

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era teknologi saat ini terutama industry 4.0 perkembangan digitalisasi terhadap kehidupan semakin berdampak pada segala kebutuhan manusia, khususnya pada bidang multimedia yang juga berkembang pesat saat ini yang semakin membantu dan memudahkan setiap manusia dalam hal memberi, menerima, menciptakan ataupun membagikan informasi yang dibutuhkan setiap harinya. Terutama dengan adanya teknologi dan informasi berbentuk digital yang dikemas dalam bentuk foto dan video, dan juga teknologi dan informasi ini juga dapat di gunakan sebagai sarana dalam bidang bisnis.

Media informasi yang ada pada saat ini mengalami kemajuan, proses pembuatan video seperti *Company profile* terutama dalam bentuk video dan juga menggunakan banyak teknik. *Company profile* merupakan pencitraan dari profesionalitas sebuah perusahaan yang dapat digunakan sebagai *marketing tool* yang efektif karena terdapat unsur visual berupa gambar dan teks, jika ditambahkan unsur multimedia yang lain akan membuat desain *company profile* terlihat lebih menarik. Video *company profile* dapat digunakan untuk sarana promosi suatu produk atau jasa. Selain itu, video *company profile* juga dapat digunakan sebagai prasarat mengikuti event tertentu seperti pameran, bursa, seminar, dan workshop. Penggunaan *live shoot* dan *motion graphics* dalam pembuatan video *company profile* dapat lebih menarik sehingga menambah daya tarik calon pelanggan. Salah satunya calon pelanggan Angin Leshoes. Angin Leshoes adalah bidang usaha jasa pencucian sepatu yang berlokasi di Bantul tepatnya di Jl. Parangtritis Kecamatan Sewon. Promosi yang sedang berjalan saat ini adalah menggunakan Instagram sebagai media promosi dengan akun Instagram @angin_leshoes, namun dalam pemasaran melalui Instagram masih menggunakan foto sebagai media. *Company profile* yang menggunakan Teknik *live shoot* dan *motion graphics* akan menjadi

sesuatu yang menarik dalam mengimplementasi, karena dibutuhkan hal yang kreatif dan inovatif untuk dapat bersaing dibidang layanan jasa.

Oleh karena itu, solusi yang tepat yang mungkin dapat dimanfaatkan sekarang yaitu dengan membuat video *company profile* dengan teknik *live shoot* dan *motion graphics*. Dengan pengambilan gambar atau video yang menjadikan store angin leshoes sebagai latar belakang untuk informasi kepada calon pelanggan menggunakan teknik *live shoot*, *Motion graphics* dipilih untuk pembuatan ilustrasi animasi dalam langkah-langkah pencucian sepatu. *Motion graphics* merupakan salah satu kategori dalam animasi yang mempunyai banyak unsur desain dalam tiap komponennya. *Motion graphics* berguna untuk menampilkan proses dari awal costumer datang lalu memberikan sepatu yang akan dikerjakan kepada pegawai Angin Leshoes, menampilkan juga cara pencucian sepatu costumer hingga sepatu sudah bersih kembali.

Berdasarkan hal tersebut maka pemilihan *company profile* dan teknik yang akan digunakan diharapkan dapat menjadi manfaat dan menunjukkan keunggulan dari angin leshoes secara lebih menarik dan teknik *live shoot* yang dipilih dapat menunjukkan informasi yang jelas dan akurat. *motion graphics* juga membantu video *company profile* lebih mudah dipahami dan tidak membuat penonton bosan karena dirancang dan dibuat dalam bentuk *motion graphics*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan dan pembuatan video *company profile* Angin Leshoes menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphics* sebagai media promosi.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian spesifik dan fokus serta untuk membatasi permasalahan yang diteliti, penulis membuat batasan variable yang diteliti yaitu sebagai berikut :

1. Penulis membahas perancangan dan pembuatan *company profile*

menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphics*.

2. Penelitian ini dilakukan di Angin Leshoes.
3. Pengujian keefektifan *company profile* menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphics* sebagai media promosi.
4. Penelitian ini akan di uji oleh penulis.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan video *company profile* ini adalah :

1. Memberikan informasi tentang Angin Leshoes kepada calon pelanggan atau masyarakat.
2. Menambah efisiensi waktu dan biaya promosi Angin Leshoes dan membuat promosi lebih luas serta dapat membuat calon pelanggan mengerti fasilitas dan pelayanan yang diberikan dari Angin Leshoes.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi peneliti
Dengan adanya penelitian ini, penulis dapat menerapkan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan yaitu bidang multimedia dan merealisasikan di kehidupan seperti membuat video *company profile* yang nantinya akan bermanfaat bagi penulis maupun yang lainnya.
2. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta
Untuk menambah bahan referensi pustaka akademik serta dapat menjadi acuan dan pengembangan atau perbaikan bagi para peneliti lainnya yang mengambil studi kasus dalam bidang yang sama.
3. Bagi objek penelitian
Hasil penelitian dapat menjadi salah satu identitas perusahaan Angin Leshoes dan menjadi kebutuhan promosi Angin Leshoes melalui digital.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mewawancarai owner atau karyawan Angin Leshoes dengan tujuan memperoleh data dan informasi yang benar dan sesuai tentang perusahaan tersebut.

2. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek yang akan diteliti untuk memperoleh data seperti foto atau video.

1.6.2 Metode Analisis

Metode ini digunakan untuk menganalisis data yang sudah diperoleh melalui metode sebelumnya yaitu metode pengumpulan data dengan mencari dan mengenali penyebab masalah dan menganalisisnya menggunakan metode analisa SWOT atau singkatan dari (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*).

1.6.3 Metode Perancangan

Metode ini akan menjelaskan tahap-tahap dan proses perancangan video company profile dari Angin Leshoes. Adapun tahapannya yaitu sebagai berikut :Pra Produksi, yaitu menentukan konsep naskah atau *script*, pembuatan storyboard, dan alat yang dibutuhkan.

1. Produksi, yaitu mengumpulkan file yang dibutuhkan yang berupa gambar dan teks yang nantinya akan dianimasikan sesuai dengan naskah dan *storyboard*.

2. Pasca Produksi, yaitu proses editing, rekaman audio, pemberian efek, penambahan animasi, dan pengoreksian video sebelum nantinya akan memasuki proses *rendering*.
3. Implementasi, yaitu video yang telah dibuat dan selesai siap untuk diupload di kanal Youtube atau media sosial.

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada metode ini video yang telah dibuat akan dievaluasi dan diidentifikasi kembali memastikan video telah berjalan dengan benar dan lancar dan jika terjadi kesalahan akan diperbaiki kembali hingga video *company profile* siap untuk digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut urutan sistematika penulisan yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian tentang skripsi yang akan dibuat yang berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan dan Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, dasar teori pembuatan video *company profile*, teori multimedia dan *Live Shoot* dan *Motion Graphics*, serta referensi lainnya yang mendukung penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini terdapat tinjauan umum yang berkaitan dengan objek penelitian, proses dan langkah-langkah perancangan pra- produksi, dan uraian analisa yang nantinya akan diimplementasikan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab keempat ini menjelaskan tentang tahapan pembuatan *company profile* dengan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphics* hingga sampai tahapan

pasca-produksi dan menjelaskan hasil pembuatan untuk dapat diimplementasikan.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini berupa kesimpulan dari penelitian dan juga saran tentang segala kekurangan dan kelemahan dari pembuatan video company profile yang menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphics* agar dapat menjadi acuan dalam perbaikan bagi penulis pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

