

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Project kali ini adalah pengembangan pada project Amikom Center dan Magang Kerja. Amikom Center adalah platform di bawah naungan PT GIT Solution yang menawarkan kegiatan pelatihan dan sertifikasi untuk masyarakat umum khususnya di bidang IT. Selanjutnya, Magang Kerja merupakan platform di bawah naungan PT GIT Solution yang berkomitmen membantu dan memudahkan para pencari pekerja mengembangkan karir yang diimpikannya. Kedua project tersebut membutuhkan platform social media untuk mempromosikan kegiatan serta memperluas jangkauan untuk menarik minat audience untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang diadakan oleh Amikom Center dan Magang Kerja. Permasalahannya adalah Engagement yang rendah, kurangnya visibilitas bisnis, kurangnya minat audience karena visual yang kurang menarik membuat ROI (Return on Investment) yang dihasilkan juga rendah.

Dengan adanya masalah tersebutlah muncul ide penyelesaian dengan membuat konten soft selling dibantu menggunakan visual yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat audience untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang diadakan Amikom Center dan Magang Kerja. Meningkatnya minat audience dapat berimbas pada peningkatan Engagement, jangkauan audience lebih luas, dan peningkatan Brand Awareness terhadap Amikom Center dan Magang Kerja sehingga dapat terwujud ROI (Return on Investement) yang tinggi.

Dalam pembuatan konten video banyak sekali teknologi yang digunakan, mulai dari tahap pembuatan Brief dan Timeline menggunakan website Trello, pembuatan Illustrasi dan Asset 2D menggunakan Adobe Illustrator, Editing Voice Over menggunakan Adobe Audition, pembuatan Asset 3D menggunakan Blender, pembuatan Video Animasi menggunakan Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro, dan Final Cut Pro. Kemudian dalam pembuatan video juga mengoperasikan beberapa hardware seperti Kamera, Mic, Lighting, Greenscreen, dan Stabilizer.

1.2 Tujuan

Tujuan menggunakan video editing adalah untuk meningkatkan visualisasi video menjadi lebih menarik sehingga berimbasnya kepada meningkatnya minat audience untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang diadakan Amikom Center dan Magang Kerja. Dengan begitu dapat terwujudnya peningkatan Engagement, jangkauan audience lebih luas, dan peningkatan Brand Awareness terhadap Amikom Center dan Magang Kerja sehingga dapat terwujud ROI (Return on Investment) yang tinggi..

1.3 Manfaat

Manfaat dari proyek ini adalah:

1. Proses meneliti topik ini akan mengharuskan penulis untuk mendalami pengetahuan tentang penggunaan teknologi video editor dan efektivitasnya dalam konteks promosi bisnis online. Hal ini akan meningkatkan pemahaman penulis tentang tren pemasaran terkini..
2. Penelitian ini dapat membantu peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian lebih lanjut tentang topik terkait atau menggali lebih dalam tentang penggunaan teknologi lainnya dalam pemasaran.
3. Penelitian ini dapat membantu PT GIT untuk memahami bagaimana teknologi video editor dapat meningkatkan efektivitas kampanye promosi bisnis online mereka. Dengan demikian, perusahaan dapat meningkatkan daya tarik dan dampak dari konten promosi mereka.

1.4 Batasan

1. Penelitian ini akan difokuskan pada PT GIT SOLUTION sebagai subjek penelitian.
2. Penggunaan teknologi video editing yaitu Motion Graphic dalam konteks promosi bisnis online di PT GIT SOLUTION.
3. Luas lingkup hanya meliputi tentang pembuatan video dan editing video.

1.5 Identitas Tempat Magang



Gambar 1.1 Logo PT. GIT Solution

PT. GIT Solution adalah salah satu Badan usaha milik Yayasan UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang bergerak pada jasa perencanaan pembangunan dan pengembangan sistem informasi yang berskala nasional dan siap bersaing di kancan internasional, didukung sumber daya manusia yang unggul dan berpengalaman di bidang serta mengedepankan teknologi kreatif, inovatif pada setiap jasa dan produk yang berkualitas untuk kepuasan customer.

PT. GIT Solution juga memiliki beberapa divisi, seperti:

1. Software Development
2. Divisi Game
3. Divisi Multimedia
4. Divisi Training

Visi PT. GIT Solution yaitu "Menjadi Perusahaan kelas DUNIA di bidang Industri Kreatif berbasis teknologi". Untuk mencapai visi tersebut maka dibuatlah misi sebagai berikut :

1. Menciptakan Produk dan Jasa Teknologi Informasi yang berkualitas dunia memiliki peluang pasar di dalam negeri dan luar negeri.
2. Bekerjasama dengan Entrepreneur muda UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta dalam rangka implementasi karya di dunia bisnis.

3. Menyelenggarakan kerjasama lembaga pendidikan di bidang Informasi Teknologi untuk membangun calon SDM yang siap terjun di industri kreatif.



Gambar 1.2 Struktur Organisasi PT. GIT Solution.

1.6 Sistematika Laporan

Secara sistematis isi dari laporan ini disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisi Latar belakang proyek, Tujuan, Manfaat, Batasan, Lingkup Organisasi dan Sistematika Laporan yang terkait dengan pengerjaan proyek ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini berisi tentang Landasan Teori yang dirujuk dan Tinjauan Pustaka yang digunakan sebagai rujukan dan acuan dalam pengerjaan proyek serta akan dijadikan landasan pengerjaan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab ini akan membahas Alur Magang, Analisis Kegiatan, Alur dan Analisis Perancangan Produk. Dari tahap analisis hingga hasil yang didapatkan dari proses pengerjaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan membahas tentang pembahasan hasil kegiatan dan hasil produk magang. Pembahasan tentang hasil yang didapatkan dari pengerjaan proyek.

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini akan berisikan Kesimpulan dan Saran dari pengerjaan proyek sebagai bentuk kontribusi terhadap perusahaan.

