

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, perkembangan teknologi informasi dari waktu ke waktu semakin berkembang pesat. Sehingga memaksa masyarakat luas untuk menikmati kemudahan perkembangan teknologi tersebut. Teknologi informasi menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi manusia. Sejalan dengan hal tersebut, ada berbagai macam media untuk mempromosikan dan menyampaikan informasi berupa *video company profile*.

Company profile memiliki peran cukup penting dalam marketing sebuah perusahaan atau instansi, karena dapat mempresentasikan visi dan misi perusahaan serta produk dan jasa yang akan ditawarkan kepada konsumen atau mitra usaha. Selain itu, *company profil* juga bermanfaat sebagai sarana presentasi yang dapat ditampilkan melalui monitor televisi ketika mengikuti expo wirausaha. Sehingga mempersingkat pertemuan dengan konsumen yang akan bertanya detail tentang *profile* perusahaan. Video profil merupakan alat marketing yang efektif karena mengandung kelima unsur multimedia yaitu teks, gambar, audio, video, dan animasi. Penggabungan antara unsur-unsur multimedia itu pun telah banyak digunakan seperti penggabungan teknik Live Shoot dan Motion Graphic, dimana kedua teknik saling mengisi dalam menampilkan informasi. Teknik Live Shoot untuk menampilkan sesuatu yang bersifat nyata sedangkan teknik motion graphic memvisualkan sesuatu yang bersifat ilustrasi atau imajinatif.

Kemajuan teknologi informasi telah membawa pengaruh besar dalam berbagai lini bidang usaha. Di era ini dunia usaha sudah menerapkan kecanggihan teknologi informasi tersebut hampir di seluruh kegiatan usaha. Tidak terkecuali Boogie.id yang membutuhkan media untuk menyampaikan informasi dan fakta yang dimiliki. Boogie.id merupakan toko sneakers, fashion street wear dan jasa shoes cleaning yang terletak di Yogyakarta. Sebelumnya Boogie.id sudah menggunakan media sosial seperti twitter dan instagram yang mampu menarik minat dari dalam dan luar pulau jawa. Namun dengan adanya rencana peluasan target pemasaran, Boogie.id membutuhkan penambahan rekan bisnis. Sehingga dibutuhkan alat untuk mempresentasikan dari Boogie.id tersebut untuk menjelaskan informasi terkait Boogie.id dan untuk menarik minat kepada para calon rekan bisnis.

Dari permasalahan tersebut maka diusulkan adanya pembuatan video profil dengan menggabungkan teknik *Live Shoot* dan teknik *Motion Graphic*. Melalui pengemasan visualisasi informasi dengan bentuk video profil akan mampu menyampaikan informasi tentang Boogie.id secara jelas dengan beberapa ilustrasi yang menjelaskan keunggulan seperti mekanisme pemesanan, tempat outlet yang strategis dan lain sebagainya. Teknik ini diharapkan dapat menyajikan visualisasi data menggunakan gambar, video atau grafik suatu informasi secara sederhana tanpa mengurangi informasi yang ada, dengan dilengkapi narasi dan Backsound agar lebih mudah diterima oleh audien.

Berdasarkan uraian diatas maka disulkan pembuatan video profil dalam mendukung penyajian promosi dan informasi dengan menggunakan teknik *Live Shoot* dan teknik *Motion Graphic*. Maka dari itu penulis mengambil judul

"Perancangan Video Profil Boogie.id sebagai Media Informasi Berbasis Multimedia".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang sebuah video profil untuk Boogie.id?

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah yang terinci dalam penelitian ini. Hal itu diperlukan agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka perlu adanya batasan masalah. Adapun pembagiannya sebagai berikut :

1. Perancangan video profil ini dibuat untuk Boogie.id di Yogyakarta.
2. Proses pembuatan video profil Boogie.id mengikuti alur pra produksi, produksi, pasca produksi.
3. Video profil ini dibuat dengan *software* utama Adobe Premiere Pro CC 2017 dan Adobe After Effect CC 2017.
4. Hasil akhir akan berbentuk video profil dengan format (.mp4).
5. Tahap penelitian berakhir ketika video diserahkan ke Boogie.id.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari perancangan video profil Boogie.id sebagai media informasi berbasis multimedia adalah :

1. Maksud Penelttian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun media informasi alternatif bagi masyarakat yang menarik sehingga dapat membantu mengenalkan Boogie.id secara lengkap dan menumbuhkan minat pelanggan untuk berkunjung ke Boogie.id.

2. Tujuan Penelttian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan strata I (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk membuatkan toko ini sebuah video profil Boogie.id berbasis multimedia yang dapat dijadikan sebagai media pengenalan profil yang lebih menarik dan efektif.

1.5 Manfaat Penelttian

Penelitian yang dilakukan memiliki manfaat bagi beberapa pihak antara lain :

1. Meningkatkan profil marketing Boogie.id.
2. Sebagai bentuk promosi yang lebih menarik.
3. Dengan adanya video profil bisa menjelaskan perusahaan/produk/jasa secara detail dan meyakinkan.
4. Menaikkan citra perusahaan

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung pada obyek terkait, sehingga didapatkan data yang akurat.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait pada Boogie.id

3. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

1.6.2 Metode Analisis

1. Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu Strengths, Weakness, Opportunities, dan Threats.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan fungsional merupakan pernyataan layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana sistem bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Sedangkan kebutuhan non fungsional adalah batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain sebagainya.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan video profil dapat menggunakan produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti ;

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Uji Coba

Setelah hasil proyek video sudah jadi, maka perlu diadakan uji coba. Tahap ini juga disebut sebagai *alpha test* dimana pengujian dilakukan oleh pembuatnya sendiri.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran skripsi secara keseluruhan dan kemudahan dalam menelaah serta memahaminya, maka sistematika penulisan sebagai berikut

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka serta dasar teori yang digunakan dalam proses perancangan sebuah video profil berbasis multi media.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas tinjauan umum tentang deskripsi singkat tentang obyek penelitian, analisis, rincian biaya, dan tahap pra produksi.

BAB IV : IMPELENTASI DAN PEMBAHASA

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video profil Boogie.id dengan teknik live shoot dan motion graphic serta pembahasannya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil yang diperoleh dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

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

LAMPIRAN

Lampiran berisi mengenai print screen hasil rancang bangun video profil Boogie.id.