

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital seperti sekarang ini, media sosial sangat berpengaruh sebagai media atau tempat untuk mempromosikan jasa dan produk. Untuk itu, sebuah perusahaan memerlukan video *company profile* untuk memperkenalkan produk atau jasa yang di miliki [1]. *Company Profile* merupakan representasi identitas perusahaan yang mencakup informasi tentang layanan atau produk, dirancang untuk memberikan pemahaman, membentuk persepsi, dan membangun kedekatan dengan pelanggan melalui komunikasi yang informatif dan persuasive [2]. Tujuan pembuatan *company profile* adalah untuk menjadi identitas perusahaan yang mendukung terjalannya kerja sama dengan pihak-pihak terkait. Selain itu, *company profile* juga berperan sebagai sarana promosi dan media informasi untuk menawarkan produk atau jasa yang disediakan perusahaan.

AOG Clothing merupakan sebuah tempat konveksi dan sablon. AOG Clothing menerima pembuatan baju, jaket, seragam sekolah, jersey, topi, tas, dan lain-lain. Sebagai media promosi, AOG Clothing menggunakan *platform* media sosial yaitu instagram, tiktok, dan facebook. AOG Clothing belum memiliki sebuah video *company profile*, sehingga AOG Clothing membutuhkan sebuah video *company profile* dan menambahkan *platform* youtube sebagai media promosi untuk memperkenalkan dan memberikan informasi tentang AOG Clothing kepada masyarakat luas [3]. Perkembangan teknologi multimedia memungkinkan promosi produk dilakukan tidak hanya melalui teks dan gambar, tetapi juga menggunakan video. Hal ini memperluas cakupan pemasaran sekaligus menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh konsumen.

Pembuatan video *company profile* ini menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* untuk bisa menghasilkan video yang menarik dan informatif [3]. Penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan kedua teknik ini, dapat membuat informasi mudah dipahami dan tampilan video lebih menarik[4]. *Live*

shoot adalah teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung. Teknik ini juga dikenal sebagai video shooting, di mana dalam prosesnya memerlukan tahap penyuntingan untuk menyempurnakan hasil rekaman [5]. *Motion graphics* adalah teknik animasi yang menggabungkan elemen gerak dengan seni grafis, seperti tipografi, ilustrasi, atau gambar. Kata *motion* berarti gerakan, sedangkan *graphics* merujuk pada seni atau desain visual. Dengan demikian, *motion graphics* dapat diartikan sebagai kombinasi gambar dan tulisan yang diberi efek gerak untuk menghasilkan sebuah video.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan memproduksi video *company profile* untuk AOG Clothing dengan teknik *live shoot* dan *motion graphic*, sehingga dapat meningkatkan citra, daya tarik, dan jangkauan pemasaran melalui platform media sosial?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah untuk menjaga fokus pada pemecahan masalah sudah diidentifikasi. Oleh karena itu, penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Video yang dirancang adalah video *company profile* untuk AOG Clothing yang mencakup informasi tentang produk dan layanan perusahaan.
2. Dalam pembuatan video hanya menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
3. Distribusi video fokus pada platform media sosial Instagram, TikTok, Facebook dan YouTube.
4. Software yang digunakan adalah Adobe Premiere, Adobe After Effect, dan Adobe Media Encoder.
5. Durasi video dibatasi maksimal 3-5 menit untuk menjaga perhatian penonton, dengan *frame rate* 30fps, *frame resolution* full HD

(1920x1080), dan format mp4.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang didapatkan penulis menetapkan tujuan penelitian agar jelas dan terarah. Tujuan penelitian ini meliputi pembuatan video *company profile* dan memberikan informasi mengenai AOG Clothing.

1. Menghasilkan video yang menarik dan informatif untuk meningkatkan citra AOG Clothing.
2. Merancang dan memproduksi video *company profile* yang sesuai dengan identitas AOG Clothing menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
3. Memanfaatkan video *company profile* untuk memperluas jangkauan pemasaran melalui *platform* media sosial.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi peneliti, pemilik usaha, dan konsumen. Berikut adalah manfaat yang didapatkan:

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperdalam pemahaman proses produksi media promosi multimedia dan strategi distribusi digital. Hasilnya, penelitian ini menambah portofolio untuk mendukung karier di industri kreatif.

2. Bagi Pemilik Usaha

Melalui media ini, perusahaan dapat meningkatkan citra profesional, memperluas jangkauan pemasaran, dan membuka peluang kerja sama bisnis baru. Dengan memanfaatkan *platform* YouTube, AOG Clothing dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan beragam.

3. Konsumen

Dengan tampilan yang profesional, video ini mampu membangun kepercayaan konsumen terhadap kualitas produk perusahaan. Dibandingkan media informasi statis seperti teks atau

gambar, video menawarkan pengalaman yang lebih interaktif dan mendalam.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat untuk membahas garis besar dari setiap bab yang ada, berikut sistematika penulisan dalam penelitian ini

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab ini menjelaskan alasan dan urgensi penelitian, serta ruang lingkup yang menjadi fokus penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas teori-teori yang relevan sebagai dasar penelitian, seperti konsep video *company profile*, teknik *live shoot*, *motion graphic*, dan media promosi digital. Bab ini juga memuat penelitian-penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, mencakup pendekatan penelitian, tahap-tahap perancangan dan produksi video, serta teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menyajikan hasil penelitian berupa proses pembuatan video *company profile* AOG Clothing, termasuk tahapan *live shoot* dan *motion graphic*. Bab ini juga memuat pembahasan mengenai kualitas video yang dihasilkan dan relevansinya dengan kebutuhan promosi AOG Clothing.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari penelitian serta saran yang dapat diberikan untuk AOG Clothing atau pihak-pihak yang ingin melakukan penelitian serupa.