

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan di bidang teknologi informasi sangat mendukung dalam perkembangan sektor-sektor lainnya, seperti perdagangan, pendidikan, komunikasi, perindustrian, pariwisata, dan lain sebagainya. Salah satu fungsi teknologi informasi yaitu sebagai media promosi. Contoh penerapan teknologi informasi sebagai media promosi adalah menggunakan multimedia. Multimedia memiliki peran penting dalam media promosi. Multimedia merupakan kumpulan dari lima unsur yaitu suara, gambar, teks, video dan animasi, sehingga informasi yang akan disampaikan akan lebih lengkap.

Griya Cokelat adalah industri cokelat berbasis masyarakat yang terletak di Desa Nglanggeran, Kecamatan Patuk, Kabupaten Gunungkidul. Komoditas cokelat telah dikelola oleh manajemen Griya Cokelat Nglanggeran yang dibentuk oleh Gapoktan "Kumpul Makaryo" terdiri dari 645 anggota petani dibagi menjadi 5 kelompok tani. Perpaduan antara potensi sektor agro yaitu kakao dengan situs Gunung Api Purba dan Embung Nglanggeran menjadikan olahan kakao sebagai oleh - oleh ciri khas Desa Nglanggeran.

Pada tanggal 2 Desember 2016 Griya Cokelat Nglanggeran diresmikan. Media promosi yang digunakan yaitu media cetak berupa selebaran brosur yang terdiri dari dua unsur multimedia yaitu teks dan gambar. Informasi yang terdapat

pada brosur cukup terbatas yaitu profil singkat, aneka produk, alamat, gambar buah kakao, dan gambar bangunan Griya Cokelat Nglanggeran, sehingga informasi yang dimiliki Griya Cokelat Nglanggeran belum mampu tersampaikan dengan lengkap.

Kemampuan media video mengilustrasikan informasi dengan lima unsur multimedia yaitu suara, gambar, teks, video, dan animasi tidak bisa digunakan oleh media lain. Kemampuan tersebut diharapkan mampu menyampaikan informasi yang dimiliki Griya Cokelat Nglanggeran dengan lengkap, dikemas dalam bentuk video profil perusahaan (*company profile*) dengan teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung (*live shoot*) dan gambar bergerak (*motion graphic*) digunakan untuk mengilustrasikan proses atau yang tidak bisa dilakukan secara *live shoot* seperti infografik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mencoba untuk mengimplementasikan permasalahan di atas dengan melakukan penelitian dengan judul "*Pembuatan Video Company Profile sebagai Media Promosi pada Griya Cokelat Nglanggeran Gunungkidul*" yang diharapkan dapat memperluas promosi dan publikasi Griya Cokelat Nglanggeran Gunungkidul.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan yaitu bagaimana "*Pembuatan Video Company Profile sebagai Media Promosi pada Griya Cokelat Nglanggeran Gunungkidul*"?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Target video *company profile* tersebut berdurasi 3-5 menit.
2. Media promosi yang akan dipakai adalah *youtube*.
3. Bahasa yang digunakan untuk *dabbing* adalah bahasa Indonesia.
4. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video *company profile* meliputi *motion graphic* dan *live Shoot*.
5. Penelitian ini dilakukan di Griya Cokelat Nglanggeran.
6. Analisis ini membahas tentang hasil video dan faktor informasi pada video *company profile* Griya Cokelat Nglanggeran.
7. Penelitian ini hanya sebatas membuat sesuai dengan kebutuhan pihak pemasaran kemudian diserahkan untuk dijadikan sebagai bahan promosi Griya Cokelat Nglanggeran.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dibuat dengan tujuan :

1. Membuat video *company profile* Griya Cokelat Nglanggeran sebagai media promosi.
2. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 Sistem Informasi pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

Manfaat penelitian ini bagi penulis yaitu :

1. Dapat menambah dan memperdalam pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya pengetahuan yang menyangkut pembuatan video *company profile*.
2. Memperoleh wawasan tentang Griya Cokelat Nglanggeran.
3. Dapat melakukan penyusunan skripsi pada program SI Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5.2 Manfaat bagi Griya Cokelat Nglanggeran Gunungkidul**

Manfaat penelitian ini bagi Griya Cokelat Nglanggeran yaitu :

1. Memberikan masukan dan gambaran kepada Griya Cokelat Nglanggeran Gunungkidul tentang video *company profile*.
2. Griya Cokelat Nglanggeran mempunyai media promosi baru.

