

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi berbasis multimedia di Indonesia yang berkembang pesat saat ini sangat membantu manusia untuk mempromosikan suatu bidang usaha. Multimedia merupakan salah satu alat untuk mempermudah penyampaian informasi yang disampaikan dalam bentuk video dan audio. Media video menjadi bentuk baru dalam sebuah presentasi ke publik. Berdasarkan hasil riset dari Millward Brown tentang *AdReaction: Video Creative in a Digital World*, teridentifikasi bahwa pengguna multi layar di Indonesia menghabiskan sedikit lebih banyak waktu menonton video di layar digital dibandingkan menonton TV. Studi ini menemukan bahwa konsumen Indonesia memiliki total waktu rata-rata menonton multi layar selama 431 menit setiap harinya. 53 persen dari waktu tersebut dihabiskan untuk menonton video, terhitung selama hampir empat jam video setiap hari (229 menit). Hasil riset ini membantu para pemasar memahami bagaimana, di mana, dan mengapa orang Indonesia menonton video, termasuk memahami waktu di mana konsumen lebih terbuka untuk menerima pemahaman iklan. Salah satu penerapan ilmu teknologi informasi multimedia dalam bidang iklan dan promosi yaitu dalam bentuk video *company profile*.

Video *company profile* ini dapat digunakan diberbagai tempat. Mulai dari melengkapi sebuah persentasi, dapat ditampilkan di gedung perkantoran atau tempat umum seperti videotron hingga diunggah ke internet sehingga potensi

untuk dilihat oleh banyak orang semakin besar. Sebuah video *company profile* juga bisa dikombinasikan dengan animasi 2D dan 3D sehingga hasil akhirnya akan menjadi maksimal.

Saat ini Bengkel Cat dan Mesin PJ belum memiliki video *company profile* sebagai media promosinya. Untuk menyelesaikan masalah ini, perlu dibuatkan sebuah video *company profile* untuk memaksimalkan promosi ke konsumen tentang bengkel cat dan mesin PJ mulai dari profil bengkel, pengerjaan cat dan mesin, hingga penyelesaiannya.

Dengan latar belakang masalah tersebut, maka untuk mengimplementasikan permasalahan diatas yaitu dengan cara melakukan penelitian. Judul penelitian tersebut adalah Pembuatan Video Company Profile pada Bengkel Cat dan Mesin PJ sebagai Media Promosi menggunakan teknik *live shoot*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana pembuatan video *company profile* pada Bengkel Cat dan Mesin PJ sebagai media promosi.

## **1.3 Batasan Masalah**

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

1. Pembahasan difokuskan tentang proses pembuatan video *company profile* pada Bengkel Cat dan Mesin PJ.

2. Dalam proses pembuatan video *company profile* menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere, Adobe Audition, dan Adobe AfterEffect.
3. Hasil akhir yaitu video pendek berdurasi 2 menit untuk ditayangkan di youtube, dan facebook. Untuk ditayangkan di media instagram dan videotron juga tersedia video berdurasi 30 detik.
4. Menggunakan format video H264 AVC (*Advanced Video Coding*) dengan resolusi HDTV (*High Definition Television*).

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan diadakan laporan ini agar permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan video *company profile* dapat terlaksana sehingga tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan ilmu multimedia yang diperoleh ke dalam bentuk video *company profile*.
2. Menerapkan teknologi informasi berbasis multimedia yang berupa video *company profile* Bengkel Cat dan Mesin PJ sebagai media promosi.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Peneliti menjabarkan cara – cara memperoleh data – data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

## 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

### 1. Metode Studi Kasus

Peneliti mengadakan eksplorasi mendalam dari sistem terikat misalnya, (kegiatan, acara, proses atau individu) berdasarkan pengumpulan data yang jelas dan akurat.

### 2. Metode Wawancara

Wawancara yaitu mengadakan tanya jawab langsung kepada manajer dan karyawan bengkel PJ.

### 3. Metode Observasi

Penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang diteliti.

### 4. Metode Studi Pustaka

Mempelajari referensi dari jurnal maupun buku yang membahas proses pembuatan video *company profile*, buku tentang teknik *live shoot*, dan tutorial pembuatannya.

## 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis SWOT (*Strengths, Weakneses, Opportunities, dan Threats*).

## 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yaitu dimana tahap Pra-produksi untuk menentukan ide cerita, pembuatan *synopsis, scenario, dan storyboard*.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

#### 1. Produksi

Peneliti mulai melakukan shooting di lokasi yang telah ditentukan hingga terkumpul bahan yang dibutuhkan sesuai *storyboard* yang telah dibuat.

#### 2. Pasca Produksi

Tahap dimana peneliti melakukan editing video, mulai dari penyusunan video, pembuatan visual efek, penambahan narasi ataupun *background*, hingga mencapai tahap rendering video.

### 1.5.5 Metode Implementasi

Tahap Implementasi digunakan setelah video jadi secara keseluruhan. video *company profile* ini nantinya akan digunakan atau di implementasikan melalui media sosial seperti Youtube, Facebook, dan Instagram serta ditayangkan melalui videotron.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Seperti umumnya laporan penelitian ilmiah, maka pada laporan tugas yang tercantum memberikan 5 (lima) bab, masing-masing bab ini meliputi:

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang yang diteliti, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian, yaitu teori yang ada kaitannya dengan penelitian, yang menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung perancangan video profil untuk media informasi.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan video profil secara umum, serta segala kelebihan dan kekurangan.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini kan dibahas hasil penelitian yang sudah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya, proses pengoperasian video profil dan implementasi dari video yang sudah dibuat.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran. Daftar Pustaka dan Lampiran.

## **DAFTAR PUSTAKA**