

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam pembuatan video profile suatu badan usaha karena dapat mempresentasikan visi dan misi badan usaha atau yang ingin ditawarkan kepada konsumen. Selain itu video profile juga dapat digunakan sebagai marketing tool yang efektif dan komunikatif untuk sarana mengenalkan toko mebel disuatu tempat, karena video profile terdapat unsur visual seperti, audio, video, animasi, gambar, dan text. Berbeda dengan media cetak yang memiliki keterbatasan dalam menyampaikan informasi berupa video, animasi, dan audio.

CV. Dian Mallindo Utama adalah Perusahaan yang mempunyai toko Mebel Dian Mallindo serta Toko Bangunan, yang mana menyediakan kebutuhan furnitur, rumah tangga, bangunan, dan juga alat pertukangan. CV. Dian Mallindo Utama sendiri terletak di Klaten sejak tahun 2000 dan resmi beroperasi pada tahun 2006. Perusahaan ini juga memiliki toko mebel terbesar di Klaten itu sendiri dan memiliki spesialis pembuat sofa dengan bahan katun dan desain sesuai dengan yang diinginkan oleh calon pembeli untuk pembuatan sofa tersebut, sehingga desain dari sofa tersebut dapat dicocokkan dengan keadaan rumah atau kantor dari calon pembeli.

Motion Graphics merupakan percabangan dari Ilmu Desain Grafis yang merupakan penggabungan dari Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik animasi motion graphic untuk menyampaikan suatu

pesan dan tujuan tertentu, yang tidak bisa dilakukan oleh liveness. Penggunaan motion graphic ini sendiri dilakukan pada saat membuat sofa yang dimana pembuatannya terdapat informasi untuk menjelaskan apa saja bahan yang dipakai pada pembuatan sofa tersebut. Bahan tersebut antara lain adalah busa dengan berbagai jenis, kayu, *spring*, dan kain berbagai jenis sesuai dengan pesanan.

Berdasarkan kebutuhan/masalah yang ada maka penulis akan membuat video profile dengan menggabungkan teknik motion graphic dalam pembuatan video profile pada CV. Dian Mallindo Utama. Dikarenakan video profile mempunyai jangkauan yang luas dan banyak informasi yang terdapat pada video tersebut yang dapat diketahui oleh masyarakat, maka penulis membuat skripsi berjudul **"Pembuatan Video Company Profile Berbasis Motion Graphic pada CV. Dian Mallindo Utama Klaten"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka rumusan untuk pokok permasalahan adalah "Bagaimana cara membuat video company profile berbasis motion graphic pada CV. Dian Mallindo Utama Klaten?"

1.3 Batasan Masalah

Adapun pembahasan penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang telah dirumuskan, maka diperlukan batasan-batasan masalah, sebagai berikut :

1. Video Motion Graphic ini menjelaskan tentang perusahaan CV. Dian Mallindo Utama Klaten.
2. Video ini bersifat offline (langsung diserahkan kepemilik perusahaan).

3. Menggunakan teknik Motiongraphic sebagai konten utama, dan Voice-over.
4. Hasil akhir dari video media company profile ini hanya sampai uji kelayakan kepada pihak objek dan pihak masyarakat umum.
5. Motion grafik ini menampilkan beragam usaha dari CV. Dian Mallindo dengan memfokuskan ke Mebel, terutama sofa mulai dari keunggulan membeli sofa di CV. Dian Mallindo, bahan pembuatan sofa dan cara pemesanannya.
6. Video ini akan di tayangkan di media sosial CV. Dian Mallindo Utama.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Menambahkan pengalaman dalam membuat video company profile berbasis motion graphic yang sebelumnya sudah dipelajari selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Bagi Perusahaan CV. Dian Mallindo Utama

1. Membantu mempromosikan perusahaan CV. Dian Mallindo Utama melalui video company profile.
2. Membantu masyarakat sekitar agar lebih tau lagi tentang perusahaan CV. Dian Mallindo Utama, baik itu yang berlangganan ataupun pelanggan baru.

1.5 Metode Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam skripsi ini adalah penelitian lapangan untuk mendapatkan data primer dengan cara melakukan wawancara secara mendalam dengan berpedoman yang terkait dengan permasalahan ini.

2. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data yang diperoleh dengan cara pengamatan berbentuk informasi dari pemilik perusahaan secara langsung.

3. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pemilik perusahaan yg berkaitan. Sehingga kita akan mendapatkan informasi yang lebih akurat.

4. Metode Analisis

Analisis data yang ditempuh dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dengan menggunakan metode penguraian deskriptif analisis. Data yang diperoleh melalui studi kepustakaan dan survey lapangan di kumpulkan selanjutnya di analisis. Penggalan informasi secara mendalam, menyeluruh dan lengkap dari masing-masing subjek penelitian akan memberikan hasil penelitian kualitatif. Dari hasil analisa kemudian di tarik suatu kesimpulan yang pada dasarnya merupakan jawaban atas permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

5. Metode Perancangan

Dalam perancangan Pembuatan Video Company Profile berbasis Motion Graphic ini dilakukan dengan cara meneliti ke pemilik toko tersebut guna mencari data yang dibutuhkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis akan memberikan secara garis besar tentang apa yang peneliti kemukakan pada tiap-tiap BAB dari skripsi ini dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada Bab ini berisikan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Manfaat Penelitian serta Metode Penelitian.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini berisi Kajian Pustaka, Dasar Teori, Dasar Teori, Judul Gambar dan Tabel.

BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi tentang pembahasan dari video animasi 2 dimensi ini. Di dalamnya, terdiri dari pembahasan di setiap babak dan juga setiap scene dari video company profile berbasis animasi 2 dimensi ini.

BAB IV : Pembahasan

Pada Bab ini diuraikan secara lengkap tentang Rancangan Sistem, Alur Produksi, Pembuatan serta Hasil Akhir dari Produk.

BAB V : Penutup

Pada Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan yang merupakan kesimpulan dan saran dalam penulisan ini. Kesimpulan-kesimpulan ini merupakan kristalisasi hasil penelitian, sedangkan saran-saran merupakan sumbangan pemikiran penulis yang berkaitan dengan hasil penelitian tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

