

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital seperti sekarang ini perkembangan Ilmu Teknologi dan Informasi sangat pesat, khususnya di bidang Multimedia. Salah satunya memanfaatkan multimedia dalam penyampaian informasi perusahaan. Dalam memasarkan suatu barang dan jasa memerlukan suatu usaha promosi, salah satu alat promosi yang dapat digunakan adalah *video company profile*. *Video company profile* merupakan salah satu media promosi yang dapat diterapkan pada perusahaan untuk memperkenalkan profil perusahaannya kepada khalayak umum.

Company Profil atau profil perusahaan menjadi salah satu hal yang penting untuk dilakukan guna mendukung berbagai aktivitas organisasi perusahaan, khususnya dalam rangka menyebarkan informasi mengenai seluk-beluk perusahaan kepada publik.[1]

Video Company Profil merupakan salah satu jenis promosi yang bisa digunakan untuk perusahaan. Media video menjadi bentuk baru dalam sebuah presentasi ke public atau investor. Tidak bisa dipungkiri juga bahwa kebanyakan orang lebih suka mendengar dan menonton dibandingkan dengan membaca pada saat presentasi. Hal tersebut menjadi kelebihan tersendiri bagi *Video Company Profile*. [2]

Menurut penelitian yang dilakukan oleh John Cristant & Taufik Rahmadani tentang pembuatan film dengan menggabungkan teknik *Motion Graphic (3D Animation)* dan *Live Shoot*. Bahwa dengan menggabungkan kedua teknik tersebut dapat membuat sebuah produk multimedia menjadi lebih unik dan menarik. [3]

Dari hasil observasi lapangan yang penulis lakukan serta wawancara dengan *manager* dari Pendhapa Art Space, memunculkan hipotesa bahwa pihak *manager* membutuhkan pembuatan media promosi dalam bentuk *company profile* untuk mempromosikan tempat tersebut agar lebih dapat dikenal di masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya.

Maka dari itu penulis mencoba membuat *Video Company Profile* dengan menggabungkan kedua teknik tersebut dengan harapan dapat menghasilkan *Video Company Profile* yang lebih unik dan menarik, yang nantinya akan meningkatkan eksistensi dan daya tarik pengunjung serta penyelenggara event. Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis mengambil judul **"Implementasi Teknik Motion Graphics Dan Live Shoot Pada Pembuatan Video Profil Pendhapa Art Space (PAS)"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diketahui bahwa pokok bahasan penelitian yaitu: "Bagaimana Cara Pembuatan dan Implementasi Video Profil Pendhapa Art Space?".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Pembuatan *video profile* pada Pendhapa Art Space.
2. Video yang dibuat hanya menampilkan informasi tentang Pendhapa Art Space.
3. Mengimplementasikan Teknik *Motion Graphic* pada Video Live Shoot.
4. Pembuatan video profil ini menggunakan software Adobe Premiere, Adobe After Effect, dan Adobe Illustrator.
5. *Video profile* akan di upload ke media sosial youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata I Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membantu meningkatkan promosi untuk Pendhapa Art Space.
3. Dapat memberikan sebuah referensi dan berbagai pengetahuan untuk membuat sebuah *video profile*.
4. Memperbaharui media promosi dan informasi pada Pendhapa Art Space dengan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang.

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan masalah yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan adalah:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Penelitian yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang diteliti yaitu Pendhapa Art Space, untuk mendapatkan informasi lain yang tidak didapat dari metode wawancara. Ini dilakukan pada bulan Mei sampai Juni 2017

1.5.1.2 Metode Wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab langsung yang berdasarkan pada tujuan penelitian objek yang diteliti untuk berdasarkan pada tujuan penelitian objek yang diteliti untuk memperoleh data yang konkrit dan lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian. Wawancara dilakukan dengan pihak perusahaan Pendhapa Art Space, ini dilakukan pada bulan Mei sampai Juni 2017.

1.5.1.3 Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar objek terkait.

1.5.1.4 Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku dan internet sebagai bahan referensi. Mengumpulkan data dengan membaca buku yang berkaitan dengan tema judul skripsi yang penulis ambil. Pengumpulan data dengan metode kepustakaan akan menambah referensi materi yang akan penulis tuangkan dalam penulisan skripsi ini. Penulis melakukan metode ini di perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah analisis SWOT (Strengths, Weakness, Opportunities, dan Threats).

1.5.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan yaitu dimana tahap Pra-produksi untuk menentukan ide cerita, pembuatan synopsis, scenario, dan storyboard.

1.5.4 Metode Pengembangan

1.5.4.1 Produksi

Peneliti mulai melakukan shooting di lokasi yang ditentukan hingga terkumpul semua scene yang dibutuhkan sesuai storyboard yang telah dibuat.

1.5.4.2 Pasca Produksi

Tahap dimana peneliti melakukan editing video, mulai dari penyusunan video, pembuatan visual efek, penambahan narasi ataupun background, hingga mencapai tahap rendering video.

1.5.5 Metode Testing

Pada tahap Testing ini penulis menggunakan metode Skala Likert.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian, yaitu teori yang ada kaitannya dengan penelitian, yang menguraikan secara umum

tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung perancangan video profil untuk media informasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang sejarah Pendhapa Art Space, analisis dan perancangan video profil secara umum, serta segala kelebihan dan kekurangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dibahas hasil penelitian yang sudah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya, proses pengoperasian video profil dan implementasi dari video yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pembuatan dan perancangan video profil dan berupa saran untuk perbaikan media yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi penulis dalam menyusun skripsi ini.