

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di Era Industry 4.0 semuanya serba teknologi termasuk cara pemasaran suatu produk/brand, di Era ini teknologi informasi mampu memberikan peranan penting dalam penyaluran informasi suatu perusahaan, khususnya teknologi informasi berbasis multimedia. Salah satu pengembangan multimedia adalah animasi dengan teknik *Motion Graphic*. Pembuatan *company profile* menggunakan teknik *motion graphic* mempunyai kelebihan dibanding menggunakan teknik *liveshoot*, karena teknik *motion graphic* dapat menampilkan informasi yang tidak bisa diambil menggunakan teknik *liveshoot*.

PT. Sebangku Jaya Abadi merupakan sebuah badan usaha yang bergerak pada 5 bidang yaitu : penerbitan piranti lunak (software), aktivitas pengembangan video game, aktivitas pemrograman komputer lainnya, perdagangan besar barang percetakan dan penerbitan dalam berbagai bentuk, dan pendidikan lainnya swasta. Media promosi yang digunakan saat ini masih berupa brosur, kartu nama, pin, dan baju. Video promosi animasi 2D dengan teknik *motion graphic* menjadi salah satu solusi dalam menambah media promosi yang menarik. Karena dengan teknik *motion graphic* bisa mengilustrasikan informasi yang tidak dapat disampaikan melalui media sebelumnya, sehingga dapat memberikan

kemudahan penyampaian informasi yang diberikan pada saat presentasi kepada klien.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana membuat Video Company Profile Melalui Motion Graphic Sebagai Sarana Promosi PT. Sebangku Jaya Abadi ?"

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa Batasan masalah yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Video *company profile* akan ditayangkan perusahaan pada saat presentasi.
2. Video *company profile* digunakan sebagai konsumsi perusahaan dan calon pelanggan.
3. Informasi yang ditampilkan berupa *profile* dan keunggulan produk PT. Sebangku Jaya Abadi
4. Tahap penelitian yang dilakukan sampai dengan penyerahan video kepada PT. Sebangku Jaya Abadi

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dan maksud dari penelitian ini adalah :

1. Membuat video *company profile* dengan teknik *motion graphic* sebagai sarana promosi di perusahaan PT. Sebangku Jaya Abadi.
2. Sebagai penerapan dan pengembangan multimedia yang telah didapat di bangku perkuliahan Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang Program Diploma di Universitas Amikom Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan, antara lain :

1. Membantu mempromosikan dan mengenalkan produk melalui video *motion graphic company profile*.
2. Sebagai alternative baru dalam media promosi untuk memberikan informasi kepada calon klien secara efektif mengenai PT. Sebangku Jaya Abadi

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat dari sumber-sumber yang yang jelas, data tersebut diambil dengan metode sebagai berikut :

1. Metode Wawancara  
Metode wawancara dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data melalui proses tanya jawab kepada pihak terkait.
2. Metode Observasi  
Metode observasi dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data melalui proses pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti.
3. Metode Pustaka  
Metode pustaka dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data dengan menggunakan buku-buku maupun internet sebagai referensi penulisan tugas akhir dan pembuatan *company profile* animasi motion graphic 2D.

### 1.6.2 Metode Produksi

Metode pembuatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Pra-Produksi

Proses pra-produksi dilakukan dengan pengumpulan data dari beberapa sumber seperti buku, jurnal, internet, dan narasumber. Dalam proses pra-produksi juga dilakukan penyusunan konsep.

2. Produksi

Proses produksi dilakukan dengan cara mengimplementasikan konsep yang telah disusun dalam proses pra-produksi.

3. Pascaproduksi

Proses pascaproduksi dilakukan dengan mengevaluasi dan merevisi hasil dari proses produksi, setelah itu produk siap untuk dipublikasikan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penyelesaian dari penelitian ini. Maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

1. **Bab I PENDAHULUAN**

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

2. **Bab II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang digunakan dalam merancang analisis, data, serta proses produksi.

3. **Bab III GAMBARAN UMUM**

Pada bab ini menjelaskan tentang tunjauan umum dan pengumpulan data serta alur penelitian.

4. **Bab IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan bentuk pembahasan beserta implementasi video *company profile*.

5. **Bab V PENUTUP**

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran guna memperbaiki kelemahan yang terdapat pada video *company profile*.