

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Maimunah, Lusyani Sunarya, dan Nina Larasati (2012), *Company Profile* adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang digunakan untuk meningkatkan suatu *image* atau citra dari perusahaan atau lembaga itu tersebut. Dimana *Company Profile*, selain sebagai aset perusahaan atau lembaga berfungsi juga untuk sebagai tanda atau identitas dari lembaga atau perusahaan untuk menjalin kerjasama atau relasi yang baik dengan perusahaan atau lembaga yang terkait [1].

Seperti yang diutarakan oleh Ariesta Jatmiko (2014) *live shoot* dapat diartikan sebagai teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung. *live shoot* juga dikatakan sebagai *video shooting* dimana dalam pengerjaannya diperlukan *editing* untuk menyempurnakan hasil *shooting* [2].

Iman Satriaputra Sukarno dan DR. Pindi Setiawan, MS.i menjelaskan *motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music [3]

Plate-O moses merupakan sebuah restoran yang bertemakan *western* yang beralamatkan di Jl. Mozes Gatotkaca No.B8, Mrican, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281, plate-O Moses sendiri

merupakan cabang baru, dimana restoran pusat berada di Galleria mall Yogyakarta.

Untuk mengembangkan bisnisnya dibutuhkan promosi agar menarik minat pelanggan dan memperluas pasar terlebih lagi resto cabang ini masih baru dan belum banyak orang mengetahuinya.

Oleh karena itu penulis mengusulkan kepada owner untuk mengusulkan adanya Pembuatan *video company profile* guna sebagai media promosi dan menyalurkan informasi kepada masyarakat luas. Dalam penelitian ini penulis mengambil judul "Perancangan Video Company Profile Sebagai Media Promosi Pada Plate-O Moses Menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot*"

Dalam kegunaannya video bisa menjadi media dalam melakukan sosialisasi, yang mana sosialisasi merupakan proses interaksi sosial yang menyebabkan seorang individu mengenal cara berpikir, berperasaan, dan bertingkah laku sehingga membuatnya dapat berperan serta dalam kehidupan masyarakatnya (Vander, 1979: 75)[4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka muncul rumusan masalah antara lain: "*Bagaimana membuat Video Company Profile Sebagai Media Promosi Pada Plate-O Moses Menggunakan Teknik Motion Graphic dan Live Shoot?*"

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1 Teknik yang digunakan adalah *liveshoot* dan *motion graphic*
- 2 Video *company profile* berdurasi 2 menit 16 detik.
- 3 Ekstensi file video ini nantinya akan berekstensi Mp4
- 4 Resolusi video berukuran 1920x1080 atau *full HD* dan 60 fps (*frame per second*)
- 5 Selanjutnya video tersebut nantinya akan ditayangkan di youtube dan Instagram yang berdurasi kurang lebih 2 menit
- 6 Perancangan film ini dibuat dengan menggunakan bantuan software sebagai berikut: Adobe Illustrator CC 19, Adobe premiere CC 19, Adobe After Effect CC 19, Adobe Media Encoder CC 19, Adobe Audition CC 2019.
- 7 Saat take video dibatasi waktu karena mengingat objek yang dijadikan penelitian merupakan sebuah restoran, dengan maksud pengambilan video hanya dilakukan ketika keadaan resto sudah buka.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai pemenuhan bobot 6sks guna mendapatkan Syarat kelulusan jenjang Pendidikan Strata 1 pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat memberikan informasi secara merata dan meluas tentang profile objek dan fasilitas objek yang nantinya akan diperlihatkan ke masyarakat luas sebagai media promosi.

3. Diharapkan dapat membantu menyampaikan informasi bagi calon *customer* berupa video yang tadinya hanya Menggunakan foto sebagai media promosi.
4. Mengembangkan kemampuan diri dan wawasan pengetahuan baru sesuai bidang yang disukai.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Pihak Objek

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana media promosi bagi Plate-O Moses.
2. Memberikan sebuah media promosi yang diharapkan dapat membantu memvisualisasikan informasi tentang perusahaan kepada masyarakat dan *customer*.

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Memenuhi persyaratan kurikulum jenjang S1 Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu bidang multimedia yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Seperti yang dipaparkan oleh Ulber Silalahi, Drs, MA (2016) pengetahuan dan ketrampilan di bidang metode penelitian ini dapat digunakan untuk menyelidiki suatu masalah spesifik yang membutuhkan pemecahan secara sistematis dan terorganisasi [5] Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian company profile Plate-O Moses yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan pengamatan terhadap objek yang akan diteliti untuk mengetahui rangkaian gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti secara langsung.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Peneliti membuat daftar pertanyaan yang sudah disiapkan secara sistematis. Peneliti melakukan wawancara langsung kepada owner dari resto.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis kebutuhan fungsional (functional requirement) adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan software, hardware, dan brainware yang digunakan dalam penelitian ini.

1.6.3 Pra Produksi

Seperti yang dijelaskan oleh Danang Rifai, Erna Astriyani, dan Upi Indria (2018) bahwa pra produksi adalah perencanaan proses suatu produksi yang merupakan tahap awal dari seluruh kegiatan yang akan datang [6]. Pada tahap pra produksi yang nantinya akan dibutuhkan untuk company profile ini meliputi *storyboard*, naskah dan alur, video. Pada saat merancang *storyboard* sendiri nantinya akan berisikan tentang ide atau gagasan cerita beserta alurnya.

