

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mbojo Souvenir merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa *Graphic Design*, produksi dan sablon. Pelanggan akan ditawarkan dengan jasa *design* yang *modern* dan *elegan*. Dibandingkan jasa *design* lainnya, Mbojo Souvenir lebih unggul dengan memiliki jasa produksi dan sablon, setelah pelanggan memilih *design* yang mereka sukai Mbojo Souvenir akan menawarkan jasa produksi dan sablon dengan media kaos, jake, hodie dan masih banyak lagi.

Menurut Muhammad Fuady selaku *Owner* dari Mbojo Souvenir, Mbojo Souvenir membutuhkan sebuah *Company Profile* sebagai media promosi dan informasi untuk pelanggan Mbojo Souvenir. Dengan adanya media promosi berupa video membantu menyebarkan informasi tentang Mbojo Souvenir dan bisa mencapai tujuan yang maksimal dari yang diharapkan karena kelebihan video dibanding materi posting lainnya adalah dapat menampilkan gambar dan suara disaat yang bersamaan.

Oleh sebab itu, di dalam penelitian ini diperlukan sebuah video *Company Profile* untuk mempromosikan Mbojo Souvenir. Pembuatan ini diharapkan mempermudah promosi dan informasi mengenai Mbojo Souvenir secara lengkap serta dapat meningkatkan kualitas pelayanan di Mbojo Souvenir.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang ada pada latar belakang, maka rumusan masalah penelitian adalah bagaimana membuat *Company Profile* Mbojo Souvenir ?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Penelitian yang dihasilkan adalah video profil untuk mbojo souvenir.
2. Pembuatan Mbojo souvenir dengan menggabungkan data yang sudah ada dan perekaman langsung beberapa sudut pandang rumah produksi Mbojo souvenir.
3. Hasil akhir berupa video sehingga apa yang ditampilkan sesuai dengan apa yang diinginkan, dan pengembangan aplikasi selanjutnya diserahkan langsung pada pihak Mbojo souvenir.
4. Video *Company Profile* dipublikasikan melalui website resmi Mbojo souvenir.
5. Perekaman suara menggunakan teknik *frasering*.
6. Perangkat keras yang digunakan berupa Kamera Canon 60D, *Tripod*.
7. Perangkat Lunak yang digunakan yaitu Adobe *primierpro cs6*, Adobe *After Effects cs6*, Adobe *Illustrator cs6*, Adobe *audition cs6*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian antara lain :

1. Membuat video profil Mbojo sovenir sebagai media promosi dan informasi kepada pelanggan Mbojo Souvenir.
2. Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi kepada masyarakat.
3. Untuk memberikan gambaran dan mengenalkan kepada masyarakat umum dalam proses pembuatan *Company Profile* berbasis multimedia

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai media promosi dan informasi untuk pelanggan Mbojo Souvenir supaya Mbojo Souvenir lebih dikenal masyarakat luas
2. Memberikan informasi tentang fasilitas yang di berikan Mbojo Souvenir kepada pelanggan

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 dilakukan dengan cara mencari, membaca, mempelajari, memahami dari bukuyang berkaitan dengan materi dalam tahap produksi .

2. Metode Eksperimen

Menerapkan materi yang termasuk dalam tahap produksi dari sumber referensi untuk di uji coba.

3. Metode Wawancara

Yaitu mengadakan Tanya jawab langsung yang berdasarkan pada tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk memperoleh data yang kongkrit dan lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam peneltitian 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 mempelajari naskah, *Storyboard*, dan menganalisa teknik produksi yang akan diterapkan.

1.6.4 Metode Pengembangan

Melakukan langkah-langkah pada tahap produksi yang berupa *syuting*, perekaman suara, dan pemilihan kamera. Setelah itu, masuk tahap pasca produksi yang berupa *editing*, memeriksa hasil sementara *editing*, *rendering*, *testing*, dan penyerahan video kepada pihak Mbojo Souvenir.

1.6.5 Metode Testing

Metode *testing* yang dilakukan adalah dengan cara menguji apakah video sudah sesuai dengan konten dan sesuai dengan pihak Mbojo Souvenir, Penulis melakukan testing terhadap video profildengan menayangkan penayangan pada objek.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan 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 Mbojo Souvenir, 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.