

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

PT. Purima Wisata Nusantara merupakan salah satu perusahaan travel agency di Jawa Tengah, tepatnya di Kabupaten Magelang. Travel agency ini memiliki layanan antara lain adalah pemesanan tiket pesawat, tour wisata, dan umroh. Selama ini PT. Purima Wisata Nusantara masih melakukan promosi dengan cara membagikan brosur dan melalui sebuah website, menurut Nanang Hidayat selaku CEO PT. Purima Wisata Nusantara mengatakan bahwa promosi yang mereka lakukan selama ini dirasa kurang karena ada beberapa keunggulan yang tidak bisa ditampilkan seperti pelayanan prima dan mekanisme pemesanan, dan pihaknya belum mampu membuat sebuah video *company profile* sendiri.

*Company profile* memiliki peran yang cukup penting bagi sebuah perusahaan atau instansi karena dapat mempresentasikan visi dan misi perusahaan atau apa yang di tawarkan oleh perusahaan tersebut kepada konsumen. Selain itu, *company profile* juga bisa sebagai sarana presentasi perusahaan yang dapat mempersingkat pertemuan sehingga konsumen tidak perlu bertanya detail tentang profile, visi dan misi perusahaan. Video profile merupakan marketing tool yang sangat efektif karena mengandung unsur Multimedia yaitu teks, gambar, audio, video, animasi. Penggabungan antara unsur-unsur Multimedia itu pun telah banyak digunakan seperti teknik *Liveshot* dan *Motion Graphic*, dimana untuk menampilkan sesuatu yang bersifat nyata sedangkan *Motion Graphic* memvisualisasikan sesuatu yang bersifat ilustrasi atau imajinatif.[2]

*Liveshot* adalah serentetan perekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian dramatik lainnya dan disusun pada suatu proses editing, dan semuanya ini apabila disatukan dapat menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonnya terhanyut.[3]

*Motion Graphic* telah melampaui metode-metode seperti hasil rekaman mentah sebuah ilusi pergerakan dari sebuah gambar/objek yang diam (frame by frame) dan gambar bergerak (animasi). Dewasa ini komputer mampu memperhitungkan dan mengacak perubahan dalam sebuah citra untuk menciptakan ilusi akan gerakan dan perubahan. Animasi komputer mampu menggunakan ruang informasi lebih kecil (memori komputer) dengan membuat sebuah animasi pergerakan (tweening) secara otomatis, proses rendering perubahan-perubahan utama sebuah citra dalam sebuah waktu yang ditentukan.[4]

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang dan membuat video *company profile* PT. Purima Wisata Nusantara sebagai media promosi?

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Video profil ini menggunakan penggabungan teknik Live Shot dan Motion Graphic.
2. Objek penelitian video profil ini adalah PT. Purima Wisata Nusantara
3. Materi yang diuji dari penelitian ini adalah faktor informasi dan kelayakan video.
4. Tahap penelitian berakhir ketika video diserahkan ke PT. Purima Wisata Nusantara .

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk penulis menyelesaikan pendidikan program Strata I di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat sebuah video *company profile* PT. Purima Wisata Nusantara.

## **1.5 Metode Penelitian**

Adapun beberapa metode lainnya dilakukan, sebagai berikut:

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Observasi

Metode Observasi dilakukan oleh penulis dengan cara melakukan pengamatan langsung di PT. Purima Wisata Nusantara pada bulan maret tahun 2018 untuk memperoleh data yang diperlukan untuk menulis penelitian ini.

2. Metode Wawancara

Melakukan Tanya jawab secara langsung dengan bapak Nanang Hidayat selaku CEO PT. Purima Wisata Nusantara untuk memperoleh pemahaman tentang perusahaan tersebut.

3. Metode Studi Pustaka

Metode yang digunakan untuk mendapatlam materi dan data-data sebagai dasar teori pembuatan video di dapat dari buku-buku maupun di internet.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Berdasarkan dari hasil pangamatan (observasi) pada objek, maka akan dilakukan analisis kebutuhan pada penelitian ini.

### **1.5.3 Metode Evaluasi**

Setelah pembuatan video *company profile* selesai diproduksi, penulis akan mengevaluasi hasil video tersebut ke pihak PT. Purima Wisata Nusantara dan berbagai pihak yang menguasai pada bidang multimedia, terutama video *company profile* proses ini merupakan tahap akhir sebelum pihak perusahaan menyetujui dan menerima penerapan video *company profile* tersebut.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini disusun sistematis yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

**BAB I      PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penelitian laporan skripsi.

**BAB II      LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia, elemen multimedia, *Liveshot*, *Motion Graphic*, dan pengertian lainnya yang berhubungan dengan judul yang penulis ambil.

**BAB III     ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang profil umum PT. Purima Wisata Nusantara, analisis, dan perancangan video profil, pra produksi, story board, dan naskah.

**BAB IV     IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menguraikan tentang proses penerapan teknik-teknik yang dipakai untuk membuat video profil dengan menggunakan beberapa software yang telah ditentukan.

**BAB V      PENUTUP**

Kesimpulan dan saran sebagai penyertaan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan lebih lanjut.