

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi merupakan bagian dari siklus pertumbuhan masyarakat. Dengan berkembangnya teknologi mempermudah personal ataupun kelompok dalam penyampaian pesan. Dengan kemudahan dan keuntungan yang ada pada perkembangan teknologi informasi, perusahaan harus dapat memanfaatkan secara maksima. Manusia dimudahkan dengan adanya multimedia karena dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video, dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan memiliki daya tarik. Video merupakan salah satu media informasi yang dapat diterapkan pada perusahaan. [1]

Company Profile atau profil perusahaan menjadi salah satu hal yang penting untuk dilakukan guna mendukung berbagai aktivitas organisasi perusahaan, khususnya dalam rangka menyebarkan informasi mengenai seluk-beluk perusahaan kepada publik. [2]

Rocket Fashion merupakan salah satu toko yang menyediakan berbagai macam pakaian yang berada di Yogyakarta. Untuk saat ini fashion sudah termasuk bagian dari hidup kita, maka dari itu Rocket Fashion mencoba menyuguhkan berbagai macam pakaian yang mengikuti tren masa kini.

Pada penelitian ini, peneliti akan mengenalkan Rocket Fashion kepada masyarakat luas, terutama masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya. Disini peneliti

akan mencoba membuat video tentang profil dari Rocket Fashion dan apa saja yang ada di dalamnya.

Video yang dihasilkan adalah company profile yang nantinya akan diupload dan ditayangkan pada sosial media milik Rocket Fashion dengan teknik menerapkan *Motion Graphic* untuk menampilkan hal yang tidak memungkinkan jika ditampilkan dengan *live shoot* dan *Live Shoot* untuk menampilkan suasana asli, tempat, fasilitas yang ada di Rocket Fashion yang mana akan memberikan pengetahuan kepada siapa saja yang melihat video tersebut di sosial media. Dengan melihat video company profile tersebut, diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang apa itu Rocket Fashion.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mengambil judul “Pembuatan Company Profile Rocket Fashion Dengan *Teknik Motion Graphic* dan *Live Shoot*”, sehingga informasi akan lebih mudah diterima oleh masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan masalah yang akan dipecahkan yaitu ; “Bagaimana merancang Interaktif Company Profile yang dapat menarik minat konsumen pada Rocket Fashion dengan menerapkan teknik *motion graphic* dan *live shoot*?”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Rocket Fashion.
2. Video ini berisi tentang pengertian, lokasi, dan tata cara transaksi pada Rocket Fashion.
3. Durasi video yang ditampilkan adalah 0.59 detik
4. Video ini akan di publikasikan di Instagram dan Facebook resmi Rocket Fashion.
5. Dalam pembuatannya peneliti menggunakan Corel Draw, Adobe After Effect, FLStudio, dan Adobe Premiere Pro.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai sarana publikasi dan promosi yang dapat dimanfaatkan oleh pihak Rocket Fashion sebagai media promosi.
2. Mengimplementasikan teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot* pada promosi Rocket Fashion.

1.5 Manfaat Penelitian

Pembuatan media visualisasi ini diharapkan memberi suatu manfaat yang berarti. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Menjadi inspirasi peneliti untuk pengembangan selanjutnya menggunakan teknik serupa agar lebih baik dari peneliti sebelumnya.

2. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai bidang multimedia dengan membuat video promosi.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data dan informasi untuk memecahkan permasalahan yang ada, penulis menggunakan beberapa metode antara lain:

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Melakukan pengamatan langsung ke tempat yang akan digunakan untuk objek penelitian guna mengumpulkan data yang akurat.

2. Interview

Melakukan wawancara langsung kepada owner Rocket Fashion untuk mendapatkan kelengkapan data yang akan digunakan sebagai bahan penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis kebutuhan system dan analisis kelayakan. Metode ini diterapkan agar mendapatkan media informasi baru yang bermanfaat.

1.6.3 Metode Pengembangan

Adapun metode pengembangan yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. Pra-Produksi

Pra-produksi yaitu dilakukan dengan mengerjakan semua pekerjaan dan aktivitas sebelum iklan diproduksi secara nyata. Pertama-tama yang harus dipikirkan pada tahap pra-produksi ialah memperlajari pembuatan ide cerita, naskah, dan story board.

2. Produksi

Proses produksi meliputi beberapa kegiatan diantaranya Visualisasi, Dubbing, dan Editing yang sudah ditentukan sesuai ide cerita, story board, dan naskah.

3. Pasca-Produksi

Pada tahap pasca-produksi hasil dari proses produksi sudah siap dievaluasi, setelah dievaluasi produk sudah siap untuk diimplementasikan pada sosial media yang sudah ditentukan.

1.6.4 Metode Testing

Setelah pembuatan video selesai, maka dilakukan pengujian dengan kuisioner, yang mana kuisioner akan dibagikan kepada pihak Rocket Fashion untuk mengetahui apakah konten dan video telah sesuai dengan yang diinginkan pihak objek penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Supaya lebih mudah dipahami dalam pembuatan laporan peneliti menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan masalah – masalah dan tinjauan pustaka, serta teori – teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung dalam hal pembuatan laporan secara detail.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan deskripsi singkat mengenai Rocket Fashion yang diperoleh dari pengumpulan data, analisis kebutuhan *hardware*, *software*, dan analisis tahap produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan proses pembuatan dan hasil akhir video pada Rocket Fashion dengan teknik *live shoot* dan *motion graphics*.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini peneliti akan memaparkan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pustaka yang digunakan oleh peneliti sebagai pedoman dalam pembuatan laporan skripsi.