

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi dan informasi sangatlah pesat. Salah satu perkembangannya adalah di bidang teknologi informasi berbasis multimedia. Peran multimedia sangatlah penting, karena manusia dimudahkan dalam menyampaikan suatu informasi melalui media gambar, teks, audio, video serta animasi, sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan memiliki daya tarik tersendiri. Manfaat tersebut bisa didapatkan oleh perusahaan untuk mendapatkan keuntungan yang maksimal. Misalnya dengan menyajikan sebuah informasi menggunakan video profil.

Djapua Bag Yogyakarta merupakan sebuah toko yang terletak di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tepatnya di kabupaten Sleman. Toko ini bergerak di bidang *fashion* yang menyediakan berbagai macam tas kulit dan kain batik. Dalam mengembangkan usahanya, Djapua Bag Yogyakarta melakukan promosi-promosi seperti toko lainnya. Bentuk promosi yang dilakukan yaitu menggunakan kartu nama, Blogspot dan media sosial seperti Instagram. Kegiatan promosi juga dilakukan pada *event-event* seperti simposium, *workshop* (seminar) dan kongres yang terletak di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta (D.I.Y.) dan sekitar Jawa Tengah. Media yang digunakan saat ini dirasa sudah cukup, namun belum mampu menyampaikan promosi dan informasi secara lengkap, serta keunggulan yang tidak bisa ditampilkan seperti visualisasi produk.

Dari permasalahan tersebut maka diusulkan pembuatan media promosi dan informasi video profil dengan menggabungkan teknik *live shoot* dan teknik *motion graphic*. Video profil memiliki keunggulan yaitu dapat mencakup lima unsur multimedia sekaligus, yaitu video, teks, gambar, animasi dan suara. Teknik ini diharapkan dapat menyajikan visualisasi data menggunakan gambar, video atau grafik suatu informasi secara sederhana tanpa mengurangi informasi yang ada dan sebagai pendukung media promosi yang lama. Pengemasan visualisasi dengan video profil akan mampu menyampaikan informasi tentang Djapua Bag Yogyakarta secara jelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka diusulkan pembuatan video profil demi mendukung penyajian promosi dan informasi di Djapua Bag Yogyakarta. Maka dari itu judul penelitian ini adalah "Perancangan dan Pembuatan Video Profil Djapua Bag Yogyakarta sebagai Media Promosi dan Informasi".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimana membuat sebuah video profil Djapua Bag Yogyakarta sebagai media promosi dan informasi?"

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian video profil adalah Djapua Bag Yogyakarta.
2. Data yang diambil berdasarkan informasi dari pihak Djapua Bag Yogyakarta periode 1 Oktober 2018-24 Oktober 2018.

3. Teknik yang digunakan adalah teknik *live shoot* dan teknik *motion graphic*.
4. Aplikasi yang digunakan adalah Adobe Photoshop CC 2017, Adobe After Effects CC 2017, Adobe Premiere Pro CC 2017 dan Adobe Audition CC 2017.
5. Hasil penelitian berupa video profil berdurasi antara 3-4 menit.
6. Menggunakan format video H.264 dengan resolusi HD 720p (1280 x 720 pixel) dan berekstensi .MP4.
7. Hasil video profil akan ditayangkan pada media *online* yaitu YouTube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Membuat video profil Djapua Bag Yogyakarta sebagai media promosi dan informasi.
2. Mengenalkan kepada calon pelanggan dan masyarakat tentang Djapua Bag Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Menerapkan teknik *live shoot* dan teknik *motion graphic* pada Djapua Bag Yogyakarta.
2. Memberikan referensi dan pengetahuan untuk membuat sebuah video profil.
3. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan Program Studi Strata 1 jurusan Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan bertujuan agar hasil penelitian dapat lebih terarah dan data yang diperoleh lebih akurat. Penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden, caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis pada objek yaitu Djapua Bag Yogyakarta. Metode ini bertujuan untuk melengkapi data agar informasi yang diterima lebih akurat.

1.5.2 Metode Analisis

1. Analisis SWOT

Menurut Fajar Nur'aini Dwi Fatimah (2016), analisis SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, and Threats*) merupakan suatu instrumen pengidentifikasian berbagai faktor yang terbentuk secara sistematis yang digunakan untuk merumuskan strategi perusahaan.

2. Analisis Kebutuhan

Menurut Janner Simarmata (2010), tujuan dari fase analisis adalah memahami sebenar-benarnya kebutuhan dari sistem baru dan mengembangkan sebuah sistem yang mewartahi kebutuhan tersebut, atau memutuskan bahwa sebenar-benarnya pengembangan sistem baru tidak dibutuhkan.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam sistem multimedia meliputi:

1. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi sebelum multimedia komersial diproduksi secara nyata. Perencanaan secara baik sebelum diproduksi dapat menghemat biaya yang dikeluarkan pemesan multimedia komersial. Hal inilah manfaat utama tahap pra produksi.

2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah periode selama multimedia diproduksi secara komersial. Pada tahap ini *shooting* dilakukan, suara direkam, pencahayaan diatur, dan kamera dipilih.

3. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah periode semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi secara nyata untuk komersial. Pasca produksi tersebut meliputi pengeditan, pemberian efek-efek spesial, perekaman efek suara, pencampuran audio dan video, persetujuan pemesan

atau agensi, pengadaan, dan penyerahan atau penyiaran (untuk iklan TV).

1.5.4 Metode *Testing*

Menurut Sutopo (2003), *testing* dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *alpha* (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika skripsi Video Profil Djapua Bag Yogyakarta ini dibagi menjadi lima bagian, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan dasar teori dan tinjauan pustaka. Teori-teori yang digunakan sebagai acuan pembuatan sistem multimedia dan pengetahuan dasar teknologi yang mendukung pembuatan video profil sebagai media promosi dan informasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai profil, proses bisnis, promosi, analisis SWOT, analisis kebutuhan dan pra produksi pada Djapua Bag Yogyakarta.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil pengujian dan implementasi video profil Djapua Bag Yogyakarta yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dibuat dan juga saran-saran perbaikan untuk pengembangan video profil selanjutnya agar menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadi referensi/acuan dalam penyusunan skripsi.

