

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini berkembang sangat cepat, khususnya di bidang teknologi informasi. Perkembangan di bidang teknologi informasi ini sangat mendukung dalam perkembangan sektor-sektor lainnya, seperti perdagangan, pendidikan, komunikasi, perindustrian, pariwisata, dan lain sebagainya. Salah satu fungsi teknologi informasi bagi sektor komunikasi yaitu sebagai media iklan dan promosi. Sebagai *contoh* salah satu penerapan teknologi *multimedia* dalam bidang iklan dan promosi yaitu dalam bentuk *video company profile*.

Video company profile merupakan gambaran atau profil mengenai diri suatu perusahaan, instansi, ataupun kelompok masyarakat, yang ingin lebih di kenal di masyarakat, atau sebagai fasilitas untuk melakukan promosi baik untuk kepentingan bekerjasama dengan lainnya atau sebagai penawaran kepada calon mitra kerja. Dalam pembuatan *video company profile* sebagai media promosi di Rumah Belajar Tsiqoh menggabungkan antara 2 teknik *Multimedia* yaitu teknik *Live shoot* dan *Motion Graphic*. Teknik *Live shoot* adalah salah satu teknik *Multimedia* yang melakukan proses pengambilan gambar secara langsung. Sedangkan teknik *Motion Graphic* merupakan gabungan dari beberapa potongan desain yang di gerakan sehingga menjadi sebuah animasi.

Rumah Belajar Tsiqoh merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang pendidikan *non-akademik*. Dalam melaksanakan proses perekrutan calon siswa, Rumah Belajar Tsiqoh mendapati sebuah permasalahan yaitu kurang

efektifnya cara penyampaian informasi tentang bagaimana membagikan informasi secara merinci tentang Rumah Belajar tersebut. Meskipun dengan dilakukannya pembagian brosur, informasi di sosial media, kurangnya informasi yang didapatkan untuk para calon siswa. Maka penulis menyarankan kepada pemilik Perusahaan untuk dibuatnya *video company profile* dengan teknik *live shoot* dan *motion graphic* untuk Rumah Belajar Tsiqoh.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya adalah:

Bagaimana cara merancang dan membuat *video company profile* menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* sebagai media promosi Rumah Belajar Tsiqoh

1.3 Batasan Masalah

Agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dihasilkan adalah *video company profile* Rumah Belajar Tsiqoh.
2. Peneliti membuat *video company profile* menggabungkan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
3. Target *video company profile* ini berdurasi kurang lebih 5 menit.
4. Target tayang *video company profile* ini akan diunggah pada IGTV akun Instagram Rumah Belajar Tsiqoh.
5. Tahap penelitian ini sampai dengan hasil *video company profile* diserahkan ke pihak pemilik Rumah Belajar Tsiqoh.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maksud dan tujuan dari pembuatan *video company profile* adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata I Jurusan Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dapat memberikan sebuah referensi untuk membuat sebuah *video company profile* dengan penggabungan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
3. Membuat *video company profile* perusahaan sebagai media promosi.
4. Membantu Rumah Belajar Tsiqoh dalam mempromosikan pendidikan *non-akademik*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1.5.1 Bagi Penulls

1. Menambahkan ilmu dalam hal pembuatan *video company profile* sebuah Rumah Belajar dengan teknik *motion graphic*.
2. Membandingkan teori-teori yang ada, yang didapat selama kuliah dengan masalah sebenarnya di dunia kerja.
3. Mengetahui *kondisi* sebenarnya yang terjadi di dunia kerja dan sebagai pengalaman kerja penulis.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Dapat menjadi salah satu bahan tolak ukur sampai dimana keberhasilan akademik melakukan visi dan misi dalam proses belajar mengajar selama perkuliahan
2. Dapat menambah bahan referensi untuk pembuatan *video company profile* dengan menggabungkan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
3. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

1.5.3 Bagi Perusahaan

1. Memberikan informasi kepada *konsumen* mengenai perusahaan melalui *video company profile* dengan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
2. Mempermudah bagian pemasaran dalam meningkatkan daya saing perusahaan lain yang sejenis dalam mendapatkan calon bimbingan belajar

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan masalah yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti untuk mendapatkan data secara tepat dan akurat.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan tanya jawab langsung yang berdasarkan pada tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk memperoleh data yang tepat dan akurat sebagai bahan membuat analisis dan penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mencari informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku pedoman dan fasilitas internet sebagai bahan referensi informasi yang akurat.

1.6.2 Metode Analisis SWOT

Penelitian ini menggunakan metode analisis SWOT, dilakukan analisis masalah berupa identifikasi masalah kemudian menawarkan solusi, dan selanjutnya perusahaan yang menentukan solusi tersebut.

1.6.3 Metode Produksi

Pada tahap ini dilakukan perancangan proses pra, pro, dan pasca produksi yang nanti akan terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi *video*. Adapun langkah persiapannya adalah membuat konsep dan bahan materi, pembuatan *storyboard*, dan penyempurnaan hasil produksi *video*.

1.6.4 Metode Evaluasi Skala Likert

Setelah pembuatan *video company profile* selesai diproduksi dan di distribusikan, penulis akan mengevaluasi hasil *video* tersebut dengan metode evaluasi skala likert dan kemudian pemilik Rumah Belajar Tsiqoh dapat mengetahui sikap masyarakat terhadap perusahaan setelah dibuatkan *video company profile* Rumah Belajar Tsiqoh.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan deskripsi umum yang meliputi : latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu teori yang ada kaitannya dengan penelitian, yang menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan *video company profile* sebagai media promosi dengan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai analisis dan perancangan *video company profile*, serta segala kelebihan dan kekurangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil penelitian yang sudah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya, proses pembuatan *video company profile* dan implementasi dari *video* yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian dan memberikan saran-saran dari permasalahan yang telah dibahas sebagai masukan untuk menunjang perbaikan media yang dihasilkan dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar pustaka dari referensi-referensi yang digunakan penulis, yang mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.