperti audio, video, grafik, teks, animasi, dan sebagainya kemudian menjadi sebuah kesatuan sinergis dan simbiosis yang memberikan hasil lebih menguntungkan bagi pengguna ketimbang elemen media secara individual [8]. Dengan Video Company Profile pihak BKBH UMS dapat memberikan informasi secara detail kepada masyarakat mulai dari sejarah, visi misi, bagaimana cara menggunakan jasa BKBH UMS, serta dapat meyakinkan masyarakat mengenai kredibilitas dan juga pengalaman BKBH UMS dalam hal penanganan hukum baik litigasi (dalam peradilan) maupun non litigasi (luar peradilan).

Pembuatan sebuah video juga diperlukan teknik tersendiri dalam penyajiannya, salah satunya yaitu penggabungan teknik live shoot, motion graphic. Dengan penerapan 2 teknik tersebut diharapkan dapat menarik minat penonton dan

informasi tentang BKBH UMS dapat tersampaikan dengan baik, serta mudah dicerna oleh masyarakat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang perlu diselesaikan yaitu, bagaimana merancang dan membuat Video Company Profile menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai BKBH UMS.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membahas mengenai BKBH UMS berupa file video yang berisi profil, sejarah, visi dan misi, produk/ jasa yang ditawarkan, kelebihan, pengalaman, dan daftar klien dari BKBH UMS.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video company profile adalah motion graphic, dan live shoot.
3. Proses perekaman atau pengambilan gambar akan memakai kamera Mirrorless Sony A7.
4. Pengeditan video *live shot* menggunakan *software* Adobe After Effect CC 2019.
5. Pengeditan motion graphic agar video lebih hidup menggunakan Adobe After Effect CC 2019.
6. Pengeditan dan input audio dari video menggunakan Adobe Audition CC 2019.
7. Video Company Profile berdurasi 3 menit atau 180 detik.
8. Format video company profile ini dalam bentuk mp4 dengan kualitas video HD 1920 X 1080.
9. Penggunaan Motion Graphic sebagai effect tambahan dan penganimasian dalam penyampaian informasi.
10. Melakukan pengujian terhadap video menggunakan pengujian alpha dan beta testing.

#### 1.4 Maksud Penelitian dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud yang ingin disampaikan dalam penyusunan skripsi ini adalah

1. Membuat video company profile sebagai media informasi yang dapat menyebarkan ataupun meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai jasa pendampingan hukum yang ditawarkan BKBH UMS dan meningkatkan kepercayaan masyarakat mengenai kredibilitas dan pengalaman BKBH UMS dalam melakukan pendampingan hukum.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan video yang mudah di pahami, dan informative bagi masyarakat serta dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman kepada masyarakat terkait dengan pemberian bantuan hukum gratis kepada masyarakat miskin/masyarakat tidak mampu serta dapat meyakinkan masyarakat mengenai kredibilitas dan juga pengalaman BKBH UMS dalam hal penanganan hukum baik litigasi (dalam peradilan) maupun non litigasi (luar peradilan).
2. Mengimplementasikan teknik *Motion Graphite*, dan *Liveshoot* pada video *Company Profile* BKBH UMS.
3. Mampu menerapkan prinsip Videography dan animasi dengan baik agar menjadikan video lebih interaktif dan mudah dipahami oleh masyarakat.

#### 1.5 Metode Penelitian

Guna mendapatkan data yang diperlukan untuk membantu dalam penelitian yang akan dilakukan, maka digunakan metodologi sebagai berikut:

##### 1.5.1 Pengumpulan Data

###### a. Metode Wawancara

Dalam metode wawancara, peneliti melakukan wawancara langsung kepada narasumber dari pihak BKBH UMS untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

#### **b. Metode Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar, dan dokumen terkait. Dengan tujuan gambar hasil dokumentasi serta data yang diambil dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan video company profile.

### **1.5.2 Analisis**

Metode analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah

#### **a. Analisis SWOT**

Menganalisa untuk mengidentifikasi permasalahan, hambatan dan kebutuhan yang ada. Dalam hal ini penulis menggunakan metode analisis SWOT yang bertujuan untuk menganalisa sistem yang sedang berjalan sehingga penulis dapat mengetahui apa yang dibutuhkan oleh BKBH UMS.

