

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Company Profile memiliki peran yang cukup penting bagi sebuah perusahaan atau instansi karena dapat mempresentasikan visi dan misi perusahaan atau apa yang ingin ditawarkan kepada konsumen. Selain itu, *Company Profile* juga bermanfaat sebagai sarana presentasi yang dapat mempersingkat pertemuan sehingga konsumen tidak perlu bertanya secara detail tentang *profile*, visi dan misi perusahaan secara langsung. Video profil merupakan marketing *tool* 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 & Motion Graphic*, dimana kedua teknik saling mengisi dalam menampilkan informasi. Teknik *Live Shoot* untuk menampilkan sesuatu bersifat nyata sedangkan teknik *Motion Graphic* memvisualkan sesuatu yang bersifat ilustrasi atau imajinatif.

SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah swasta terbesar di Daerah Istimewa Yogyakarta yang bergerak dibidang teknologi dan rekayasa serta teknologi informasi dan informatika. Dalam mengembangkan sekolahnya, SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta juga melakukan promosi seperti sekolah lainnya. Tahapan promosi yang dilakukan masih bersifat manual seperti presentasi ke sekolah ataupun membagikan brosur. Media yang digunakan saat ini dirasa sudah cukup, akan tetapi ada beberapa keunggulan-keunggulan di sekolah lain ini yang tidak bisa ditampilkan melalui media cetak seperti kegiatan belajar

mengajar, kurikulum dan lain sebagainya. Dari permasalahan tersebut maka penulis mengusulkan adanya pembuatan media promosi video profil dengan menggabungkan teknik *Live Shoot* dan teknik *Motion Graphic*. Melalui pengemasan visualisasi informasi dengan bentuk video akan mampu menyampaikan informasi tentang SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta secara jelas dengan beberapa ilustrasi yang menjelaskan keunggulan dalam kegiatan belajar mengajar, prospek kelulusan dan lain sebagainya. Teknik diharapkan dapat menyajikan visualisasi data gambar, video atau grafik suatu informasi secara sederhana tanpa mengurangi informasi yang ada, dengan dilengkapi narasi dan *Backsound* agar lebih diterima oleh audien.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan pembuatan video profil dalam mendukung penyajian promosi dan informasi dengan menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*. Maka dari itu penulis mengambil judul "**Pembuatan Video Company Profile SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta Sebagai Media Informasi**". Diharapkan dapat bermanfaat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana membuat sebuah video profil SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagai media informasi.?"

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, penulis membatasi masalah dari penelitian ini. Adapun batasan masalahnya antara lain:

1. Objek penelitian ini adalah SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

2. Informasi ini disajikan berupa profile gedung, fasilitas sekolah, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan ekstrakurikuler.
3. Video ini dibuat menggunakan teknik *liveshoot* dan *motion graphic* dalam bentuk 2D (dua dimensi).
4. Target penayangan pada *media online* seperti YouTube.
5. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 10 Pro 64-bit, Adobe After Effect CC 2017, Adobe Premiere CC 2017, Adobe Photoshop CC 2017, Adobe Audition CC 2017, Corel Draw X7.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat video profil yang menjelaskan visi dan misi, mekanisme belajar mengajar, fasilitas dan lain sebagainya yang ada pad SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1.5.2. Metode Observasi

Metode Observasi ini dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap video-video profil menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* baik buatan Indonesia maupun luar negeri untuk referensi.

1. Metode Wawancara

Wawancara dengan pihak sekolah SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta untuk mendapatkan data – data yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Metode Studi Pustaka

Metode pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian melalui internet dari sumber valid dan terpercaya.

1.5.3. Metode Analisis

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berhubungan langsung penelitian ini.

2. Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional bertujuan untuk mengetahui perangkat keras dan perangkat lunak apa saja yang digunakan selama pembuatan video.

1.5.4. Metode Perancangan

1. Pra produksi

Pada tahap pra produksi, mempersiapkan segala sesuatu yang mendukung untuk produksi seperti membuat konsep video,

pengambilan data, persiapan perangkat keras yang digunakan untuk mengambil data.

2. Produksi

Pada tahap produksi, dilakukan pengolahan data, pembuatan animasi 2D menggunakan perangkat lunak Windows 10 Pro 64-bit, Adobe After Effect CC 2017, Adobe Premiere Pro CC 2017, Adobe Photoshop CC 2017, Adobe Audition CC 2017, Core Draw X7.

3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, dilakukan proses finishing dan pengecekan ulang sebelum diserahkan ke objek.

1.5.5. Metode Evaluasi

1.5.5.1. Audience

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* yang dapat diterapkan pada video profil SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta sehingga visualisasi informasi dapat dengan mudah dimengerti audien.

1.5.5.2. Masyarakat bidang multimedia

Pada tahap ini untuk melakukan pengujian dan pembahasan video profile SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta apakah teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* yang diterapkan pada video layak untuk menyampaikan sebuah informasi dan profile.

1.6. Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan penyusunan dan penulisan skripsi ini meliputi lima bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka yang bersifat teoritis dan membahas teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan video.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan analisis yang digunakan dan penjelasan tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.

BAB V KESEIMPULAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN