

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia saat ini telah berkembang sangat pesat. Dan penggunaan multimedia meliputi berbagai aspek kehidupan. Salah satunya yang banyak digunakan adalah video. Video dapat digunakan untuk banyak hal misalkan, media promosi atau periklanan, video blog, film, media dalam presentasi, dan lain sebagainya. Semakin banyak masyarakat yang memanfaatkan video untuk kepentingan mereka dari mulai bisnis atau hanya untuk bersenang-senang.

OTAZEN Home adalah salah satu perusahaan terkemuka di industri *furniture*. OTAZEN Home memproduksi furnitur berkualitas untuk perusahaan-perusahaan besar di lima benua. Dalam mengembangkan bisnisnya, Dalam tahapan promosinya, OTAZEN Home telah merambah ke bidang *online* maupun *offline*, seperti membuat brosur, pamflet, *billboard*, hingga postingan-postingan foto di media sosial maupun *website*.

Tahapan promosi yang dilakukan sejauh ini memiliki berbagai kekurangan maupun kelebihan, dari pihak OTAZEN Home sendiri merasa ada beberapa keunggulan perusahaan yang belum tersampaikan dengan maksimal kepada *customer*, seperti kualitas bahan, hasil furnitur yang diproduksi, detail furnitur, dan lain sebagainya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis mengusulkan adanya pembuatan *video company profile* dengan tujuan agar OTAZEN Home dapat memberikan informasi secara mendetail dan menyeluruh kepada masyarakat luas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis mengambil judul "Pembuatan Video *Company Profile* OTAZEN Home sebagai Media Promosi dan Informasi".

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba merumuskan masalah "Bagaimana Membuat Video *Company Profile* OTAZEN Home sebagai Media Promosi dan Informasi?".

1.3 Batasan Penelitian

Batasan masalah dalam Pembuatan Video *Company Profile* OTAZEN Home sebagai Media Promosi dan Informasi adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian video *company profile* ini adalah OTAZEN Home.
2. Video *company profile* ini akan ditayangkan pada media *online* seperti *Youtube*.
3. Target durasi dari video ini kurang lebih 2 menit.
4. Resolusi dari video ini adalah Full HD 1080p 25fps dengan *codex* H.264 dan berekstensi *.mp4.
5. Materi yang diuji dari penelitian ini adalah faktor informasi dan kelayakan video.
6. Penguji dari hasil penelitian ini adalah pihak OTAZEN Home, dan masyarakat.
7. Tahap penelitian berakhir sampai video diserahkan ke pihak OTAZEN Home.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan sebuah media baru dalam bidang pemasaran, akan tetapi adapun tujuan lainnya adalah:

1. Membuat video *company profile* yang menjelaskan informasi dari OTAZEN Home, kualitas bahan yang digunakan, detail produk yang dihasilkan, dan lain sebagainya.
2. Membantu OTAZEN Home dalam meningkatkan kualitas promosi dan

informasi.

3. Membantu *customer* yang ingin mengetahui tentang OTAZEN Home.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Pihak Objek

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana media promosi bagi OTAZEN Home.
2. Membantu menyumbang sebuah media promosi yang diharapkan dapat membantu memvisualisasikan informasi tentang perusahaan kepada *customer*.

1.5.2 Bagi Peneliti

3. Memenuhi persyaratan kurikulum jenjang S1 Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Menerapkan ilmu bidang multimedia yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan dalam melakukan penelitian ini, maka penulis mengambil beberapa metode yaitu: [1]

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan *owner* dari OTAZEN Home.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari berbagai buku referensi yang berkaitan dengan penelitian.

3. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis dalam melakukan penelitian.

4. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan video *company profile* dan teknik-teknik yang dipakai.

1.6.2 Analisis

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis SWOT yang terdiri dari *Strengths* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman) yang digunakan untuk menilai kekuatan dan kelemahan dari sumber daya yang dimiliki perusahaan dan kesempatan eksternal maupun tantangan yang dihadapi. [2] Tidak hanya itu, untuk menunjang media yang akan dibangun, penulis juga menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional serta analisis kelayakan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan video *company profile* ini akan dilakukan dengan menerapkan sistem produksi multimedia, yaitu: [3]

1. Pra Produksi (Tema, Naskah, dan *Storyboard*)
2. Produksi (Pengambilan Gambar, Pembuatan Aset)
3. Pasca Produksi (*Compositing, Editing, Rendering*)

1.6.4 Evaluasi

Dalam tahap evaluasi dilakukan pengujian video, apabila ada kesalahan, maka media akan diperbaiki. Pada tahap evaluasi menggunakan metode kuesioner untuk mengetahui apakah informasi sudah dapat dipahami oleh *audience*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ialah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab pertama sesuai dengan ketentuan pokok penyusunan skripsi yang berisi tentang gambaran umum penelitian yaitu, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga menjelaskan tentang analisis dan perancangan, termasuk analisis kebutuhan dan uraian tentang proses perancangan video *company profile*.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisikan tentang tahap produksi, termasuk pengambilan gambar, proses *editing, compositing, rendering, testing*, dan implementasi.

BAB V. PENUTUP

Bab terakhir menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

LAMPIRAN