

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat cepat, khususnya pada bidang teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi ini dapat mendukung perkembangan sektor-sektor lain, diantaranya sektor pendidikan, pariwisata, komunikasi, perindustrian, perekonomian, dan lain sebagainya. Fungsi dari adanya teknologi informasi itu sendiri adalah sebagai media promosi atau iklan. Salah satu contoh penerapan teknologi multimedia dalam bidang promosi atau iklan yaitu berupa *company profile*.

*Company profile* merupakan penjelasan umum atau profil umum mengenai suatu perusahaan, instansi, ataupun kelompok masyarakat, yang ingin lebih di kenal masyarakat secara luas, atau sebagai fasilitas untuk melakukan promosi baik untuk kepentingan bekerjasama dengan lainnya atau sebagai penawaran kepada calon mitra kerja.

Museum Manusia Purba Sangiran merupakan salah satu objek wisata potensial di Kabupaten Sragen. Saat ini BPSMP Sangiran masih menggunakan *banner* sebagai media promosi dan informasi. Cara tersebut dirasakan masih terbatas dan kurang efektif untuk mencapai target yang lebih luas. Untuk itu diperlukan cara promosi dan penyampaian informasi yang baru yaitu melalui *video*.

Melalui cara tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi Museum Manusia Purba Sangiran.

Dari permasalahan yang diuraikan di atas mendasari penulis untuk membuat *video company profile* sebagai media promosi dan informasi melalui kanal kreatif *YouTube*. Penulisan skripsi yang diajukan berjudul “Pembuatan *Video Company Profile* pada Museum Manusia Purba Kabupaten Sragen sebagai Media Promosi dan Informasi”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang ada pada latar belakang, maka rumusan masalah penelitian adalah bagaimana membuat media informasi dan promosi berupa *video company profile* pada Museum Manusia Purba Sangiran?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut :

1. Tempat penelitian berada di Museum Manusia Purba Sangiran Jl. Sangiran Km.4, Kalijambe, Kabupaten Sragen.
2. Pembuatan *video company profile* BPSMP Sangiran dengan menggabungkan data yang sudah ada dan perekaman langsung beberapa sudut pandang Museum.
3. Hasil akhir *company profile* berupa video yang berisi konten yang memberikan informasi tentang BPSMP Sangiran.

4. *Video company profile* ini diserahkan kepada pihak Museum Manusia Purba Sangiran dalam bentuk *Compact Disk* dan di publikasikan melalui media sosial *YouTube*.
5. Perangkat keras yang digunakan berupa kamera *Canon 650D*, *tripod*, *clip on mic*, dan *steady cam*.
6. Perangkat lunak yang digunakan yaitu *Adobe Premiere Pro CC 2017 v11.0.0*, *Adobe After Effects CC 2017 v14.0.0*, *Adobe Audition CC v.10.0.0*.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah menyampaikan informasi tentang Museum Manusia Purba sangiran. Dengan maksud tersebut maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian adalah :

1. Memberikan hasil nyata yang nantinya dapat digunakan untuk kepentingan promosi dan informasi pihak Museum Manusia Purba Sangiran.
2. Memperoleh pengalaman dan pendalaman materi dalam proses pembuatan *video company profile*.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi khususnya pada bidang multimedia.
4. Menerapkan ilmu yang di dapat dari proses belajar untuk diterapkan dalam dunia kerja.
5. Memenuhi syarat kelulusan sarjana Universitas Amikom Yogyakarta.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat bagi Penulis**

1. Meningkatkan kreatifitas dan inovasi dari penulis untuk menuangkan ide yang menarik untuk diterapkan dalam pembuatan *video company profile*.
2. Mampu mengukur kemampuan dan sebagai tahap pengembangan diri dalam proses pembuatan *video company profile*.
3. Mengetahui batas kemampuan diri dalam bidang multimedia.

### **1.5.2 Manfaat bagi Objek Penelitian**

1. Sebagai media informasi kepada pengunjung Museum Manusia Purba Sangiran.
2. Supaya Museum Manusia Purba Sangiran lebih dikenal masyarakat luas, tidak hanya di Kabupaten Sragen.
3. Memberikan informasi tentang objek yang ada di Museum Manusia Purba Sangiran kepada masyarakat.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini data-data yang didapat dari beberapa metode, antara lain :

1. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data yang diarahkan pada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto atau gambar, maupun dalam bentuk dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses produksi *company profile*.

2. Metode Eksperimen

Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kebutuhan produksi *company profile* dari sumber referensi untuk di uji coba.

3. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan pengamatan langsung terhadap objek *company profile* yang digunakan.

#### 1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini analisis dilakukan dengan berpedoman pada analisis SWOT, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan.

#### 1.6.3 Metode Perancangan

Melakukan langkah-langkah pra produksi yang meliputi perancangan naskah, *storyboard*, dan menganalisa teknik produksi yang akan diterapkan.

#### 1.6.4 Metode Pengembangan

Melakukan langkah-langkah pada tahap produksi yang berupa *shooting*, perekaman suara, dan pemilihan kamera. Setelah itu, masuk tahap pasca produksi yang berupa *editing*, memeriksa hasil sementara *editing*, *rendering*, *testing*, dan penyerahan video *company profile* kepada pihak BPSMP Sangiran.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dapat memberikan gambaran yang jelas serta menjadi pedoman dalam menuliskan penelitian secara urut. Sistematika penelitian ini sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

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

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang digunakan.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dibahas tentang profil Museum Manusia Purba Sangiran, tinjauan umum objek penelitian, menjabarkan semua analisis termasuk analisis kebutuhan, analisis kelayakan, dan metode yang digunakan.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan tentang penerapan metode-metode tahap produksi di objek penelitian.

### BAB V PENUTUP

Pada bab ini dikemukakan kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan serta saran yang penulis rangkum selama penelitian.