1.6.4 Produksi

Menurut yang dijabarkan Ahmad Kausar, Yusuf Fazri Sutiawan, dan Vidila Rosalina (2015) pada tahap produksi meliputi dari lima tahap yaitu:

1. *Shooting*

Dalam *Shooting* dilakukan proses pengambilan gambar, dengan menggunakan teknik-teknik sederhana seperti *zoom in*, *zoom out*, *pan left*, *pan right*, *tilt up*, *tilt down*, pengaturan fokus dan lainnya. Proses *recording* video ini dilakukan sebagian besar berdasarkan *storyboard*.

2. *Capturing*

Salah satu cara untuk mengumpulkan bahan-bahan dalam suatu proyek *editing* video. Hasil *shooting* yang masih berupa data dalam *memory card* dan di *transfer* lalu disimpan dalam *hardisk*.

3. *Editing*

Proses ini menyusun hasil *shooting* (pengambilan gambar) sesuai dengan *storyboard*. Pada tahap ini penulis melakukan *tracing* atau menjiplak gerakan pada *actor* untuk mendapatkan gambar yang presisi sesuai kebutuhan animasi, pada tahap ini juga penulis melakukan *editing* gambar dari *liveshoot* menjadi gambar digital.

4. *Audio*

Pencampuran antara gambar dan suara atau proses pengaturan suara yaitu musik menghasilkan *image* yang diinginkan, untuk memenuhi kebutuhan cerita.

5. *Finishing*

Proses terakhir dalam pembuatan *editing video*. [7]

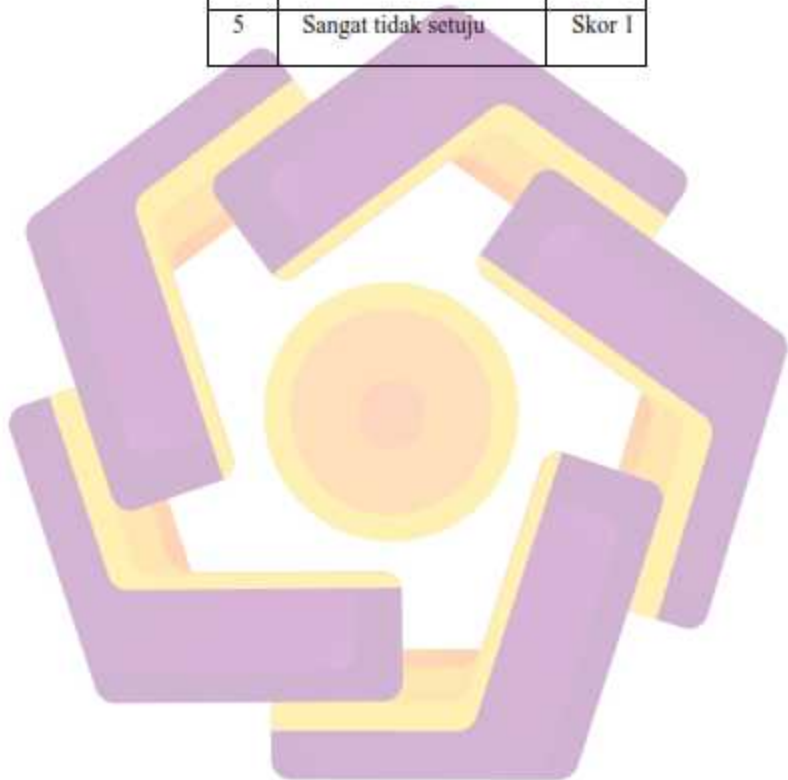
1.6.5 Pasca Produksi

Menurut Desy Apriani, Haerul, dan Yanuar Arif Febriana (2016) Tahap pasca produksi atau disebut juga *postproduction* adalah proses *finishing* sebuah karya sampai menjadi sebuah video yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah cerita atau pesan kepada *audience*. Dalam proses pasca produksi semua gambar yang didapat pada proses produksi di satukan dan di edit oleh seorang editor. [8]. Disini penulis akan melakukan *compositing* dan *editing* akhir, lalu *rendering* dan menentukan *video composite code*.

1.7 Metode Testing

Setelah pembuatan *video company profile* selesai, maka akan di lakukannya pengukuran sikap, pendapat, dan persepsi seseorang dengan skala likert. Skala likert sendiri seperti yang dijelaskan oleh Weksi Budiaji (2013) mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang mempresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku [9]. Berikut ini contoh penggunaan skala likert :

1	Sangat setuju	Skor 5
2	Setuju	Skor 4
3	Tidak ada pendapat	Skor 3
4	Tidak setuju	Skor 2
5	Sangat tidak setuju	Skor 1



1.8 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini berisi tentang teori-teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

Bab III Analisis dan Perancangan

Membahas mengenai analisis dan tata cara atau langkah-langkah yang diambil untuk pembuatan dan Perancangan video company profile.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang hasil perancangan dari penelitian dan pembahasan mengenai Pembuatan video company profile.

Bab V Penutup

Bab terakhir yang membahas kesimpulan dari hasil yang diperoleh dalam perancangan dan pembuatan skripsi, serta saran dan masukan untuk penyempurnaan laporan yang dibuat untuk skripsi dan video company profile Plate-O Moses.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN