

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut M. Suyanto (2003), dalam bukunya yang berjudul *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, multimedia itu penting karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk bersaing perusahaan. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, music, animasi dan video. Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Multimedia akan membantu meratakan zaman informasi ke jutaan orang yang belum memakai computer. Bahkan multimedia dipakai oleh perusahaan dunia menyediakan material pemasaran kepada dealernya yang akan mengiklankan di surat kabar, televisi atau Internet. Sebagai contoh pemakaian multimedia dalam perusahaan yaitu *video company profile* [1].

*Company profile* adalah produk tulisan praktisi yang berisi gambaran umum perusahaan. Perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya [2].

Rumah Syaamil merupakan bentuk agen Syaamil Quran yang berada di beberapa wilayah di seluruh Indonesia salah satunya yaitu Rumah Syaamil Quran Sleman. Rumah Syaamil ini memudahkan konsumen maupun reseller yang akan membeli Al Quran Syaamil. Selain penjualan Al Quran, rumah syaamil juga memiliki kegiatan-kegiatan yang bersifat qurani.

Dalam mempromosikan Rumah Syaamil Quran Sleman sampai saat ini masih mengandalkan brosur dan *social media* untuk menjangkau konsumen. Data brosur diperoleh dengan metode observasi langsung ke objek dan juga wawancara dengan pemilik Rumah Syaamil Quran Sleman. Sementara itu untuk postingan *social media* Youtube hanya beberapa kegiatan, belum menampilkan kegiatan secara lengkap, informasi penjualan Al Quran, *contact person* dan alamat. Oleh karena itu Rumah Syaamil Quran Sleman ini membutuhkan solusi untuk mempromosikan usahanya melalui video *company profile* agar perusahaan ini dapat dikenal dan menjangkau konsumen secara luas. Berikut merupakan gambar brosur pemasaran dan Youtube Rumah Syaamil Quran Sleman :



**Gambar 1. 1 Brosur Rumah Syaamil Quran Sleman**

**Gambar 1. 2 Youtube Rumah Syaamil Quran Sleman**

Menurut Prakoso (2010), dalam bukunya yang berjudul Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia, *live shoot* dapat diartikan sebagai teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya [3]. Dalam mempromosikan Rumah Syaamil Quran Sleman, teknik ini akan digunakan untuk menampilkan beberapa kegiatan Rumah Syaamil Quran Sleman.

Danton Sihombing (2001), dalam bukunya yang berjudul Tipografi Dalam Desain Grafis, bahwa pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi (*typography*) [4]. Teknik ini digunakan untuk menjelaskan keunggulan seperti detail dalam penjabaran kegiatan-kegiatan rutin, kegiatan insidental, dan kegiatan penjualan yang diselenggarakan Rumah Syaamil Quran Sleman.

Dari permasalahan tersebut maka penulis mengusulkan adanya pembuatan media promosi yaitu *company profile* dengan menggabungkan teknik *liveshoot* dan teknik *typography*. Melalui pengemasan visualisasi informasi dengan bentuk *company profile* diharapkan mampu menyampaikan informasi tentang Rumah Syaamil Quran Sleman secara jelas dengan beberapa *typography* yang menjelaskan keunggulan seperti detail dalam penjabaran kegiatan-kegiatan rutin, kegiatan insidental, dan kegiatan penjualan yang diselenggarakan Rumah Syaamil Quran Sleman.

Berdasarkan uraian diatas maka pihak Rumah Syaamil Quran Sleman berkeinginan menambah promosinya untuk memperkenalkan Rumah Syaamil Quran

Sleman kepada masyarakat luas dengan menggunakan media promosi yaitu video *company profile* yang menggabungkan teknik *liveshoot* dan *typography*.

Dari keterangan di atas maka penulis tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Company Profile Rumah Syaamil Quran Sleman Sebagai Media Publikasi”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat disusun suatu rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan yaitu “Bagaimana membuat Video Profil Rumah Syaamil Quran Sleman sebagai Media Publikasi?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan penulis dalam penyelesaiannya maka harus ada batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan video profil ditujukan untuk Rumah Syaamil Quran Sleman.
2. Menginformasikan kegiatan-kegiatan yang ada di Rumah Syaamil Quran Sleman serta cara pemesanan Quran.
3. Menerapkan teknik *liveshoot* dalam pembuatan video.
4. Software yang digunakan yaitu *Adobe After Effect CC 2018*, *Adobe Premier CC 2018*.



5. Menggunakan teknik *liveshoot* dengan *typography* dan animasi.
6. Durasi video yaitu 60 detik untuk Youtube maupun RBTv.
7. Menggunakan format file video .mp4 dengan kualitas HDV/HDTV, ukuran yang digunakan yaitu 1080 x 720 untuk RBTv dan ukuran 1280 x 720 untuk Youtube.
8. Penayangan *company profile* melalui RBTv dan media sosial Youtube.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah terwujudnya sebuah video yang dapat membangun citra Rumah Syaamil Quran Sleman pada kacamata penilaian orang awam. Adapun tujuan lainnya yaitu sebagai berikut :

1. Membuat video profil yang menjelaskan kegiatan rutin, kegiatan insidental dan kegiatan penjualan yang ada pada Rumah Syaamil Quran Sleman.
2. Membantu Rumah Quran Sleman meningkatkan kualitas publikasi.
3. Membantu masyarakat yang ingin mengetahui Rumah Syaamil Quran Sleman.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain :

##### **1.5.1 Bagi Penulis**

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Menambah pengalaman dalam bidang pembuatan video profil.
2. Menambah ilmu dalam bidang produksi dan *editing*.
3. Mendapatkan ilmu baru yang tidak diajarkan di kuliah formal.

### **1.5.2 Bagi Masyarakat**

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Diharapkan masyarakat dan calon mahasiswa yang ingin berpartisipasi di Rumah Syaamil Quran, lebih mengenal dan mengetahui informasi tentang Rumah Syaamil Quran Sleman.

### **1.5.3 Bagi Rumah Syaamil Quran Sleman**

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi objek yaitu Rumah Syaamil Quran Sleman. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Memperoleh video sebagai media pengenalan dan pemahaman tentang Rumah Syaamil Quran Sleman.
2. Membantu memberikan informasi tentang kegiatan-kegiatan di Rumah Syaamil Quran Sleman.

### **1.5.4 Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta**

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kampus tercinta Universitas AMIKOM Yogyakarta. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Sebagai referensi bahan bagi mahasiswa yang hendak melakukan penelitian dalam bidang multimedia khususnya video profil.
2. Sebagai koleksi karya mahasiswa dalam bidang industri multimedia.
3. Menjalin hubungan antara Universitas AMIKOM Yogyakarta dan Rumah Syaamil Quran Sleman.

## **1.6 Metode Penelitian**

M. Nazir (1998), mendefinisikan metode penelitian sebagai urutan kerja yang harus dilakukan dalam melaksanakan penelitian, termasuk alat yang digunakan untuk mengukur maupun mengumpulkan data serta bagaimana melakukan penelitian di lapangan [5]. Untuk itu penulis menerapkan berbagai metode penelitian, seperti :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Observasi**

Pada metode ini peneliti mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung terhadap objek yang diteliti yaitu Rumah Syaamil Quran Sleman untuk kebutuhan pengambilan gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan peneliti.

#### **2. Metode Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan pihak pemilih Rumah Syaamil Quran Sleman, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.



### 3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar objek dan dokumen terkait. Dengan tujuan hasil dokumentasi dapat digunakan sebagai acuan untuk mendesain komponen iklan tersebut.

### 4. Kuisoner

Kuisoner dilakukan dengan mensurvei kurang lebih 20 orang untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari penulis berkaitan dengan video *company profile*.

## 1.6.2 Metode Analisis

Metode dalam penelitian ini menggunakan analisis SWOT. Analisis SWOT menurut Freddy Rangkuti (2013), diartikan sebagai : “Analisa yang didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strengths*) dan peluang (*opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weaknesses*) dan ancaman (*threats*)” [6].

Menurut Siahaan (2012), Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan sistem yang terkait dengan subsistem perangkat lunak. Sedangkan kebutuhan non-fungsional meliputi keselamatan (*safety*) dan keamanan (*security*), ketergunaan (*usability*), reliabilitas, dan performansi [7].

### 1.6.3 Metode Perancangan atau Pembuatan

Metode pembuatan video *company profile* Rumah Syaamil Quran Sleman ini menggabungkan teknik *liveshoot* dan *typography*. Pada tahapan memproduksi iklan atau *company profile* harus melalui 3 tahap, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, tahap pasca produksi [8] yaitu:

1. Pra produksi

Segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi. Langkah awal yang harus dipikirkan pada tahap ini adalah menetapkan ide cerita, pembuatan naskah, pembuatan storyboard.

2. Produksi

Tahap implementasi dari tahap pra produksi. Tahap produksi meliputi pengambilan gambar atau shooting, merekam suara dan penataan cahaya.

3. Pasca Produksi

Tahap penyelesaian produksi multimedia menjadi hasil akhir. Tahap ini meliputi editing, pemberian efek, perekaman efek suara, kombinasi audio dan video.

### 1.6.4 Metode Testing

Testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi / program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak [9].

Peneliti melakukan *testing* terhadap video media promosi *company profile* dengan melakukan penayangan kepada objek dari hasil akhir video media promosi *company profile*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dalam penelitian ini memuat uraian secara garis besar isi dari skripsi yang terdiri dari 5 Bab atau sub pokok pembahasan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan video promosi menggunakan teknik *liveshoot* dan *typography*.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang profil Rumah Syaamil Sleman, analisis video yang digunakan, analisis kebutuhan dan perancangan video.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video media promosi *company profile* Rumah Syaamil Quran dengan menggabungkan teknik *liveshoot* dan *typography*.

#### **BAB V**

Bab ini membahas tentang kesimpulan, saran yang membangun dari penyusunan skripsi dan daftar pustaka..

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang bahan-bahan yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi.

