

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus merupakan salah satu anak perusahaan dari PT. Perkebunan Nusantara IX Semarang yang berfokus mengelola komoditas karet. PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus beroperasi di Kabupaten Karanganyar.

Salah satu masalah yang terjadi pada PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus adalah belum ada media informasi secara lengkap yang menyajikan informasi meliputi profil perusahaan, proses produksi sampai hasil produksi sebagai *company profile*. Dalam usaha pembuatan media profil perusahaan sudah ada banner yang telah di buat, namun media banner hanya menampilkan visi dan misi perusahaan saja, belum menampilkan profil perusahaan secara lengkap, proses produksi dan hasil produksi. Kekurangan dari banner lainnya adalah keterbatasan dalam memvisualisasikan informasi-informasi serta tidak mudah di akses media sosial.

Perkembangan dalam dunia multimedia membuat banyak sekali *company profile* yang dibuat dalam bentuk video kreatif yang bisa juga di unggah ke berbagai media sosial sehingga mudah di akses dan efisien dalam penyampaiannya. Salah satu teknik yang bisa digunakan adalah Teknik *Live Shoot* dan *Motion graphic*.

Live shoot dapat digunakan untuk memberikan visual tentang keadaan fisik dari suatu object secara nyata, dalam hal ini adalah kondisi fisik perusahaan dan elemen – elemen penting perusahaan yang ada. *Motion graphic* berguna untuk menampilkan proses yang sulit ditampilkan oleh *live shoot*, yaitu seperti kualitas dari olahan karet sheet, manajemen limbah perusahaan serta pada proses produksi meliputi proses asam semut, proses penggilingan, proses pengasapan.

Dengan latar belakang tersebut penulis ingin membuat sebuah Video *Company profile* dengan mengimplementasikan Teknik *Live shoot* dan Teknik *Motion graphic* untuk menampilkan informasi proses produksi dan profil dari PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas maka Masalah yang dapat dirumuskan adalah *Bagaimana caranya mengimplementasikan teknik Live shoot dan teknik Motion graphic pada video Company profile PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus.*

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan Masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Menampilkan Produk dan elemen penting dari perusahaan.
2. Video berdurasi 5 menit.
3. Pembahasan materi video adalah tentang bangunan perusahaan, wilayah kerja, produk perusahaan, tahapan produksi, hasil produksi, manajemen limbah dan usaha pengembangan perusahaan.

4. Pembahasan teknis adalah meliputi dari tahap pra produksi, tahap produksi, dan pasca produksi.
5. Hal yang di uji dari hasil penelitian adalah kesesuaian isi informasi video dengan rancangan video.
6. Pengujian hasil video menggunakan metode *alpha testing* dan *beta testing*.
7. Penguji hasil video company profile adalah dari pihak PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus dan mahasiswa Universitas Amikom yang telah mengikuti kelas multimedia menggunakan kuisioner.
8. Pembuatan video profil ini hanya sampai uji coba video kepada pihak PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membuat *Video Company profile* sebagai media untuk menampilkan profil perusahaan dengan menggunakan media video yang menampilkan nilai nilai perusahaan, *product value* serta keunggulan perusahaan.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah *Video Company profile* PT. Perkebunan IX Kebun Batujamus dengan mengimplementasikan teknik *Live shoot* dan *Motion graphic* agar nantinya informasi tentang profil perusahaan dapat tersaji dalam format video yang juga kompatibel dengan media sosial untuk penyebaran informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Penulis

Mahasiswa dapat mengaplikasikan teori dan ilmu yang telah dipelajari di bangku perkuliahan dengan lingkungan praktik yang sebenarnya.

2. Perusahaan

Menjadi media pengenalan profil serta produk dari perusahaan.

3. Masyarakat.

Menjadi lebih mudah menerima informasi dan lebih mengenal jauh tentang perusahaan.

4. Universitas

Naskah dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan dapat dikembangkan lagi di masa yang akan datang.

1.6 Metode Penelitian

Dalam metode penelitian ini menggunakan metode untuk pembuatan sebuah video sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu metode atau prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang apa saja yang harus dikerjakan pada saat melakukan pengolahan data. Pada tahap pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung keadaan perusahaan dan proses produksi dari awal hingga akhir dari hasil produksi perusahaan.

2. Metode Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari, membaca dan mengumpulkan dokumen-dokumen sebagai referensi seperti buku, artikel, dan literatur-literatur tugas akhir yang berhubungan dengan topik yang dipilih yang berkaitan dengan objek penelitian.

3. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai atau orang yang diwawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung.

1.6.2 Metode Analisis

Penggunaan metode analisis bertujuan untuk mengenali penyebab masalah yang dihadapi serta mengambil keputusan yang tepat dari hasil analisis tersebut. Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah Analisis SWOT.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada Tahap ini dilakukan Perancangan terhadap Pembuatan Video yang akan dibuat meliputi ide cerita, naskah dan *Storyboard*.

1.6.4 Metode Pembuatan Video

Melakukan langkah-langkah pada tahap produksi yang berupa *shooting*, perekaman suara, dan pemilihan kamera. Setelah itu, masuk tahap pasca produksi yang berupa *editing*, memeriksa hasil sementara *editing*, *rendering*, *testing*, dan penyerahan *video profile* kepada pihak PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus.

1.6.5 Metode Testing dan Evaluasi

Setelah pembuatan *video profile* ini selesai dilanjutkan dengan melakukan pengujian dengan metode *acceptance testing* atau biasa disebut *alpha test* dan *beta test*, untuk pengolahan data menggunakan *Skala Linkert*. Proses ini merupakan tahap akhir sebelum pengguna dalam hal ini pihak PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus menyetujui dan menerima penerapan *video company profile*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan naskah penelitian menggunakan kerangka penulisan sehingga dapat tersusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan kajian pustaka dan dasar teori yang berkaitan dengan penelitian, seperti referensi-referensi dengan tema yang sama serta definisi yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang di teliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang alat dan bahan penelitian, langkah-langkah penelitian, dan rancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang implementasi dari teknik yang digunakan untuk pembuatan sebuah video yang sudah dirancang dan rancangan video.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan dalam penelitian serta saran-saran yang membangun pengembangan dan perbaikan dari hasil yang sudah dibuat oleh peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai referensi, baik buku maupun sumber internet yang digunakan dalam penelitian.