

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya arus perkembangan informasi dalam Era Globalisasi ini menyebabkan besarnya peran teknologi dalam perkembangan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Tidak terlepas dalam dunia usaha dan kerja, informasi menjadi bagian penting. Dengan adanya informasi tersebut dapat mempersingkat waktu dan membantu perusahaan memberikan pelayanan terbaik bagi konsumennya.

Jogja National Museum (JNM) adalah museum dan galeri seni kontemporer yang berdiri di bawah naungan Yayasan Yogyakarta Seni Nusantara (YSSN). Museum ini beralamat di Jalan Amri Yahya No. 1, Gampingan, Wirobrajan, Yogyakarta. JNM membutuhkan suatu gagasan untuk mengenalkan Jogja National Museum melalui Video Company Profile.

Company profile merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat corporate value dan product value serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing berdasarkan kedua value diatas (Budiman,2008).

Demi lancarnya aliran informasi yang ingin diberikan kepada konsumen yang ingin lebih tahu mengenai sebuah perusahaan maka dibuatlah sebuah sarana interaktif berupa *company profile* yang didalamnya berisikan data-data mengenai perusahaan yang bersangkutan. Pada dasarnya, *company profile* dapat disebut sebagai salah satu media informasi yang tentunya dibutuhkan bagi para pelanggan

perusahaan yang bersangkutan, dalam hal ini *company profile* sangatlah tepat disebut sebagai media informasi bagi pelanggan, tentunya *company profile* ini bukan hanya bagi pelanggan, namun juga dapat sebagai media informasi bagi para investor yang ingin menanam modal usaha dalam perusahaan tersebut.

Pemanfaatan media promosi berupa *company profile* dalam proses penyampaian informasi di era modern ini akan menggantikan media promosi lainnya dari bentuk media promosi yang membosankan menjadi lebih interaktif sehingga perusahaan diharapkan bisa membuat konsumen lebih tertarik akan profile perusahaan tersebut..

Berdasarkan uraian yang peneliti kemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk merancang sebuah video promosi *company profile* dengan menggunakan teknik Liveshoot dan menggunakan Adobe Dynamic Link , dengan harapan video tersebut mampu untuk memberikan promosi yang baik, memberikan informasi yang up to date. Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "***Pembuatan Video Company Profile dengan Teknik Liveshoot dan Adobe Dynamic Link di Jogja National Museum***".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diketahuirumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah video Company Profile dengan teknik Liveshoot dan Adobe Dynamic Link di Jogja National Museum?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka di buat batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya dilakukan di Jogja National Museum, Jalan Professor Ki Amri Yahya No.1 Pakuncen Wirobrajan, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Informasi yang disampaikan dalam video *Company Profile* hanya berkaitan dengan event yang bisa dilakukan di Jogja National Museum.
3. Video *Company Profile* ini akan diupload ke Website dimiliki oleh pihak Jogja National Museum.
4. Video *Company Profile* yang diupload ke website mempunyai resolusi 720p (1280 x 720) dengan format Mp4.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat video *Company Profile* sebagai media promosi bagi Jogja National Museum.

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk memperkenalkan dan mempromosikan Jogja National Museum.
2. Untuk menghasilkan sebuah video yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat oleh Jogja National Museum.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, Sebagai referensi dan penambahan wawasan bagi penulis agar dapat merancang *Company Profile*, khususnya dalam hal interaktif yang meliputi konsep sampai dengan implementasi perancangan. Serta, sebagai penerapan ilmu yang telah diperoleh selama masa studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta serta bukti keikutsertaan dalam pengembangan teknologi.

2. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta, Sebagai referensi bahan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dalam bidang yang sama.
3. Bagi obyek penelitian, sebagai Peningkatan citra perusahaan tersebut dan diharapkan dapat menarik minat konsumen dan juga sebagai media pembantu untuk mempermudah penyampaian informasi kepada masyarakat tentang fungsi Jogja National Museum.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisa kualitatif (memahami, mengeksplorasi) peneliti mewawancarai narasumber dengan mengajukan pertanyaan teknik 5W+1H : What (apa), Who (siapa), When (kapan), Where (dimana), Why (kenapa), dan How (bagaimana) untuk mendapatkan informasi dan juga terjun langsung ke Jogja National Museum. Metode pengumpulan data, observasi lapangan sebagai data utama dan study literatur serta kuisioner dengan mencari informasi dari berbagai sumber, jurnal, buku, dokumentasi, internet dan pustaka

Untuk mempermudah dalam proses penelitian peneliti membagi Metode Penelitian menjadi beberapa bagian dalam pengolahan data dan informasi yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini antara lain :

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti, untuk mengetahui secara jelas gambaran permasalahan objek yang diteliti.

b. Metode wawancara

Metode pengambilan data dengan interview akan sangat membantu penulis untuk mengumpulkan data. Dalam hal ini penulis akan melakukan wawancara langsung dengan pihak Penanggung jawab Jogja National Museum.

c. Metode Kepustakaan

Metode keputstakaan yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk menyusun sebuah karya tulis ilmiah atau penelitian ilmiah dengan cara pengumpulan bahan-bahan atau materi-materi yang diperlukan dengan merujuk pada buku dan penelitian terdahulu.

1.6.2. Metode Analisis

Yaitu menguraikan video company profile untuk diidentifikasi dan di evaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan, dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya dengan menggunakan metode SWOT.

1.6.3. Metode Perancangan

Pada tahapan pra produksi akan dilakukan perancangan ide cerita, sinopsis, skenario, *story board*.

1.6.4. Metode Pengembangan

Peneliti menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi persiapan alat, pengambilan data, pembuatan jadwal pengambilan video. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi review hasil editing, pemberian sound effect hingga tahap finishing berupa rendering dan distributng.

1.6.5. Metode Testing

Metode testing yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data yang kemudian akan dianalisis untuk mengetahui tingkat efektivitas video sebelum dan sesudah di publikasikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini akan disusun secara sistematis dalam lima bab yang masing-masing akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini penulis menjelaskan tentang landasan teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi-definisi yang berkaitan langsung dengan penelitian maupun komponen-komponen lain yang digunakan dalam penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis kelebihan dan kekurangan dalam perancangan video company profile.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang hasil dari perancangan video company profile dan pengimplementasian hasil video company profile.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang berisikan tentang kesimpulan dari

proses perancangan video company profile dan saran untuk perbaikan video company profile dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber atau referensi yang digunakan penulis untuk keperluan penelitian.

