

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Company profile deskripsi singkat tentang mengenai Perusahaan yang berisi dasar tata nilai Perusahaan yang terdiri dari *corporate value* (nilai perusahaan) serta *product value* (nilai produk yang dihasilkan) serta *excellence corporate* (keunggulan perusahaan) dibandingkan pesaing [1].

Video adalah media audio visual dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadi proses yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Pesan yang disajikan bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting) maupun fiktif (cerita), bisa bersifat, bisa bersifat informatif, edukatif dan instruksional[2]. Sebagai media audio visual yang mampu merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian, video memiliki peran yang signifikan dalam pembelajaran, dan seiring perkembangan teknologi, video kini juga menjadi instrument penting dalam pemasaran digital salah satunya Video Company Profile

Motion graphics memungkinkan penyampaian informasi yang kompleks atau abstrak dengan cara yang mudah dipahami oleh audiens. Mereka dapat menggambarkan konsep, data, atau proses dengan cara visual yang dinamis [3]. Motion graphic berguna sebagai untuk menyampaikan informasi yang kompleks menjadi mudah dipahami dan meningkatkan daya tarik kepada audiens, dari sisi desain grafis sendiri motion graphic dapat membuat video lebih engaging kepada audiens.

Live shoot dapat diartikan sebagai teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung dimana dalam pengerjaannya diperlukan editing untuk menyempurnakan hasil shooting [4]. Live shoot memungkinkan audiens atau penonton untuk melihat kondisi yang nyata di lapangan seperti keadaan tempat, fasilitas, dan lain-lain hal tersebut menambah kredibilitas atau keaslian video, dan membuat audiens lebih percaya dengan visual yang disampaikan.

Multimedia sebagai salah satu media yang menjadikan realita kehidupan objek menggunakan liveness dan motion graphics terlihat lebih epic. Kemampuan komunikasi empatik perlu ditanamkan pada video untuk menghindari terjadinya kegagalan komunikasi. Penerapan komunikasi empatik tergambar melalui Cara komunikasi narasumber, lokasi atau tempat pengambilan video, gerakan dan mimik wajah, penampilan, dan perilaku. Kemudian pada level representasi tergambar melalui Kamera, Dialog, Narasi, Editing, Musik, Action / Aksi [5].

Menggabungkan kedua teknik ini, yaitu live shoot dan motion graphic, dalam pembuatan video company profile akan menghasilkan konten yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual. Kombinasi ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif dan menarik tentang Randoan, serta mampu meningkatkan daya tarik dan kesan positif terhadap perusahaan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan video company profile untuk Randoan dengan menggunakan kombinasi teknik live shoot dan motion graphic. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat membantu Randoan dalam memperkuat strategi komunikasinya, meningkatkan brand awareness, dan mencapai tujuan pemasaran yang telah ditetapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah berupa: Bagaimana Pembuatan Video Company Profile Pada Randoan Menggunakan Live Shoot dan Motion Graphic?

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan yang perlu diperhatikan agar fokus penelitian tetap jelas dan hasil yang diperoleh lebih terarah. Batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada lingkungan Randoan
2. Video Company Profile akan ditayangkan melalui platform Instagram
3. Video iklan akan menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*
4. *Live Shoot* sebagai teknik pengambilan gambar pada Randoan

5. *Motion Graphic* sebagai penyampaian informasi menggunakan software
6. Uji kelayakan video iklan terdiri dari masyarakat umum dan para ahli multimedia

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video company profile pada Randoan menggunakan live shoot dan motion graphic.;

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki berbagai manfaat yang dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu:

1.5.1 Bagi peneliti selanjutnya

1. Dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian serupa di masa depan.
2. Membantu peneliti memahami secara mendalam proses pembuatan video company profile.
3. Memperkuat kemampuan peneliti dalam mengimplementasikan teknik live shoot dan motion graphic dengan baik dan benar.
4. Menjadi contoh nyata penerapan ilmu yang diperoleh selama masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta, khususnya dalam mata kuliah konsentrasi Visual Effect pada program studi SI Teknologi Informasi.

1.5.2 Bagi objek penelitian

1. Menyediakan video company profile yang dapat digunakan sebagai alat promosi efektif untuk memperkenalkan Randoan kepada calon klien, mitra bisnis, dan publik secara luas.
2. Membantu meningkatkan citra perusahaan melalui penyajian visual yang profesional dan menarik, yang dapat meningkatkan kepercayaan dan kredibilitas di mata audiens.
3. Mempermudah penyampaian informasi mengenai visi, misi, nilai-nilai, dan keunggulan kompetitif Randoan secara jelas dan

menarik, sehingga audiens dapat memahami dengan baik.

4. Meningkatkan daya tarik dan identitas merek Randoan dengan penggunaan teknik visual yang inovatif dan kreatif, sehingga dapat membedakan perusahaan dari para pesaing.
5. Menyediakan konten yang dapat digunakan dalam berbagai platform pemasaran, baik online maupun offline, sehingga memperluas jangkauan promosi perusahaan.

1.6 Metode Penelitian

Penulis menggunakan berbagai metode untuk memperoleh data dan informasi yang mendukung. Metode-metode tersebut antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini melibatkan berbagai metode pengumpulan data untuk memastikan akurasi dan kedalaman informasi. Metode-metode yang digunakan antara lain [6]:

1. Metode Observasi

Observasi adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data yang sistematis terhadap penelitian baik secara langsung maupun secara langsung ataupun tidak langsung.

2. Metode Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Dengan metode ini penulis bisa mendapatkan banyak data ataupun referensi yang relevan dengan penelitian yang sedang dijalani.

1.6.2 Metode Analisis Kebutuhan

Penulis menggunakan metode analisis kebutuhan sistem. Untuk mempermudah analisis dalam menentukan kebutuhan sistem secara keseluruhan dan komprehensif, analisis kebutuhan dibagi menjadi dua jenis utama, yaitu Kebutuhan Fungsional dan Kebutuhan Non-Fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan 3 metode perancangan. Berdasarkan buku karya M. Suyanto (2004), Terdapat 3 tahapan produksi antara lain [7]:

1. Pra produksi

Tahap pra produksi adalah tahap semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi sebelum multimedia komersial diproduksi secara nyata. Pada tahapan ini meliputi pembuatan ide cerita, storyboard, dan konsep.

2. Produksi

Tahap produksi adalah periode selama multimedia diproduksi secara komersial. Pada tahapan ini meliputi proses syuting.

3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah periode semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi secara nyata untuk komersial.

1.6.4 Metode Evaluasi

Penulis menggunakan Skala Likert untuk metode evaluasi, Skala Likert paling sering digunakan dalam penelitian yang menggunakan metode survei [8].

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk menjaga agar laporan ini tetap terstruktur dan fokus pada permasalahan yang diteliti, penulis menerapkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, bab ini mencakup Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, bab ini berisi Studi Pustaka dan Dasar-Dasar Teori yang menguraikan teori-teori yang relevan dengan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, mencakup objek penelitian, alur penelitian, metode pengumpulan data, analisis data, serta hasil dari proses pra-produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini menguraikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai proses produksi dan pasca-produksi video company profile untuk Randoan, termasuk penerapan teknik live shoot dan motion graphic, rendering, hingga proses evaluasi.

BAB V PENUTUP, bab ini merupakan bagian akhir dari laporan yang berisi kesimpulan dan saran terkait implementasi teknik live shoot dan motion graphic dalam pembuatan video company profile untuk Randoan.