

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat memberikan kemudahan terhadap masyarakat dalam mengakses banyak hal. Contohnya, bidang ekonomi, pendidikan, kedokteran dan yang lainnya. Salah satunya adalah bidang makanan yang saat ini banyak di Indonesia. Dengan berkembangnya teknologi, pebisnis semakin dimudahkan dalam memasarkan produknya. Salah satu cara yang mendukung pebisnis dalam memasarkan produknya berjualan adalah dengan video promosi.

Video menjadi bentuk baru dalam sebuah presentasi profil dan produk suatu perusahaan atau toko ke publik. Menurut Cecep Kustandi (2013:64) mengungkapkan bahwa video menjadi penting karena menjadi alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Media video sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat lebih mudah dipahami dibandingkan dengan menggunakan media seperti text atau gambar pada selebaran. Hal tersebut menjadi kelebihan tersendiri bagi video dalam mempromosikan suatu produk yang akan dipasarkan.

UKM Putri 21 Gunungkidul merupakan usaha kecil menengah yang menjual banyak produk olahan makanan dari singkong mulai dari mie, mocaf, pia, egg roll, pukis abon, tiwul. UKM Putri selama ini dalam mempromosikan produknya adalah dengan memanfaatkan promosis dari orang-orang sekitar saja dan tidak mempunyai media untuk mempromosikan produknya. Pada UKM Putri sendiri, setiap ada acara pameran di bidang UKM masih belum ada sarana dalam penyampaian informasi berupa visual. Bahkan orang di daerah Gunungkidul banyak yang belum tau tentang UKM Putri tersebut, sehingga sistem promosi selama ini masih kurang dan tentunya tidak maksimal dalam menjangkau pembeli.

Dengan melihat permasalahan yang ada di atas, dibuatlah sebuah video *company profile* untuk mempromosikan UKM Putri agar mendapatkan jangkauan

pasar yang lebih luas. Video ini dibuat menggunakan teknik *motion graphic* dan *live shoot* yang bertujuan membuat hasil video lebih menarik untuk calon pembeli, dan memudahkan untuk mengetahui profil UKM dan produk apa yang dijual oleh UKM tersebut. Dengan adanya media video ini diharapkan dalam menyampaikan informasi bisa tersebar kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana Membuat Video Company Profile UKM Putri 21 Gunungkidul Menggunakan Teknik Motion Graphic dan Live Shoot?”

1.3 Batasan Masalah

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

1. Video company profile ini berisi alamat, produk yang dijual, kegiatan, wawancara pemilik, tahun berdiri, dan penghargaan UKM Putri 21.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video ini adalah motion graphic dan live shoot.
3. Proses pengeditan video menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2017 dan Adobe After Effect CC 2017

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin disampaikan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi jurusan sistem informasi pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat video company profile sebagai media informasi dan promosi pada UKM Putri 21.
3. Membantu UKM Putri 21 dalam memperbaharui media promosi dengan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi Universitas Amikom :

1. Sebagai tolak ukur keberhasilan dalam penerapan ilmu yang telah di dapatkan selama studi.
2. Sebagai tambahan referensi untuk mahasiswa lain yang ingin melakukan penelitian pada topik yang sama.

Bagi Objek Penelitian :

1. Memberikan UKM Putri 21 kemudahan dalam mempromosikan produk usaha dengan adanya video profil ini.
2. Diharapkan untuk kedepannya bisa meningkatkan jumlah pengunjung UKM Putri 21.

Bagi Peneliti :

1. Sebagai bukti tolak ukur kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian dan merancang sebuah video.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Pada penelitian ini peneliti akan secara langsung terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang ada di sana dan mengamati situasi yang ada di objek penelitian.

b. Metode Wawancara

Pada penelitian ini yang akan menjadi sampel wawancara adalah pemilik UKM Putri 21. Peneliti akan mewawancarai melalui tanya jawab dengan pemilik untuk mendapatkan data tentang profil dan usaha UKM Putri 21 yang sesuai.

c. Metode Perpustakaan

Dengan cara membaca buku, jurnal ilmiah, dan lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teori tentang pembuatan video.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian skripsi ini peneliti menggunakan metode analisis SWOT yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis sistem yang sedang berjalan sehingga peneliti dapat mengetahui apa yang dibutuhkan perusahaan.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan pembuatan video ini terdapat pada proses pra produksi yang memiliki tahap-tahap seperti ide, naskah, dan *storyboard*.

1.6.4 Produksi

Penulis akan melakukan pengambilan video dan kemudian mengolah video untuk dilakukan pengeditan setelah itu masuk ke bagian render.

1.6.5 Implementasi

Pada tahap ini peneliti memberikan video yang sudah dilakukan proses pengeditan kepada UKM Putri 21.

1.6.6 Evaluasi

Peneliti akan melakukan evaluasi jika masih ada kekurangan dalam hasil video.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan dalam lima bab, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub. Adapun urutan dari bab pertama sampai bab terakhir adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan video dan software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan dari pembuatan sebuah video seperti merancang konsep dan profil objek penelitian, serta akan membahas hal lain seperti analisis kebutuhan, storyboard, dan lainnya.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas implementasi pembuatan video yang sesuai dengan konsep, yang akan dibahas diantaranya pengambilan gambar, editing, dan rendering.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang bisa diambil peneliti berdasarkan dari rumusan masalah dalam perancangan video yang telah dibuat dan guna adanya perbaikan untuk pengembangan video sebagai media informasi dan promosi.

