

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia sebenarnya sudah lama digunakan dalam bidang periklanan sebelum pengenalan komputer. Pada masa itu, multimedia merujuk pada media promosi seperti radio, televisi, proyektor dan film. Setelah berkembangnya teknologi komputer, secara berangsur-angsur multimedia terintegrasi dengan komputer. Kemajuan teknologi di bidang komputer yang begitu pesat telah mendorong semakin berkembangnya sebuah informasi yang berbasis pada multimedia. Salah satunya *Company Profile* berbasis multimedia interaktif yang mengintegrasikan antara gambar, suara, teks, dan animasi, yang menggabungkan teknik liveness dan motion graphic.

CV. MVAPE INDONESIA merupakan salah satu perusahaan yang bergelut di dunia rokok elektrik/vape. Perusahaan ini sudah berdiri sejak tahun 2014 yang awalnya hanya home produksi sekarang sudah bisa menjadi cukup besar, seiring berjalanya waktu perusahaan ini mulai ketinggalan di bidang media social yang di gunakan untuk memikat konsumen.

Perusahaan ini memiliki beberapa produk liquid yang cukup bervariasi rasanya. Namun perusahaan ini masih memakai cara manual di era evolusi industry 4.0, yang hanya mengandalkan foto pada feed instagram, tanpa meyakinkan pada konsumen yang akan membeli produk.

Untuk memenuhi harapan CV. Mvape pembuatan video company profile ini memanfaatkan teknik live shoot dan motion graphic untuk menghasilkan video yang lebih creative dan innovative. Dengan teknik live shoot dan motion graphic diharapkan dapat menghidupkan video serta mengurangi rasa bosan dari video yang terlalu monoton. Besar harapan agar CV. Mvape semakin di kenal oleh kalangan vapers luas yang berada di Yogyakarta maupun sekitarnya dan membuat vapers tertarik untuk mengunjungi CV. Mvape Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu: "Bagaimana menyediakan media informasi perusahaan berbentuk *video* yang terintegrasi dengan sistem informasi CV. MVAPE INDONESIA?"

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup yang ada dan permasalahan yang diteliti agar lebih spesifik maka batasan masalah yang diteliti adalah:

1. Pembuatan video ini untuk media publikasi produk andalan Mvape.
2. Video ini akan ditayangkan di akun Instagram official Mvape.
3. Teknik yang digunakan dalam pembuatan media promosi adalah *Live Shoot* dan *Motion Graphic*.
4. Video ini berdurasi 1 menit.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah :

- a. Untuk menyediakan media informasi CV.Mvape Indonesia agar lebih dikenal oleh masyarakat luas, khususnya vapers.
- b. Untuk memberikan gambaran kepada konsumen atas produk yang diproduksi CV. Mvape.
- c. Memenuhi Tugas Akhir sebagai syarat untuk mencapai gelar ahli madya.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang diperoleh selama menuntut ilmu di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta pada bidang IT dan Multimedia.

### 2. Bagi CV. Mvape Indonesia

Membantu dalam membuat inovasi baru khususnya pada media informasi CV. Mvape Indonesia agar lebih inovatif dan di kenal masyarakat luas.

### 3. Bagi Masyarakat Luas

Mempermudah masyarakat untuk mengetahui keunggulan produk CV. Mvape Indonesia

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data terbagi atas 4 bagian dan digunakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

### a. Metode observasi

Mengumpulkan data dengan membaca buku, artikel, atau video tutorial mengenai cara memproduksi video dengan Teknik live shoot dan motion graphic.

### b. Metode wawancara

Mengumpulkan informasi dan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan owner MVAPE sendiri, untuk bahan Analisa penelitian dan bahan membuat project.

### c. Metode studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan buku-buku pustaka yang digunakan sebagai refrensi dalam proses pembuatan project ini.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pemahaman terhadap penulisan Tugas Akhir ini, maka pembahasan ini di bagi dalam beberapa bab sesuai dengan dasar teori permasalahan.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan berisi tentang uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Landasan teori memberikan uraian dari teori dasar dalam pembuatan yang berhubungan dengan permasalahan yang ada di obyek penelitian. Teori dasar yang di ambil dari literatur, data-data, serta informasi yang di dapat dari narasumber yang terkait

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Dalam bab ini menguraikan tentang tinjauan umum dari deskripsi objek, hasil pengumpulan data, analisis kebutuhan dan bagian alur pembuatan iklan.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Dalam bab ini berisi uraian tentang tahapan-tahapan pembuatan iklan dari perancangan, penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan di gunakan dalm pembuatan video, dari sesi pra produksi sampai menjadi video.

#### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

