

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu hasil kemajuan teknologi informasi yang berkontribusi besar terhadap dunia bisnis adalah Multimedia. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Company Profile merupakan gambaran atau profil umum mengenai suatu perusahaan atau sebagai fasilitas untuk melakukan promosi. Dalam pembuatan video company profile sebagai media promosi di Distro Bleed menggabungkan antara 2 teknik Multimedia yaitu teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphics*. Teknik *Live Shoot* adalah salah satu teknik Multimedia yang melakukan proses pengambilan gambar secara langsung. Sedangkan teknik Multimedia *Motion Graphics* merupakan gabungan dari beberapa potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan video dengan animasi pergerakan dari desain yang berbasis media visual.

Distro Bleed Store merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi dan penjualan pakaian (baju, jaket, celana, topi) dan

asesoris lainnya. Keunggulan sebuah distro tidak lepas dari sebuah konsep desain, kurangnya media promosi membuat Distro Bleed Store kurang bisa di ketahui oleh masyarakat luas maka dari itu dibutuhkan media promosi yang tepat seperti video company profile. Promosi dalam bentuk video menggunakan teknik *motion graphic* dapat membantu Distro Bleed Store untuk memperlihatkan keunggulan daya tarik jenis desain *pop art* dengan mengilustrasikan desainnya. Sehingga gambaran jenis desain *pop art* tersebut akan dianimasikan dengan *motion graphic* karena tidak bisa di realisasikan melalui pengambilan gambar dari kamera yang menggunakan teknik *live shoot*, maka penggabungan teknik video *live shoot* dan *motion graphic* diperlukan dalam pembuatan video promosi ini.

Oleh karena itu untuk mempermudah masalah diatas maka diperlukan sebuah media promosi yang dilengkapi dengan teknik Multimedia. Diharapkan hasil video company profile sebagai media promosi ini nantinya dapat menunjukkan keunggulan daya tarik jenis desain yang disediakan oleh Distro Bleed. Penulis juga berharap setelah adanya video company profile sebagai media promosi ini juga dapat meningkatkan daya tarik pengunjung yang berada di Distro Bleed Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diambil perumusan masalah sebagai berikut “ *Bagaimana Membuat Video Company Profile Pada Distro “BLEED STORE” Yogyakarta Sebagai Media Promosi Menggabungkan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphics* ”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dihasilkan adalah video company profile Distro “BLEED STORE” Yogyakarta .
2. Peneliti membuat video company profile menggabungkan teknik live shoot dan motion graphics.
3. Target video company profile ini berdurasi kurang lebih 4 menit.
4. Target tayang video company profile ini akan diunggah pada channel Youtube “BLEED STORE” Yogyakarta.
5. Tahap penelitian ini sampai dengan hasil video company profile diserahkan ke pihak pemilik Distro “BLEED STORE” Yogyakarta.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maksud dan tujuan dari Pembuatan video company profile adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Dapat memberikan sebuah referensi untuk membuat sebuah video company profile dengan penggabungan teknik live shoot dan motion graphics.
3. Membuat video company profile perusahaan sebagai media promosi.
4. Membantu Distro "BLEED STORE" Yogyakarta dalam mempromosikan produksi dan brand clothingnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menambah ilmu dalam hal pembuatan video company profile sebuah distro dengan teknik motion graphics.
2. Membandingkan teori-teori yang ada yang didapat selama kuliah dengan masalah sebenarnya di dunia kerja.
3. Mengetahui kondisi sebenarnya yang terjadi di dunia kerja dan sebagai pengalaman kerja penulis.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Dapat menjadi salah satu bahan tolak ukur sampai dimana keberhasilan akademik melakukan visi dan misi dalam proses belajar mengajar selama perkuliahan.
2. Dapat menambah bahan referensi untuk pembuatan video company profile dengan menggabungkan teknik live shoot dan motion graphics.
3. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

1.5.3 Bagi Perusahaan

1. Memberikan informasi kepada konsumen mengenai perusahaan melalui video company profile dengan teknik live shoot dan motion graphics.
2. Mempermudah bagian pemasaran dalam meningkatkan daya saing perusahaan dengan perusahaan lain yang sejenis dalam mendapatkan konsumen.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan masalah yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan data

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti untuk mendapatkan data secara tepat dan akurat.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan tanya jawab langsung yang berdasarkan pada tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk memperoleh data yang tepat dan akurat sebagai bahan membuat analisis dan penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mencari informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku pedoman dan fasilitas internet sebagai bahan referensi informasi yang akurat.

1.6.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil pengamatan (observasi) pada objek penelitian, dilakukan analisis masalah berupa identifikasi masalah kemudian menawarkan solusi, dan selanjutnya perusahaan memilih solusi tersebut.

1.6.3 Metode Produksi

Pada tahap ini dilakukan perancangan proses pra, pro, dan pasca produksi yang nanti akan terdapat beberapa langkah persiapannya sebelum produksi video. Adapun langkah persiapannya adalah membuat konsep dan bahan materi, pembuatan storyboard, dan penyempurnaan hasil produksi video.

1.6.4 Metode Evaluasi

Setelah pembuatan video company profile selesai diproduksi, penulis akan mengevaluasi hasil video tersebut ke pemilik distro "BLEED STORE" Yogyakarta, proses ini merupakan tahap akhir sebelum pihak perusahaan menyetujui dan menerima penerapan video company profile tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka peneliti dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu teori yang ada kaitannya dengan penelitian, yang menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan video company profile sebagai media promosi dengan teknik live shoot dan motion graphics.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan video company profile secara umum, serta segala kelebihan dan kekurangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil penelitian yang sudah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya, proses pengoperasian video company profile dan implementasi dari video yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian dan memberikan saran-saran dari permasalahan yang telah dibahas didepan sebagai masukan untuk menunjang perbaikan media yang dihasilkan dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar pustaka dari referensi-referensi yang digunakan penulis, yang mendukung dalam penyelesaian skripsi ini baik secara praktis maupun secara teoritis.