

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kerajinan kramik Mustika Group ini didirikan tahun 1975 oleh Soeparyo di Purwareja Klampok Banjarnegara adalah suatu industri yang bergerak di bidang kerajinan. Industri tersebut menghasilkan banyak sekali kerajinan yang berkualitas tinggi dan siap untuk dipasarkan. Mustika Group tidak hanya membuat kerajinan yang terbuat dari kramik saja, kerajinan lainnya yang dihasilkan yaitu terbuat dari bahan bambu dan kayu. Oleh – oleh khas Banjarnegara juga tersedia di Mustika Group.

Masalah yang dihadapi Mustika Group adalah masalah pemasaran. Mustika Group sedang berusaha berkembang lebih pesat lagi, kerajinan kramik Mustika Group ini kurang dikenal masyarakat yaitu luar daerah. Keinginan penulis ingin memperkenalkan kerajinan kramik agar dari berbagai daerah tahu terdapat kerajinan yang berkualitas tinggi di Banjarnegara yang siap di pasarkan dan banyak masyarakat yang tertarik untuk membeli, dan untuk meningkatkan pendapatan Mustika Group. Namun kendala untuk memperkenalkan kerajinan kramik Mustika Group masih kurang. Adanya masalah tersebut, penulis berharap agar kerajinan kramik di Banjarnegara lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Dari sinilah muncul permasalahan yang menuntut perkembangan sistem informasi di bidang internet yaitu dengan membuat sistem informasi video profil untuk Mustika Group. Dalam hal ini, video profil nya diharapkan dapat membantu

mempromosikan Mustika Group ke masyarakat. Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis membuat laporan penelitian yang berjudul "Pembuatan Video Profil Sebagai Sarana Promosi Kerajinan Kramik Mustika Group".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis merumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut "Bagaimana pembuatan video profil dengan menggunakan teknik live shoot dan motion graphic pada kerajinan kramik Mustika Group sebagai media promosi?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembuatan video profil hanya menyangkut beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Pembuatan video profil kerajinan kramik Mustika Group.
- 2) Video ini hanya menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
- 3) Video ini hanya di publish atau di share di dunia internet yaitu YouTube.
- 4) Software yang digunakan dalam pembuatan video ini adalah Adobe Premier CS6, Adobe After Effects CS6 dan Adobe Photoshop CS6.
- 5) Video profil ini berisi tentang informasi perusahaan Mustika Group.
- 6) Proses pembuatan video profil ini mengikuti pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
- 7) Hasil implementasi video profil ini berdurasi 3 menit dengan format file .mp4 dengan kualitas HD 1280x720p.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah membuat video profil menggunakan teknik live shoot dan motion graphic pada kerajinan kramik Mustika Group sebagai media promosi atau informasi perusahaan. Sehingga Kerajinan Kramik Mustika Group lebih dikenal oleh masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain:

1. Untuk membantu menyampaikan informasi perusahaan Mustika Group kepada masyarakat.
2. Mustika Group mempunyai media promosi berupa video profil, dan memperkenalkan profil Mustika Group kepada calon klien diluar kota maupun diluar Negeri.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan penelitian memerlukan data yang lengkap dan benar. Penulis mengharapkan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu dalam penyusunan penelitian ini.

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Metode Observasi / Observation

Suatu metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung mengenai perusahaan Mustika Group yang akan dipromosikan.

2) Metode Wawancara/ Interview

Merupakan metode yang melaksanakan peneliti tanya jawab secara langsung dengan narasumber pemilik dari perusahaan Mustika Group untuk mendapatkan data lebih tepat dan akurat.

3) Metode Kepustakaan

Merupakan sebuah metode untuk mendapatkan informasi konsep secara teori, maka peneliti menggunakan metode studi pustaka dengan mengambil referensi dari situs – situs website dan buku yang tentunya kebenaran dalam referensi tersebut terjamin sebagai data yang tepat dan akurat.

1.6.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil wawancara, maka penulis menggunakan analisis kebutuhan dan analisis kelayakan dalam penelitian.

1.6.3 Metode Perancangan

Merupakan metode yang digunakan dalam proses pembuatan video profil, yang akan melalui beberapa tahapan seperti pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1. Pra Produksi

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan video profil. Pada tahapan ini

dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video profil meliputi mewawancarai objek, membuat naskah storyboard, storyline dan lain sebagainya.

2. Produksi

Merupakan tahap pelaksanaan dimana shooting video profil dan capturing dilakukan. Semua hasil shooting merujuk pada naskah storyboard yang sudah dibuat ditahan pra-produksi atau persiapan. Dalam tahap ini menggunakan software Adobe Premier CS6, Adobe After Effects CS6 dan Adobe Photoshop CS6.

3. Pasca Produksi

Merupakan tahap akhir atau penyempurnaan dalam memproses hasil shooting untuk diedit atau diolah. Pengolahan atau editing yang dilakukan meliputi aspek suara, gambar, alur cerita sesuai naskah video profil dan rendering. Yang menggunakan software Adobe Premier CS6, Adobe After Effects CS6 dan Adobe Photoshop CS6.

1.6.4 Metode Testing

Penulis melakukan testing terhadap video profil dengan menayangkan video pada perusahaan Mustika Group.

1.6.5 Metode Implementasi

Penulis melakukan implementasi penayangan video profil di media sosial YouTube.

1.6.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan dalam penulisan skripsi ini, maka akan diuraikan secara garis besar isi dari skripsi untuk tiap-tiap bab. Berikut ini adalah isi dari masing-masing bab yang akan disusun:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori untuk mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pembahasan dalam bab ini tentang dasar teori yang berisikan multimedia, sejarah multimedia, elemen multimedia, video format video, prinsip animasi, prinsip dasar motion graphic, yang digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan video profil untuk Kerajinan Kramik Mustika Group.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisikan tinjauan umum membahas tentang analisis kelayakan yang digunakan untuk produksi video profil pada tahap pra produksi. Tahap pra produksi ini menguraikan tentang ide cerita, naskah dan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang hasil pembuatan video profil kerajinan kramik Mustika Group. Mulai dari tahap produksi dan pasca produksi pada pembuatan video profil.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan menguraikan bagian akhir tentang hasil proses pembuatan video profil kerajinan kramik Mustika Group yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk penulisan skripsi, baik berupa literature dari internet maupun buku panduan.

LAMPIRAN

Berisi tentang data yang dibutuhkan untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan.