

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital sekarang ini, perusahaan – perusahaan saling bersaing dalam meningkatkan penjualan produk – produk mereka. Salah satunya memanfaatkan multimedia dalam penyampaian informasi perusahaan. Kelebihan multimedia adalah menarik indera manusia, karena merupakan gabungan dari banyak unsur seperti gambar, suara, text, animasi dan video, sehingga dengan multimedia perusahaan dapat menyampaikan informasi mengenai perusahaan dengan baik.

Dalam dunia internet khususnya hosting dan domain mempunyai tingkat persaingan yang pesat. Jasa layanan hosting dan domain sangat berkembang pesat di zaman ini karena mempunyai masa depan yang sangat baik dan sangat diperlukan. Dalam dunia hosting dan domain setiap perusahaan dapat dengan mudah menyampaikan informasi, memperkenalkan identitas perusahaan dengan adanya sebuah *company profile*. Dalam merencanakan pembuatan video *company profile* perlu diperhatikan penyusunan konsep, ide cerita, visual cerita dan teknik tersendiri dalam penyajiannya, salah satunya dengan menerapkan teknik *motion graphic*. Teknik *motion graphic* ini diterapkan untuk dapat memberikan penjelasan dan ilustrasi tentang produk layanan di PT Web Media Technology Indonesia(Niagahoster).

PT Web Media Technology Indonesia(Niagahoster) merupakan salah satu penyedia jasa layanan hosting dan domain yang ada di Yogyakarta. Layanan

web hosting indonesia terbaik dengan fitur lengkap. Berdiri sejak tahun 13 November 2013, PT Web Media Technology Indonesia(Niagahoster) merupakan anak perusahaan layanan dari *hosting group*. Ciri khas yang menjadi unggulan di perusahaan ini sendiri adalah garansi harga termurah, support terbaik diindonesia, server uptime 99,98 % dan garansi 30 hari uang kembali jika pelanggan merasa kurang puas terhadap layanan yang diberikan.

Penulis melihat di PT Web Media Technology Indonesia(Niagahoster) ini pernah membuat iklan promosi melalui channel youtube mereka, tetapi kurang menonjol dan kurang spesifik seperti tidak adanya penjelasan mengenai layanan dan visi misi berdirinya PT Web Media Technology Indonesia(Niagahoster). Oleh karena itu PT Web Media Technology Indonesia(Niagahoster) sangat memerlukan *video company profile* untuk mempromosikan PT Web Media Technology Indonesia(Niagahoster) tersebut agar lebih dikenal di masyarakat Yogyakarta dan Indonesia.

Dari masalah yang telah dipaparkan maka penulis mempunyai ide untuk menjadikan PT Web Media Technology Indonesia (Niagahoster) sebagai obyek penelitian. Dalam pembuatan *video company profile* ini, penulis menggunakan penggabungan antara *live shoot* dan *motion graphic* yang bertujuan meningkatkan penyajian informasi secara visual tentang perusahaan Niaga Hoster, yang sebelumnya belum pernah diterapkan dalam pembuatannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan yakni : "*Bagaimana*

Merancang dan Membuat Company Profile pada PT Web Media Technology Indonesia(Niagahoster) Yogyakarta?''.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

1. *Company profile* dalam bentuk video.
2. *Company profile* ini berbasis multimedia, hanya menerapkan penggabungan *live shoot* dan teknik *motion graphic*.
3. Objek penerapan dan implementasi teknik *motion graphic* adalah PT Web Media Technology Indonesia(Niagahoster) Yogyakarta.
4. Informasi yang disampaikan mencakup *profile* dan produk layanan PT Web Media Technology Indonesia(Niagahoster) Yogyakarta.
5. Untuk *software editing* menggunakan *Adobe Premiere CC 2017*, *Adobe After Effect CC 2017*, dan *Adobe Illustrator CC 2017*.
6. Berdurasi 3 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat *company profile* PT Web Media Technology Indonesia(Niagahoster) Yogyakarta sebagai media promosi untuk meningkatkan jumlah pelanggan.
2. Mengembangkan dan menambah pengalaman tentang perancangan teknik *motion graphic* menjadi sebuah *company profile*.

3. Sebagai salah satu syarat untuk penulis menyelesaikan pendidikan program Strata I Program Studi Sistem Informasi pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain :

1. *Company profile* ini menyampaikan informasi perusahaan, yang secara tidak langsung menjadi iklan bagi perusahaan.
2. Memperkenalkan profil dan produk layanan PT Web Media Technology Indonesia(Niagahoster) Yogyakarta kepada masyarakat luas.
3. menambah pelanggan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan atau observasi terhadap objek yang diteliti yaitu PT Web Media Technology Indonesia(Niagahoster) Yogyakarta untuk mendapatkan Informasi lain yang tidak didapat dari metode wawancara.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak perusahaan, untuk mendapatkan data – data yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar objek terkait.

4. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dengan membaca buku yang berkaitan dengan tema judul skripsi yang penulis ambil. Pengumpulan data dengan metode kepustakaan akan menambah referensi materi yang akan penulis tuangkan dalam penulisan skripsi ini.

1.6.2 Metode Analisis

Pada penelitian ini, metode analisis yang penulis gunakan adalah analisis kebutuhan, yaitu analisis yang di dalamnya akan menganalisis kebutuhan informasi, kebutuhan *brainware*, kebutuhan perangkat lunak, dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk perancangan pembuatan iklan.

1.6.3 Perancangan

Metode perancangan pada penelitian ini menggunakan metode pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan, seperti membuat naskah iklan, menentukan konsep gambar 2d yang akan digunakan sebagai ikon, serta membuat *storyboard company profile*.

1.6.4 Produksi

Proses produksi merupakan tahapan pelaksanaan saat adegan shooting berlangsung, intinya merekam kejadian langsung, adegan animasi, take suara, untuk menghasilkan footage/clip.

1.6.5 Pasca Produksi

Selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi proses *editing*, pemberian *visual effect* hingga tahap finishing berupa *rendering*.

1.6.6 Implementasi

Merupakan tahap dimana video *company profile* yang telah selesai dibuat akan diimplementasikan atau ditayangkan pada channel Youtube.

1.6.7 Evaluasi

Merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk memeriksa proses perjalanan suatu program sekaligus menguraikan fakta – fakta yang bersifat kompleks dan terlibat di dalam program.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok – pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang iklan dan pembuatannya. Menampilkan teori tentang *motion graphic* dan tahap – tahap dalam pembuatan iklan serta

software yang nantinya akan digunakan dalam perancangan dan implementasi teknik *motion graphic* menjadi sebuah iklan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini penulis akan memaparkan tentang perancangan iklan dari proses pra produksi sampai post produksi. Pembuatan *storyboard* dan pembuatan ide cerita juga akan dipaparkan dalam bab ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana mengimplementasikan teknik *motion graphic* pada *company profile* PT Web Media Technology Indonesia(Niagahoster) Yogyakarta dan akan menjelaskan perancangan secara teknis serta memaparkan hasil dari penerapan tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini penulis akan memaparkan tentang kesimpulan dan saran sebagai bahan evaluasi penulis

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi.