

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang sangat pesat menuntut setiap pengusaha untuk bisa mengikuti perkembangannya agar tetap bisa bertahan di pasar bisnis baik dalam bentuk pengembangan produk ataupun promosinya. Penggunaan media *social* yang terus meningkat sehingga sangat berpeluang untuk dijadikan sebagai media promosi suatu produk maupun usaha.

*Company profile* merupakan pencitraan dari *profesionalitas* sebuah perusahaan yang dapat digunakan sebagai marketing *tool* yang efektif karena terdapat unsur *visual* berupa gambar dan *teks*, terlebih lagi jika ditambah unsur multimedia yang lain akan membuat desain *company profile* terlihat lebih menarik dan membuat *client* terkesan. *Company profile* yang kurang menarik menimbulkan ketidakpercayaan konsumen terhadap sebuah perusahaan.

*Camera movement* atau gerakan kamera adalah teknik pengambilan video dengan menggerakkan kamera dengan tujuan memberi kesan dan arti tersendiri, teknik ini biasanya sering dipakai dalam pembuatan film. *Motion graphic* merupakan gabungan dari potongan elemen-elemen desain yang berbasis media *visual* yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis.

Kedai Kopijawi adalah sebuah usaha yang bergerak dalam bidang kuliner dengan menu unggulan yang sesuai namanya yaitu kopi. Kedai Kopijawi sendiri merupakan sebuah kedai yang bertemakan *vintage* atau *classic* yang sangat nyaman sebagai tempat nongkrong anak-anak muda. Untuk lokasinya sendiri

kedai ini memiliki tempat yang bisa dibilang cukup strategis dan mudah untuk ditemukan karena berdekatan dengan alun-alun kota.

Selama ini Kedai Kopijawi hanya menggunakan metode diskon dan foto menu-menu andalan dari kedai tersebut sebagai media promosi. Menurut penulis promosi dengan metode semacam itu membutuhkan banyak anggaran selain untuk mencetak brosur promosinya pendapatan kedainya sendiripun akan berkurang dengan adanya diskon yang diberikan. Selain itu metode tersebut juga banyak dilakukan oleh bisnis-bisnis yang sejenis sehingga penulis rasa kurang efisien juga.

Dengan latar belakang tersebut penulis ingin merancang sebuah video *company profile* dengan memberi sentuhan cinematic agar video tersebut dapat membuat klien lebih terkesan sekaligus dapat digunakan sebagai media promosi. Untuk memberi kesan cinematic penulis ingin mengimplementasikan teknik *camera movement* dan *motion graphic* pada video *company profile* yang akan penulis buat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang di atas maka Masalah yang dapat dirumuskan adalah Bagaimana caranya meng-*implementasi* teknik *camera movement* dan *motion graphics* dalam pembuatan video *company profile* pada kedai Kopijawi?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan Masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Video yang dibutuhkan untuk keperluan upload pada akun instagram sehingga durasi maksimal video hanya terbatas 1 menit
2. Berupa video *company profile* dengan teknik *camera movement* dan *motion graphic*
3. Lokasi pengambilan *footage* hanya di sekitar kedai
4. Menampilkan Produk-produk dan elemen-elemen penting dari perusahaan
5. Software yang digunakan untuk membuat video adalah *Windows 10 Pro, Adobe Premiere Pro, dan Adobe Audition.*
6. Dikemas dalam Format file MP4 dengan kualitas 720p(HD) 25fps

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah Video *company profile* yang terkesan *cinematic* sehingga dapat sekaligus digunakan sebagai media promosi bagi kedai Kopijawi.

##### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah Video dengan teknik *camera movement* dan *Motion Graphic* untuk membantu agar lebih banyak orang yang mengenal tentang kedai Kopijawi.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Penulis

Menjadi pembelajaran baru dalam pembuatan Video dengan memadukan Teknik *Camera movement* dan *Motion Graphic*

2. Perusahaan

Dapat digunakan sebagai media promosi oleh perusahaan

3. Masyarakat

Menjadi lebih mudah dalam menerima informasi yang di dapat dan lebih mengenal jauh tentang perusahaan.

4. Universitas

Naskah dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan dapat dikembangkan lagi di masa yang akan datang.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam Metode Penelitian ini menggunakan metode dasar untuk pembuatan sebuah Video.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu metode atau prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang apa saja yang harus dikerjakan pada saat melakukan pengolahan data. Pada tahap pengumpulan data yang dilakukan adalah:

### 1.6.1.1 Metode Observasi

Pengumpulan data merupakan suatu metode atau prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang apa saja yang harus dikerjakan pada saat melakukan pengolahan data. Pada tahap pengumpulan data yang dilakukan adalah:

### 1.6.1.2 Metode Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari, membaca dan mengumpulkan dokumen-dokumen sebagai referensi seperti buku, artikel, dan literatur-literatur tugas akhir yang berhubungan dengan topik yang dipilih yang berkaitan dengan objek penelitian.

### 1.6.1.3 Metode Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang diwawancara (*interviewee*) melalui komunikasi langsung.

## 1.6.2 Metode Analisis

Penggunaan metode analisis bertujuan untuk mengenali penyebab masalah yang dihadapi serta mengambil keputusan yang tepat dari hasil analisis tersebut. Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah *Analisis SWOT (Strengths, Weakness, Opportunities, Treats)*

### 1.6.3 Metode Perancangan

Pada Tahap ini dilakukan Perancangan terhadap Pembuatan Video yang akan dibuat seperti penulisan naskah, pembuatan *storyboard*, dll.

### 1.6.4 Metode Pembuatan Video

Setelah pembuatan atau rancangan video selesai dibuat, proses selanjutnya yaitu melakukan proses pengambilan video pada Objek dan selanjutnya hasil dari pengambilan video kemudian diolah menjadi sebuah video dengan teknik yang telah ditentukan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan naskah penelitian menggunakan kerangka penulisan sehingga dapat tersusun sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

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

### BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan kajian pustaka dan dasar teori yang berkaitan dengan penelitian, seperti referensi-referensi dengan tema yang sama serta definisi yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang di teliti.

### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang alat dan bahan penelitian, langkah-langkah penelitian, dan rancangan sistem.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang implementasi dari teknik yang digunakan untuk pembuatan sebuah video yang sudah dirancang dan rancangan Video.

### BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan dalam penelitian serta saran-saran yang membangun pengembangan dan perbaikan dari alat yang sudah dibuat oleh peneliti.

### DAFTAR PUSTAK

