

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang pesat, tidak dipungkiri pesatnya perkembangan ini sangatlah berguna sebagai media promosi. khususnya dibidang multimedia. Multimedia merupakan cara yang tepat karena bisa mempermudah dalam menyampaikan informasi, khususnya dalam bentuk video. Multimedia dinilai lebih menarik indera dan minat, karena menggabungkan antara pandangan, suara dan gerakan[1]. Salah satu penerapan multimedia adalah untuk memvisualisasikan *company profile* dalam bentuk video. *Company profile* merupakan aset suatu perusahaan atau lembaga yang dapat digunakan untuk meningkatkan *image* atau citra dari perusahaan tersebut[2]. Dalam pembuatan *video profile* penggunaan efek visual salah satunya dengan teknik *live shoot* dan *motion graphic* juga bisa membuat video lebih menarik.

Wedangan Kampoeng adalah badan usaha yang bergerak dibidang kuliner yang beralamat di Jalan Kaliurang KM 12.5 Sleman, Yogyakarta. Wedangan Kampoeng mengusung tema *cafe resto* khas Jawa bergaya klasik, ditandai dengan bangunan yang berbentuk joglo, pendopo, dan gazebo. Adapun menu yang disajikan juga beragam, tersedia aneka jajanan pasar, masakan rumahan, makanan angkringan seperti nasi kucing dan sate-satean. Minumannya pun bermacam macam dari mulai wedangan, teh, kopi hingga aneka jus buah.

Wedangan Kampoeng sudah melakukan pemasaran secara digital, namun hanya sebatas artikel yang di posting di portal berita online, oleh karenanya masih ada beberapa informasi dari Wedangan Kampoeng yang belum bisa ditampilkan secara maksimal. Hal tersebut dapat menjadi langkah strategis untuk menarik perhatian target pasar, membangun loyalitas pelanggan, dan memperluas jangkauan pemasaran dengan membuat *video profile* agar tidak berdampak pada kalahnya persaingan dengan kompetitor dan menurunnya omzet penjualan.

Dengan adanya permasalahan diatas, penulis ingin berniat membuat sebuah

video profile dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* yang diharapkan mampu memberikan visualisasi yang utuh bertujuan sebagai pendukung penyajian informasi dan media promosi agar lebih maksimal yang dapat digunakan oleh pihak Wedangan Kampoeng.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat disimpulkan rumusan masalahnya yaitu "Bagaimana membuat video profile Wedangan Kampoeng menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*?".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang didapatkan antara lain:

1. Penelitian dilakukan di Wedangan Kampoeng.
2. Format video yang dihasilkan adalah .MP4.
3. Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*.
4. Materi yang di uji dari penelitian ini adalah kelayakan video dan faktor informasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengimplementasikan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* untuk membuat video profile Wedangan Kampoeng sebagai media untuk promosi, dan informasi.
2. Membantu Wedangan Kampoeng untuk meningkatkan kualitas promosi dan membantu menyampaikan informasi kepada masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari pembuatan video profile bagi objek yaitu:

1. Video profile dapat meningkatkan *brand awareness* Wedangan Kampoeng agar dapat lebih dikenal oleh masyarakat.
2. Video profile ini diharapkan mampu meningkatkan penjualan di

Wedangan Kampoeng.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran dan memahami alur persoalan dan pembahasan dalam penelitian, maka penulis menyajikan sistematika pembahasan yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Adapun sistematikanya diantara beberapa bab tersebut, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka, landasan teori dan konsep yang melandasi permasalahan penelitian ini. Data-data tersebut didapatkan melalui pengumpulan informasi dari jurnal, buku, tesis yang terkait dengan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, konsep, naskah dan storyboard.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tahapan yang penulis lakukan dalam pembuatan video profile, mulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Bab ini juga menjelaskan tentang penerapan *live shoot* dan *motion graphic*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas seluruh bab berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.