#### **b. Analisis Kebutuhan Sistem**

Dalam pembuatan video profile BKBH UMS ini peneliti menentukan kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dan yang terlibat untuk pembuatan video. Baik dari kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, kebutuhan *hardware*, kebutuhan *software*, dan kebutuhan *brainware*.

### **1.5.3 Pengembangan Sistem**

Dalam pembuatan video company profile BKBH UMS ini digunakan metodologi sebagai acuan dan pedoman kegiatan, metodologi yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther-Sutopo. Adapun tahapan metodologi MDLC sebagai berikut

:

### 1. *Concept (Pengonsepan)*

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan tujuan dari company profile dan siapa yang akan menonton video company profile tersebut (identifikasi audiens). Pada tahap ini, peneliti melakukan pengonsepan antara lain untuk:

- a. Menentukan tujuan dan manfaat dari video company profile BKBH UMS baik bagi masyarakat maupun bagi BKBH UMS sendiri.
- b. Menentukan siapa saja yang akan menonton video company profile tersebut (identifikasi audiens).
- c. Menentukan informasi apa saja yang akan dimuat dalam Video Company Profile BKBH UMS.

### 2. *Design (Perancangan)*

Pada tahap ini, peneliti melakukan pembuatan *Design (Perancangan)* antara lain:

- a. Menentukan ide cerita yang merupakan hal mendasar untuk mengembangkan karya
- b. Menentukan tema cerita agar lebih mudah diketahui isi yang dimaksud dalam video tersebut
- c. Setelah mendapatkan sebuah ide cerita dan tema yang akan digunakan untuk membuat video, maka tahapan selanjutnya adalah pembuatan naskah cerita video, agar pembuatan storyboard nantinya akan lebih mudah.
- d. Pembuatan *storyboard* merupakan visualisasi cerita yang dibuat dalam bentuk gambar sehingga memberikan bayangan pada saat produksi maupun post produksi.

### 3. *Material Collecting (Pengumpulan Bahan)*

Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Baik dari kebutuhan fungsional yang berhubungan langsung dengan penelitian ini, serta kebutuhan non

fungsional yang bertujuan untuk mengetahui perangkat keras dan perangkat lunak apa saja yang digunakan selama pembuatan video.

#### 4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan video didasarkan pada tahap desain.

#### 5. *Testing* (Pengujian)

##### - **Pengujian Alpha**

Pada jenis pengujian ini, pengguna akan diundang ke pusat pengembangan. Pengguna akan menggunakan aplikasi dan pengembangan mencatat setiap masukkan atau tindakan yang dilakukan oleh pengguna. Semua perilaku yang tidak normal dari sistem dan dikoreksi oleh para pengembang. (Simarmata, 2010:p321)

##### - **Pengujian Beta**

Pada jenis pengujian ini, perangkat lunak mendistribusikan sebagai sebuah versi beta dengan pengguna yang menguji aplikasi di situs mereka. Pengecualian/catat yang terjadi akan dilaporkan kepada pengembang. Pengujian beta dilakukan setelah pengujian alfa. Versi perangkat lunak yang dikenal dengan sebutan versi beta dirilis untuk pengguna yang terbatas diluar perusahaan. Perangkat lunak dilepaskan ke kelompok masyarakat agar dapat memastikan bahwa perangkat lunak tersebut memiliki beberapa kesalahan atau bug. (Simarmata, 2010:p321)

#### 6. *Distribution* (Pendistribusian)

Dalam tahapan ini, video *company profile* yang telah selesai diuji dan dinyatakan baik sesuai dengan tujuan pembuatan, akan didistribusikan dengan cara mengunggah ke social media BKBH UMS.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini terbagi menjadi 2 sub Bab yaitu :

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Pada sub Bab ini membahas teori secara umum mengenai literatur terpercaya yang digunakan sebagai dasar penelitian.

#### **2.2 Landasan Teori**

Pada sub Bab ini memaparkan mengenai hal dasar yang nanti akan dijadikan penulis sebagai rujukan dalam pelaksanaan penelitian.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, serta menguraikan perancangan video yang akan dibuat..

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan video, testing hingga penerapan video di objek penelitian.

### **BAB V PENUTUP**

berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian serta sebagai bahan pertimbangan perbaikan kinerja dalam membuat video company profile .



**DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan video company profile.

**LAMPIRAN**

Lampiran berisi berkas – berkas yang diperlukan dalam pembuatan video company profile.

