

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia memiliki banyak manfaat dalam semua bidang kehidupan manusia. Dalam bidang bisnis, multimedia mempunyai peranan penting, kerana dapat digunakan sebagai alat promosi dan informasi. Dengan promosi informasi yang inovatif, kreatif dan interaktif, daya saing sebuah produk menjadi lebih tinggi. Multimedia memiliki kelebihan untuk menarik indera dan minat, kerana merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Pemasaran sebuah video produk akan lebih cepat dan efektif dengan menampilkan sebuah tampilan yang menarik dan mudah dimengerti.

Video Company profile perusahaan merupakan sarana penting perusahaan, terutama untuk mengangkat brand perusahaan atau menjual produk dan jasa kepada calon customer. Adanya video company profile juga berguna bagi para investor yang ingin menanamkan modalnya dan memberikan pengaruh positif dan image positif kepada calon customer atau calon investor.

Video company profile perusahaan yang baik, dan menarik tentu akan mengugah calon customer untuk percaya pada produk dan jasa perusahaan. Oleh karena itu pengemasan pembuatan video company profile perusahaan sangatlah penting dengan memperhatikan berbagai faktor di internal maupun eksternal perusahaan dalam menumbuhkan kredibilitas calon customer.

Dalam perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, banyak perusahaan ingin memperkenalkan perusahaannya menggunakan teknologi multimedia, salah satunya adalah "BKR B Konveksi Yogyakarta" perusahaan yang masih relative baru yang bergerak dalam bidang konveksi ini dan belum mempunyai video company profile sebagai media promosi dan informasi ini, ingin mempromosikan perusahaannya menggunakan fasilitas multimedia sebagai media promosi dan informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka secara garis besar dapat dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan adalah "Bagaimana Pembuatan Video Company Profile Sebagai Media Promosi dan Informasi pada BKR B Konveksi Yogyakarta?"

1.3 Batasan Masalah

Beberapa Batasan masalah yang di gunakan dalam pembuatan video company profile ini di buat dalam ruang lingkup yang kecil guna memfokuskan pengenalan, promosi dan informasi tentang perusahaan tersebut, adapun informasi yang ditampilkan meliputi :

- Profil Perusahaan
- Visi dan Misi
- Pra Produksi
- Produksi
- Portfolio/Apa Saja Yang Sudah Dilakukan
- Promosi

Semua ditata dengan baik sehingga dapat menarik perhatian dan minat banyak orang. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video ini adalah live shoot, dan sumber data diambil langsung dari owner perusahaan tersebut.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud yang ingin disampaikan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana computer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat video company profile sebagai media promosi pada BKRB Konveksi Yogyakarta.
3. Membantu BKRB Konveksi Yogyakarta, menjadi suatu perusahaan yang terpercaya dan mampu bersaing dengan kompetitor dimata klien dan masyarakat luas.

Adapun tujuan yang ingin disampaikan dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Memperkenalkan BKRB Konveksi Yogyakarta ke masyarakat luas pada umumnya.
2. Memperbarui media promosi pada BKRB Konveksi Yogyakarta dengan membuatkan video company profile.

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 Observasi

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

2. Metode Wawancara

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

3. 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, Weaknesses, Opportunities, dan Threats).

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yaitu dimana tahap praproduksi, untuk menentukan ide cerita, shooting list, pembuatan synopsis, scenario, dan storyboard.

1.5.4 Metode Pengembangan

1. Produksi

- Shooting List
- Logging

- Blocking
2. Pasca Produksi
- Editing
 - Compositing
 - Rendering

1.5.6 Metode Testing

Setelah pembuatan video profil selesai, penulis memperlihatkan hasil video ke BKRB Konveksi Yogyakarta, proses ini merupakan tahap akhir sebelum pihak konveksi menyetujui dan menerima video profile tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan tentang latar belakang yang di teliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas masalah-masalah yang didasari penelitian, yaitu teori yang ada kaitannya dengan penelitian, yang menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan video company profile untuk media informasi.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisa dan perancangan video company profile 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 company profile dan implementasi dari video yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai sebagai acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini baik secara praktis maupun secara teoritis.