

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komputer sekarang ini sangat membantu sekali. Salah satunya adalah dalam dunia digital, untuk mempermudah manusia dalam menyalurkan ataupun dalam mendapatkan informasi. Hal inilah yang memberikan dampak positif dalam pembuatan sebuah video untuk memperkenalkan sebuah jasa atau perusahaan terhadap masyarakat yang disajikan secara lebih kreatif dan menarik.

Video Company Profile atau profile perusahaan menjadi salah satu hal yang penting untuk dilakukan guna mendukung berbagai aktivitas organisasi perusahaan, khususnya dalam rangka menyebarkan informasi tentang perusahaan tersebut.

Probono adalah perusahaan dalam bidang jasa yang membantu untuk mengkolaborasikan antar sekelompok organisasi atau komunitas dengan seorang profesional atau bisa disebut juga dengan ahlinya, sebelumnya pihak probono belum mempunyai video profil untuk promosi perusahaannya.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, penulis bermaksud menjelaskan adanya permintaan dari pihak PROBONO.ID untuk dibuatkan sebuah video profile probono dengan motion graphics sebagai media promosi, dengan cara melakukan penelitian terhadap objek dan wawancara langsung ke objek, dengan judul Pembuatan Video Company Profile dengan Motion Graphics Sebagai Media Promosi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah “Bagaimana membuat *Video Company Profile* Probono.id dengan *Motion Graphics* sebagai Media Promosi.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

Video ini di fokuskan bagaimana cara untuk sekelompok organisasi dan komunitas agar bisa berkolaborasi dengan profesional.

Video company profile probono.id akan dibuat dalam bentuk animasi dua dimensi menggunakan *motion graphic*.

Video ini dibuat untuk meningkatkan daya tarik kepada konsumen untuk bergabung dengan probono.

Output yang dihasilkan berupa media penyampaian informasi berbasis multimedia dalam bentuk *video company profile*, dengan menggunakan Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator sebagai software pembangunnya.

1.4. Maksud Penelitian dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Membuat *video company profile* probono.id yang berisi tentang bagaimana cara untuk mempermudah organisasi atau komunitas mencari profesionalnya lalu berkolaborasi.

Membuat video yang informatif sehingga bisa dipahami oleh komunitas atau organisasi yang melihat di youtube.

1.4.2 Tujuan Penelitian

- a. Menerapkan teknologi dalam penyampaian informasi probono.id melalui video *motion graphics*.
- b. Diharapkan pada objek komunitas atau organisasi dapat mengerti isi dalam video tersebut.
- c. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 di universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Metode penelitian

Metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data penelitian yang akurat dan lengkap terhadap pembuatan video ini adalah sebagai berikut.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

- a. Metode Observasi
- b. Metode Wawancara.
- c. Metode Kuisisioner

1.5.2 Metode Analisis

- a. Analisis data Kualitatif
- b. Kebutuhan Informasi
- c. Kebutuhan Hardware
- d. Kebutuhan Software

1.5.3 Metode Perancangan

PraProduksi dalam pembuatan video *company profile* ini berawal dari pengumpulan data tentang probono. Dalam pembuatan video *company profile* ini, penulis akan mencari data-data yang terkait dari sumber-sumber yang dibutuhkan untuk pembuatan video *company profile* tersebut. Setelah semua data tersebut terkumpul, selanjutnya masuk kepada ide cerita yang nantinya pokok dalam ide cerita tersebut akan dikembangkan.

1.5.4 Metode Pengembangan

Untuk memproduksi video *company Profile* harus melalui 3 tahapan, yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Masing-masing tahap tersebut secara dramatis akan mempengaruhi biaya dan kualitas.

1. Pra Produksi

Tahap ini meliputi perancangan ide dan konsep, perancangan naskah, dan perancangan *storyboard*.

2. Produksi

Tahap ini meliputi kegiatan pembuatan gambar *vektor*, pembuatan pergerakan animasi, *record audio* atau *dubbing*.

3. Pasca Produksi

Tahap ini meliputi proses *editing*, *compositing*, *rendering*.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing dilakukan dengan cara Screen Testing yang dilakukan setelah video jadi secara keseluruhan.

1.6 Sistematika Penulisan

Pembuatan laporan skripsi ini disusun dengan sistematika penulisan laporan penelitian, yang terbagi atas susunan bab diikuti keterangan penjelasan dalam setiap bab yang ditulis. Berikut adalah susunan bab yang penulis buat:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI,

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka yang bersifat teoretis, yaitu membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan video *Company Profile*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini diuraikan tentang analisis mengenai proyek video yang dibuat, perancangan pembuatan video berdasarkan rumusan masalah yang ada.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN,

Bab ini akan membahas bagaimana cara membuat video *Company Profile* tersebut dengan langkah-langkahnya.

BAB V PENUTUP,

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan perancangan video, serta kritik dan saran yang berguna baik bagi penulis maupun pembaca atau pengguna lain yang ingin mempelajari lebih lanjut lagi.