

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia digital semakin lama semakin pesat dan berkembang sangat baik dari alat sampai kualitas output, dari alat tersebut tidak mengecewakan para pengguna. Seperti halnya di masa sekarang dunia digital berbasis visual sangat banyak peminatnya contohnya saja camera. Dengan memiliki sebuah camera yang sangat canggih kita dapat membuat sebuah karya berupa video untuk kegiatan Lomba, promosi, iklan dan sebagainya dengan menggabungkan berbagai teknik editing seperti menambahkan animasi dalam video dengan menggunakan aplikasi after effects maupun premier kita dapat membuat sebuah video iklan yang lumayan baik. Karena media iklan dan promosi dengan menampilkan sebuah gambar bergerak dan interaktif lebih menarik minat dan perhatian orang. Dikarenakan dengan terus berputernya informasi dalam kehidupan sehari-hari yang semakin canggih maka banyak perusahaan yang bergerak dalam berbagai bidang memanfaatkan teknologi ini.

Demi lancarnya aliran informasi yang ingin diberikan kepada konsumen yang ingin lebih tahu mengenai sebuah perusahaan maka dibuatlah sebuah company profile yang didalamnya berisikan data-data mengenai perusahaan yang bersangkutan. Pada dasarnya, company profile ini dapat disebut sebagai

salah satu media informasi yang tentunya dibutuhkan bagi para pelanggan perusahaan yang bersangkutan.

Dalam hal ini company profile sangatlah tepat disebut sebagai media informasi bagi pelanggan. Tentunya company profile ini bukan hanya bagi pelanggan, namun juga dapat sebagai media informasi bagi para investor yang ingin menanam modal usaha dalam perusahaan bersangkutan. Tak heran maka di jaman yang serba moderen ini berbagai perusahaan memilih untuk mempromosikan unit usahanya dengan media iklan Televisi,youtube dengan membuat company profile berbentuk video ataupun animasi.

PT Putra Sleman Sembada (PT PSS) adalah perusahaan resmi yang bergerak dalam bidang olahraga yang memayungi sebuah klub sepakbola lokal Kabupaten Sleman yaitu PSS Sleman. Sesuai dengan peraturan yang dikeluarkan PSSI klub yang berlaga di liga Indonesia tidak boleh menggunakan dana bantuan daerah atau yang sering disebut APBD.Tentu saja dengan memiliki unit usaha seperti klub sepak bola professional maka PT PSS dituntut untuk mencari sponsor untuk menghidupi tim PSS selama liga berlangsung. Dengan dibuatnya video company profile PT PSS diharapkan bisa lebih berkembang menjadi perusahaan professional dan dapat menarik minat investor yang ingin menginvestasikan dana kepada PSS Sleman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat video company profile PT Putra Sleman Sembada sebagai media promosi dengan menggunakan adobe premier dan after effects.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan company profile ini adalah :

- a. Membahas mengenai produk dan unit usaha PT Putra Sleman Sembada
- b. Teknik pengambilan gambar yang digunakan untuk membuat video company profile.
- c. Video ini dibangun dengan menggunakan kamera cannon 700D, DJ osmo dan DJ panthom4 yang telah support High Definition (HD).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan adalah untuk membuat video company profile PT Putra Sleman Sembada sebagai media promosi dengan menggunakan adobe premier dan after effects.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi PT Putra Sleman Sembada

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi PT Putra Sleman Sleman Sembada antara lain :

- a. Memberikan informasi yang lengkap dan akurat menggunakan video company profile sehingga meningkatkan daya saing untuk mendapatkan konsumen.
- b. Membantu perusahaan dalam mempresentasikan mengenai profile seputar perusahaan kepada calon investor.

2. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian tersebut bagi peneliti adalah :

- a. Memperoleh pengetahuan bagaimana cara membuat video company profile yang benar dan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.
- b. Dapat mengetahui penggunaan kamera , penggunaan adobe premier dan after effects lebih mendalam untuk membuat video yang baik dan benar.

3. Bagi Universitas

Manfaat penelitian bagi universitas :

- a. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai teori yang sudah diberikan saat proses belajar.
- b. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teknik yang sudah diberikan sebagai bahan evaluasi.
- c. Memberikan gambaran kesiapan mahasiswa dalam mempersiapkan diri menuju dunia kerja yang sebenarnya.

1.6 Metode Penelitian

Melakukan studi dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Studi Kepustakaan

Dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku yang berisikan artikel-artikel tentang multimedia serta buku-buku yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi ini. Selain itu penulis juga menggunakan browser internet untuk menumpulkan artikel-artikel yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan langsung pada pihak yang berkepentingan PT Putra Sleman Sembada :

Wawancara dengan :

1. Manajer PT Putra Sleman Sembada
2. Karyawan PT Putra Sleman Sembada
3. Suporter PSS Sleman (Sleman Fans)

1.6.1.3 Metode Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan di teliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini yaitu pengamatan dilakukan langsung terhadap PT Putra Sleman Sembada.

1.6.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil pengamatan (observasi) pada objek penelitian,maka akan dilakukan analisis pembuatan profil perusahaan yang meliputi kinerja, informasi, efisiensi dan pelayanan.

1.6.3 Perancangan Sistem

Maksud dari perancangan sistem adalah membuat spesifikasi secara rinci rancangan proyek, serta gaya dan kebutuhan material untuk proyek, seperti perancangan storyboard, perancangan flowchart, perancangan tampilan dan lain-lain.

1.6.4 Pengumpulan Bahan

Pada tahap pengumpulan bahan maka dilakukan pengumpulan bahan seperti clipart image, audio, video, animasi, grafik, foto dan lain-lain yang diperlukan untuk tahapan berikutnya.

1.6.5 Pembuatan

Tahap pembuatan merupakan tahap dimana seluruh obyek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard yang sudah disusun. Dalam implementasi sistem, tahapan memproduksi sistem dalam multimedia melibatkan tiga tahapan yaitu, tahapan praproduksi, tahapan produksi dan pasca produksi.

1.6.6 Pengujian Sistem

Merupakan Pengujian yang dilakukan terhadap sistem meliputi aplikasi dan sistem secara keseluruhan, Apakah system berjalan dengan hasil sesuai yang diinginkan atau belum. sehingga aplikasi tersebut benar-benar siap digunakan.

1.7 Sistem Penulisan

Dalam sistematika penulisan tugas akhir ini terdapat lima bab pokok bahasan, yang secara singkat akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematik penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai acuan pembuatan system multimedia, teori-teori dasar kegiatan promosi serta software yang akan digunakan dalam pembuatan company profile ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas tentang gambaran umum analisis system, perancangan antarmuka atau tampilan serta pengembangan aplikasi.

BABIV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang memproduksi system, melakukan tes pemakaian, penggunaan system dan pemeliharaan system.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan apa yang sudah diterangkan pada bab-bab sebelumnya dan juga saran-saran perbaikan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas penulis guna menghasilkan karya yang lebih baik dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang literature

