

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Akur Optik merupakan perusahaan optik tertua di Yogyakarta. Tepatnya sejak tahun 1950 Akur Optik memulai membuka usaha pelayanan kacamata, penjualan frame dan lensa dengan membuka Gerai di kios pasar Beringharjo. Hingga kini Akur Optik memiliki empat belas cabang yang terbagi di daerah Yogyakarta dan sekitarnya, salah satunya adalah Akur Optik Bantul Grup (AOG). AOG didirikan oleh Siti Chotidjah Baraqbah pada tanggal 17 Juli 1986 yang merupakan penerus Akur Optik Generasi Ke-II dan juga sebagai Presiden Direktur dengan bentuk badan perusahaan perorangan.

AOG selalu mengedepankan unsur pelayanan demi terciptanya kepuasan konsumen sehingga memiliki semboyan yaitu “Melayani Anda Lebih Baik” dengan memberikan kemudahan kepada konsumennya berupa pemeriksaan mata secara gratis dan memberikan bantuan finansial terhadap konsumen melalui koperasi karena terkadang harga kacamata yang diinginkan terlalu tinggi.. AOG memiliki tenaga ahli yang berkompeten dengan dunia optik dilandaskan disiplin ilmu akademis dan selalu mengikuti perkembangan teknologi, mengikuti training, work shop dan seminar yang diadakan oleh beberapa perusahaan frame, lensa dan lensa kontak sehingga memberikan kepuasan terhadap konsumen dengan ketepatan ukuran dan kenyamanan mata konsumen.

Namun dalam menyampaikan informasi AOG saat ini masih menggunakan dokumen *Company Profile* berupa media seperti brosur dan poster untuk

masyarakat umum dan proposal untuk calon mitra kerja, sehingga kurangnya visualisasi dan terbatasnya penyampaian informasi. Oleh karena itu AOG ingin meningkatkan metode dalam menyampaikan informasi dengan menggunakan video *company profil*, akan tetapi AOG masih mengalami kesulitan karena kurangnya sumber daya manusia.

Dari permasalahan di atas maka penulis membuat penelitian yang berjudul “Pembuatan Video *Company Profile* dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot* pada Akur Optik Bantul Grup” karena selain untuk memperindah tampilan agar menarik *motion graphic* sangat baik untuk menyampaikan point-point penting dalam video dan untuk saat ini *motion graphic* masih banyak digunakan oleh para *professional content creator*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka ditemukan permasalahan yaitu; “Bagaimana membuat video *company profile* dengan menggunakan teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot* pada Akur Optik Bantul Grup?”.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Durasi video *Company Profile* ini yaitu kurang lebih 3 menit 9 detik.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video ini adalah *live shoot* seperti *slow motion*, *hyper lapse* dan teknik *motion graphic*.

3. Hasil pembuatan video ini akan dipublikasikan melalui media social seperti *youtube* dan *facebook*.
4. Penelitian ini dilakukan Akur Optik Bantul Pusat yang bertempat di Bantul Yogyakarta.
5. Sumber data dalam video ini diambil langsung dari manajemen pusat perusahaan.
6. Pembuatan video *company profile* ini menggunakan *software* Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Adobe Premier dan Adobe Audition.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Ada pun tujuan yang ingin disampaikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat video *company profile* dengan teknik *live shoot* dan *motion graphic* pada AOG.
2. Mengenalkan kepada masyarakat apa itu AOG
3. Menyampaikan pengetahuan khususnya dalam bidang multimedia dalam pembuatan video *company profile* menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain:

1. Dengan video *company profile* ini diharapkan agar dapat digunakan AOG untuk memperkenalkan perusahaannya kepada masyarakat luas.

2. Membantu masyarakat untuk lebih mengenal layanan dan produk-produk dari AOG.
3. Diharapkan penelitian ini berguna sebagai bahan referensi untuk penelitian yang lain dalam kajian yang sama.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai objek permasalahan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi/pengamatan adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan kunjungan dan melihat secara langsung di tempat penelitian untuk menemukan poin-poin penting yang akan dijadikan penelitian.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab terhadap pihak objek penelitian guna mendapatkan data-data yang valid.

1.6.1.3 Literature

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dari buku, jurnal, skripsi dan internet sebagai bahan referensi dalam untuk melengkapi dalam penyusunan laporan penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Digunakan untuk memahami dengan sebenar-benarnya kebutuhan sistem yang baru dan mengembangkan sistem yang telah diterapkan, atau memutuskan bahwa sebenarnya sistem tersebut tidak dibutuhkan oleh objek penelitian.

1.6.2.2 Analisis Kelayakan Sistem

Sebuah sistem akan dikatakan layak untuk dikembangkan apabila ada mekanisme yang menjustifikasi apakah sistem tersebut memang layak untuk dikembangkan atau tidak. Tahapan ini yang biasanya disebut sebagai tahapan analisis kelayakan atau studi kelayakan.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan *video company profile* ini menggunakan standar produksi video yaitu meliputi:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan berupa

membandingkan antara hasil implementasi dengan standar yang telah ditetapkan untuk melihat berhasil atau tidak video tersebut dibuat. Melalui evaluasi akan ditemukan informasi sejauh mana video *company profile* tersebut telah dicapai sehingga bisa ditemukan selisih antara standar yang telah ditetapkan dan selisih yang telah dicapai.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah untuk dimengerti, maka dibuat sistematis yang terdiri dari beberapa bab dan masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan video *company profile* menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas profil singkat Akur Optik Bantul Grup, pembahasan mengenai analisis, pra produksi, ide cerita, naskah dan *story board*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana implementasi dari teknik *live shoot* dan *motion graphic* pada pembuatan video *company profile* Akur Optik Bantul Grup dan akan menjelaskan perancangan secara teknis serta memaparkan hasil.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang akan disampaikan penyusun agar penelitian yang selanjutnya dalam bidang yang sama bisa digunakan untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan tentang buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan laporan skripsi.