

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Multimedia merupakan suatu teknologi yang berdasarkan pada visual [1]. Adapun unsur dari multimedia itu sendiri adalah gambar, suara, animasi dan video yang menjadi suatu kesatuan yang dapat menampilkan suatu informasi dengan jelas [1]. Dengan semakin berkembangnya zaman tak luput dari peran teknologi yang semakin memberikan dampak disetiap kegiatan tak terkecuali multimedia [1]. Banyak aspek kehidupan maupun bidang tertentu yang sekarang banyak menggunakan multimedia sebagai media utamanya [1]. Mulai dari bidang pendidikan, informasi, hiburan, hingga bidang usaha dari yang kecil, menengah, hingga yang paling besar [3]. Selain itu multimedia juga salah satu teknologi yang banyak digemari untuk masyarakat pilih untuk menunjang kegiatannya karena kelebihan multimedia itu sendiri [1]. Kelebihannya multimedia adalah dapat menarik indera dan juga minat karena dalam multimedia merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan juga gerakan [1]. Sehingga multimedia menjadi salah satu favorit media untuk menarik target pasar pada bidang usaha [1].

Penerapan multimedia pada bidang usaha salah satunya adalah melalui *video Company Profile* [4]. Pada *video Company Profile* sendiri terdapat unsur text, gambar, audio, dan juga video [4]. Pada intinya *video Company Profile* ditujukan untuk mempublikasikan visi, misi, sejarah, dan produk yang dihasilkan pada suatu perusahaan [2]. Tujuan penelitian ini adalah menampilkan dan menyampaikan informasi mengenai sebuah perusahaan melalui pembuatan *Video Company Profile* menggunakan Teknik *Live shoot* dan *Motion graphic* pada perusahaan budidaya ikan [5]. Dalam pembuatan *Video Company Profile* ini akan dimasukkan tidak hanya unsur *live shoot* kamera movement namun juga akan ada *motion graphic* [4]. Alasan dimasukkannya unsur *motion graphic* dalam *video Company Profile* ini untuk memperjelas beberapa aspek dalam perusahaan yang tidak dapat diambil atau ditampilkan menggunakan Teknik *live shoot* [4]. Selain itu *motion graphic* dapat

membantu menggambarkan isi video sehingga diharapkan mempermudah dalam penyampaian informasi yang ditampilkan saat melihat video [4].

Usaha Budidaya Ikan Ripnohadi terletak di Dusun Kuncen, Tegaltirto, Berbah Sleman. Usaha ini berkecimpung di industri peternakan ikan konsumsi air tawar yang dapat menyediakan produk ikan dalam jumlah partai besar. Namun dikarenakan lokasi yang lumayan jauh dari kegiatan umum masyarakat dan juga belum ada kegiatan promosi yang dilakukan dari usaha budidaya ikan Ripnohadi, usaha ini belum banyak diketahui oleh banyak orang. Oleh karena itu penulis mengusulkan adanya pembuatan *video company profile* dengan menggabungkan teknik *live shoot* dan juga *motion graphic*. Dengan penyampaian *video Company Profile* yang jelas dan juga menarik diharapkan dapat lebih memperkenalkan usaha atau perusahaan tersebut ke customer atau masyarakat luas [2]. Oleh karena itu penulis membuat penelitian ini berjudul "Pembuatan *Video Company Profile* Menggunakan Teknik *Live shoot* dan *Motion graphic* Pada Perusahaan Budidaya Ikan Ripnohadi" [4].

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah bagaimana teknik *live shoot* dan *motion graphic* dapat membantu membuat *video Company Profile* yang dapat menyampaikan visi, misi, serta produk perusahaan dengan jelas dan mudah dipahami untuk mengenalkan usaha Budidaya Ikan Ripnohadi ke masyarakat luas [4].

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih fokus dan tidak keluar dari pokok permasalahan, maka ruang lingkup pembahasannya adalah:

1. Menampilkan profile dari perusahaan tersebut
2. Kegiatan penelitian dilakukan di Perusahaan Budidaya Ikan Ripnohadi
3. Penerapan hasil videonya akan diterapkan di *Youtube* dengan durasi maksimal 5 menit, dengan resolusi HD 1280 x 720, dan dengan format mp4

4. Dalam proses shooting diterapkan Teknik *live shoot*
5. Pembuatan asset vector untuk elemen *motion graphic*
6. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan video adalah Adobe Premiere Pro cc
7. Aplikasi yang digunakan untuk membuat pergerakan *motion graphic* adalah Adobe After Effects
8. Aplikasi pembuatan asset *motion graphic* adalah CorelDRAW
9. Sumber data penelitian diambil langsung dari pemilik perusahaan Budidaya Ikan Ripnohadi

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

Adapun maksud yang ingin disampaikan dalam penyusunan penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana komputer di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Membuat *video Company Profile* yang berisi informasi dari perusahaan Budidaya Ikan Ripnohadi

Adapun tujuan yang ingin disampaikan dalam penyusunan penelitian ini adalah:

1. Memperkenalkan usaha Budidaya Ikan Ripnohadi kepada masyarakat luas melalui *video Company Profile* ini.
2. Memperbarui media pengenalan perusahaan yang sebelumnya hanya memberitahu perusahaan atau produk melalui proses dari mulut ke mulut, diharapkan dapat mempermudah dalam mengenalkan perusahaan.
3. Menerapkan teknik *live shoot* dan *motion graphic* pada *video company profile* Budidaya Ikan Ripnohadi.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini pencarian fakta dan data untuk memecahkan masalah yang ada, beberapa metode yang digunakan adalah:

1. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah wawancara narasumber, metode ini diterapkan guna mencari hal-hal pokok yang ada pada Perusahaan Budidaya Ikan Ripnohadi akan diterapkan dalam isi *video Company Profile* [5].

2. Metode Analis

Digunakannya metode SWOT untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan informasi yang akan dipakai [5].

3. Metode Perancangan

Tahap metode perancangan yang akan diterapkan meliputi:

- Pra Produksi (Ide, Konsep, Naskah, dan *Storyboard*)
- Produksi (Pengambilan Gambar dan Pembuatan Asset)
- Pasca Produksi (Editing dan Rendering) [5]

4. Metode Implementasi

*Video company profile* diterapkan pada media youtube [5].

### 1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari 5 bab, dengan perincian sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Menguraikan isi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan, Metode Penelitian hingga Sistematika Penulisan,

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Memuat tentang konsep dasar dan juga teori-teori yang berhubungan dengan penelitian.

**BAB III : ANALIS DAN PERANCANGAN**

Menganalisa permasalahan yang dihadapi dan merancang implementasi media yang akan dibuat.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Menjelaskan tentang proses pembuatan video / proses produksi hingga pasca produksi

**BAB V : PENUTUP**

Bagian penutupan dari penelitian yang berisi kesimpulan dan saran

**DAFTAR PUSTAKA**

Memuat tentang sumber-sumber pembuatan penelitian yang berisi referensi dari berbagai sumber.

**LAMPIRAN**

Data tambahan yang tidak disertakan dalam teks utama penelitian dapat berupa foto, gambar, maupun hasil penelitian.

