

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu teknologi sekarang tumbuh dengan pesat, khususnya dalam bidang informatika. Seiring dengan perkembangan zaman, sehingga memaksa masyarakat luas untuk menikmati kemudahan perkembangan teknologi tersebut. Peranan informasi yang cepat dan akurat juga menghasilkan peranan penting dalam mengambil keputusan. Terutama dibidang komputer yang sekarang banyak disorot oleh masyarakat dan berperan penting dalam penyampaian informasi. Sejalan dengan hal tersebut, sekarang ini dapat diatasi dengan dikembangkannya berbagai sarana teknologi mutakhir. Pengaruh besar dalam bentuk alat bantu mempromosikan suatu instansi berupa pembuatan video company profile. Saat ini, banyak instansi yang menggunakan media video untuk menginformasikan tentang keberadaan instansi tersebut.

Didukung oleh banyaknya pengguna media sosial sebagai media interaksi maka akan mempermudah menyebarkan informasi melalui video. Media video juga sering digunakan untuk media promosi. Promosi merupakan suatu kegiatan dalam pemasaran di suatu perusahaan atau pada usaha yang berupaya untuk mempertahankan kelangsungan dalam hidup perusahaan/usaha. Promosi bisa berupa komunikasi dari suatu perusahaan/usaha suatu produk/jasa agar terkenal dimasyarakat luas [1].

Untuk saat ini Kedai Kopi Malawas mempromosikan produk mereka hanya melalui upload foto konten di media sosial Instagram dan mengirim ulang foto atau

merepost foto yang diupload oleh pelanggan. Akan tetapi metode tersebut ternyata kurang efektif karena konten yang dipublish tersebut terkesan monoton. Terbatasnya sumber daya manusia yang bisa membuat strategi yang dapat memberikan metode promosi agar Kedai Kopi Malawas bisa dikenal oleh masyarakat luas juga menjadi permasalahan. Kedai Kopi Malawas harus dapat memperkenalkan kedai dan produknya dengan mengupdate media promosi dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada, yakni dengan membuat video company profile yang isinya mencakup informasi dan produk dari Kedai Kopi Malawas yang dikemas dengan menarik dan dapat meningkatkan minat penonton untuk berkunjung ke Kedai Kopi Malawas.

Dari latar belakang masalah tersebut, maka penulis mencoba mengimplementasikan permasalahan diatas dengan mengajukan sebuah judul "Pembuatan Video Company Profile Sebagai Media Promosi Pada Kedai Kopi Malawas Menggunakan Teknik Live Shot dan Motion Graphics".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penulis merumuskan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah "Bagaimana cara pembuatan company profile sebagai media promosi pada kedai kopi malawas menggunakan teknik live shot dan motion graphic?".

1.3 Batasan Masalah

Batasan rumusan masalah peneliti, meliputi :

1. Untuk *software editing dan compositing* menggunakan Adobe Premier CC dan After Effect CC.

2. Menerapkan penggabungan *live shoot* dan teknik *motion graphic* menjadi video media promosi Kedai Kopi Malawas.
3. Menggunakan resolusi Full HD dengan frame 1920x1080 dan 30 *frame/second*.
4. Durasi video 1 menit karena akan diupload di media sosial Instagram Kedai Kopi Malawas.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata-I Sistem Informasi pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan teknik *motion graphic* pada video promosi profil Kedai Kopi Malawas.
3. Sebagai media informasi dan promosi kepada masyarakat tentang profil Kedai Kopi Malawas.
4. Mempelajari sekaligus merancang video dengan kombinasi *live shoot* dengan teknik *motion graphic*.
5. Dengan adanya promosi dengan video diharapkan membantu meningkatkan angka penjualan maupun omzet Kedai Kopi Malawas.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan mengenai penerapan teori yang telah didapat dari mata kuliah yang telah diterima selama menempuh studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mengukur sejauh mana ilmu yang telah dipelajari dan diterapkan.
3. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan mengenai ilmu penerapan visual effect dan proses pembuatan *motion graphic*.

1.5.2 Manfaat Bagi Akademik

1. Manfaat yang diharapkan adalah bahwa hasil penelitian dapat dijadikan untuk upaya pengembangan Ilmu.
2. Berguna juga untuk referensi bagi mahasiswa yang melakukan skripsi.
3. Sebagai dokumentasi dan koleksi karya mahasiswa dalam bidang multimedia.

1.5.3 Manfaat Bagi Pengembang

1. Menjadikan media pembelajaran dan referensi mengenai teknik pembuatan video yang digunakan penulis
2. Menjadikan bahan acuan dalam pengembangan Teknik serupa agar lebih berkembang kedepanya

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang objek permasalahan dari penelitian yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan data

1. Metode Observasi

Yaitu merupakan teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari lembaga, dengan cara mengamati objek penelitian secara langsung.

2. Metode Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung dengan pemilik perusahaan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas.

3. Metode Studi Literatur

Yaitu cara yang dilakukan dengan membaca buku, jurnal online dan lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teori tentang pembuatan video.

1.6.2 Metode Analisis

1. Analisis SWOT

Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis SWOT. Karena metode analisis SWOT tersebut merupakan metode yang tepat untuk menganalisa tujuan dalam perusahaan dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang menguntungkan dan merugikan dalam mencapai tujuan perusahaan tersebut.

2. Analisis Kebutuhan Fungsional

Pada penelitian ini, analisis kebutuhan fungsional digunakan untuk menganalisa tentang kebutuhan video yang akan dibuat.

3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Pada penelitian ini, analisis kebutuhan fungsional digunakan untuk menganalisa tentang kebutuhan pendukung dari video yang akan dibuat.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada perancangan ini peneliti akan merancang video profile dengan tahapan pra produksi, kemudian tahap produksi dan dilanjutkan tahap pasca produksi.

1.6.4 Metode Pengujian

Pada penelitian ini, penulis melakukan pengujian video dengan membagikan kuisisioner kepada responden untuk mengetahui apakah video sudah layak untuk di upload di media sosial dan sebagai media promosi. Untuk metode dan perhitungan kuisisioner penulis menggunakan Skala Likert.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematis penulisan dilakukan untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan pengertian multimedia, tahap pembuatan video serta konsep *motion graphic* dan perangkat lunak yang di gunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan analisis yang di gunakan ide cerita, *storyboard*, tema pada implementasi teknik *motion graphic* pada video promosi untuk Kedai Kopi Malawas.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan bagaimana pembuatan *motion graphic* untuk media informasi dan promosi agar video yang di hasilkan lebih baik. Pada bab ini akan dilakukan implementasi pembuatan video sesuai konsep yang diharapkan, ulasan yang dibahas diantaranya *storyboard*, pengambilan gambar, dan editing.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan video sebagai media informasi yang lebih lanjut, adapun yang akan dibahas diantaranya kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber referensi penulis dalam penulisan Skripsi.