### **1.5.3 Manfaat bagi Masyarakat Umum**

Manfaat penelitian ini bagi masyarakat umum yaitu :

1. Memberikan informasi kepada para calon atau konsumen Griya Cokelat Nglanggeran.
2. Membuat orang mengenal dan selalu mengingat Griya Cokelat Nglanggeran.
3. Meningkatkan kepercayaan terhadap Griya Cokelat Nglanggeran.

#### 1.5.4 Manfaat bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

Manfaat penelitian ini bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta yaitu :

1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk skripsi di bidang multimedia.
2. Refrensi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan karya ilmiah skripsi.

#### 1.6 Metode Penelttian

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam pembuatan karya ini adalah sebagai berikut :

##### 1.6.1 Pengumpulan Data

###### 1. Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara tanya jawab langsung kepada manager Griya Cokelat yang berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu mencari data tentang Griya Cokelat Nglanggeran untuk memperoleh data yang kongkrit dan lengkap sebagai bahan analisa penelitian.

###### 2. Metode Observasi

Observasi dengan melakukan pengamatan terhadap objek yang diteliti yaitu beberapa kelebihan yang dipunyai oleh Griya Cokelat dan beberapa *angel* komposisi untuk kebutuhan gambar untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan diteliti.

###### 3. Metode Kearsipan

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari Griya Cokelat, yang mendukung dalam penulisan skripsi ini.

#### 4. Metode Perpustakaan

Yaitu cara dilakukan dengan membaca buku-buku untuk mendapatkan dasar teoritis tentang masalah pembuatan skripsi ini.

##### 1.6.2 Analisis

Metode Analisis yang digunakan yaitu menggunakan analisis SWOT, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional. Di dalam analisis SWOT akan membahas tentang *Strengths* (kekuatan/keunggulan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang/kesempatan), dan *Threats* (ancaman) dari video *company profile* ini. Kebutuhan fungsional berisi informasi dan proses apa saja yang harus dilakukan oleh sistem. Dan analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan *software*, *hardware*, dan *brainware* yang digunakan dalam penelitian.

##### 1.6.3 Pengembangan

Metode pengembangan mempunyai tiga tahapan yaitu:

###### 1. Praproduksi

Tahap Praproduksi merupakan tahap awal atau persiapan pembuatan video *company profile* dengan memproses materi / konsep dari perusahaan yang berisi *shooting objective*, durasi, target *audience*, tempat/*setting*. Setelah semua bahan materi / konsep terkumpul dan terseleksi, maka selanjutnya akan diolah menjadi naskah / *storyboard* video *company profile*.

## 2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap pelaksanaan dimana *shooting* video *company profile* dilakukan. Semua hasil shooting merujuk pada *storyboard* yang sudah dibuat ditahap praproduksi. Pada tahap ini, akan dilakukan pengambilan gambar video sesuai dengan *storyboard* video *company profile*.

## 3. Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi merupakan tahap akhir atau penyempurnaan dalam memproses hasil *shooting* untuk diolah atau diedit. Pengolahan atau *editing* yang dilakukan meliputi aspek suara, gambar dan alur cerita sesuai *storyboard* profil perusahaan.

### 1.6.4 Evaluasi

Pada tahapan ini dilakukan suatu pengujian terhadap video *company profile* yang dibuat serta kesesuaian konsep. Pengujian yang dilakukan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada sampel konsumen Griya Cokelat Nglanggeran Gunungkidul.

### 1.7 Sistematika Penelitian

## BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

**BAB II      LANDASAN TEORI**

Bab II menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan oleh peneliti dalam skema penelitian dan tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan iklan secara singkat.

**BAB III     ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab III membahas profil Griya Cokelat Nglanggeran Gunungkidul, analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional berupa kebutuhan *software*, *hardware*, dan *brainware* serta pengertian tahap praproduksi.

**BAB IV     IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV ini memuat langkah atau proses, hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

**BAB V      PENUTUP**

Bab V memuat kesimpulan dan hasil pengujian serta analisa saran-saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

**DAFTAR PUSTAKA**