

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi kini berkembang sangat pesat, khususnya di bidang teknologi informasi. Perkembangan di bidang teknologi informasi ini juga dapat mendukung perkembangan dalam berbagai sektor lainnya, seperti pendidikan, pariwisata, komunikasi dan masih banyak lagi. Salah satu fungsi teknologi informasi bagi sector komunikasi yaitu sebagai media iklan dan promosi. Salah satu penerapan ilmu teknologi informasi multimedia dalam bidang iklan dan promosi yaitu dalam bentuk video company profile.

Company profile merupakan gambaran tentang perusahaan . bisa juga dianggap mewakili perusahaan sehingga publik tidak usah bersusah payah mencari informasi tentang perusahaan. Dapat juga digunakan sebagai alat membangun citra agar berbagai kelompok penekan dalam masyarakat mempunyai pemahaman yang benar tentang perusahaan (Rachmat Kriyantono, 2008). Sedangkan *Video Company Profile* adalah sebuah rekaman yang ditayangkan di TV dan media audio visual lainnya, yang mempresentasikan sebuah identitas dan pencitraan yang baik terhadap suatu perusahaan.

Playground Café merupakan suatu badan usaha yang bergerak dalam bisnis kuliner yang beralamat di Jl.Timoho no.31 Baciro, Gondokusuman Yogyakarta. Di era modern ini persaingan dalam dunia bisnis terlebih di sektor kuliner, tidak bisa di pungkiri memang sangatlah ketat. Dengan ambisi yang besar untuk tetap bergelut

dalam dunia kuliner, Manager Playground Café ingin menunjukkan kecakapan nya dalam mengelola Playground Café dengan memaksimalkan peromosi melalui sebuah Video Company Profile untuk di publikasikan melalui media Youtube, dengan banyaknya pengguna akun Youtube dapat membantu Playground Café untuk menjangkau pelanggan yang lebih luas dan menambah daya menjual sekaligus memberikan informasi yang benar.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penelitian ini mengambil judul “Pembuatan Video Compnay Profile pada Playground Café Menggunakan Teknik Live Shoot Sebagai Media Promosi dan Informasi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diketahui bahwa pokok bahasan penelitian yaitu: “Bagaimana Cara Mempromosikan Playground Cafe Dengan Memanfaatkan Media Sosial Youtube?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Pembuatan Video Company Profile Playground Café.
2. Video yang di buat hanya menampilkan informasi tentang Playground Café.
3. Pembuatan video profil ini menggunakan software Adobe Premiere, Adobe After Effect, Adobe Audition dan Corel Draw X7.
4. Video company profile akan di upload ke akun youtube Playground Café.

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 Playground Café.
3. Dapat memberikan sebuah referensi dan berbagai pengetahuan untuk membuat sebuah video *company profile*.
4. Memperbaharui media promosi dan informasi pada Playground Cafe 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. Metode Studi kasus

Peneliti mengadakan eksplorasi mendalam dari system terikat misalnya, (kegiatan, acara, proses atau individu) berdasarkan pengumpulan data yang luas.

2. Metode Observasi

Penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang diteliti.

3. Metode Wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab langsung yang berdasarkan pada tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk memperoleh data yang konkrit dan lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian.

4. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku dan internet sebagai bahan referensi.

1.5.2 Metode Analisis

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

1.5.3 Metode Perancangan

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

1.5.4 Metode Pengembangan

1. Produksi

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

2. Pasca Produksi

Tahab dimana penaliti melakukan editing video, mulai dari penyusunan video, pembuatan visul efek, penambahan narasi ataupun background, hingga mencapai tahap rendering video.

1.5.5 Metode Testing

Pada tahap Testing ini Penulis menggunakan metode Skala Likert.

1.5.6 Metode Implementasi

Tahap Implementasi digunakan setelah video jadi secara keseluruhan. Video company profile ini nantinya akan di gunakan atau di implementasikan melalui media social seperti Youtube.

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 kaitanya 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 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

