

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Naiknya perekonomian di Indonesia dan peningkatan penghasilan masyarakat terlebih di kota-kota besar, berdampak pada perubahan pada gaya hidup masyarakatnya salah satunya menjadi lebih konsumtif. Salah satunya adalah kota Yogyakarta, Yogyakarta yang merupakan kota pelajar sehingga sebagai masyarakat yang berstatus mahasiswa serta pelajar cenderung memiliki gaya hidup aktifitas yang konsumtif seperti berbelanja dan menongkrong (Kotler, 2008)[1]

Pertumbuhan bisnis sektor kedai kopi di Indonesia berkembang pesat saat ini, terutama di kota-kota besar. Hal ini terlihat dari banyaknya kedai kopi yang tercipta karena kedai kopi saat ini telah menjadi gaya hidup masyarakat. Kedai kopi juga menawarkan tempat dengan desain interior yang menarik serta memberikan suasana yang nyaman bagi penikmat kopi, serta menawarkan konsep live musik, space working dan tempat berbincang bersama teman-teman.

Cafe DimsBrew Coffee adalah sebuah *cafe* sederhana yang didirikan untuk memperkenalkan berbagai macam kopi nusantara, dengan tampilan desain kreatif minimalis, *DimsBrew Coffee* cocok untuk mereka yang ingin menikmati kopi dengan nyaman. Selain itu di *DimsBrew Coffee* terdapat pula berbagai minuman dengan campuran kopi baik panas maupun dingin, misalnya beberapa minuman yang sangat terkenal adalah *Kahvea drink* yang sangat nikmat dengan kopi pilihan yang didinginkan dan dicampur dengan susu. Untuk yang tidak menyukai kopi, tersedia juga berbagai pilihan teh dan minuman dengan bahan dasar coklat serta soda.

Teknologi multimedia adalah hasil dari perpaduan kemajuan teknologi elektronik, teknik komputer dan perangkat lunak. Kemampuan penyimpanan dan pengolahan gambar digital dalam belasan juta warna dengan resolusi tinggi serta reproduksi suara maupun video dalam bentuk digital. Multimedia merupakan konsep dan teknologi dari unsur-unsur gambar, suara, animasi serta video disatukan didalam

komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan guna membentuk interaktif yang sangat inovatif antara komputer dengan user. Teknologi Multimedia merupakan perpaduan dari teknologi komputer baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan

teknologi elektronik, perkembangan serta pemanfaatan teknologi multimedia banyak digunakan hampir diseluruh aspek kegiatan.

Selama ini, kafe DismBrew Coffee menggunakan banner dan pamflet untuk melakukan penawaran peroduknya kepada pelanggan. Di era digital ini pelanggan sudah tidak berminat untuk membaca banner dan pamflet, sehingga ditakutkan akan kurang mampu bersaing dengan kafe sejenis yang mampu menampilkan produknya secara menarik melalui company profilnya yang berbentuk video dengan media online pada sosial media, selain itu masih banyak masyarakat yang belum mengetahui produk cafe dimsbrew coffee.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penulis ingin menerakapan multimedia pada ranah bisnis dengan pembuatan *company profile*. *Company profile* terdiri dalam bentuk text, gambar dan video. *Company Profile* dibuat dengan tujuan mempublikasikan kafe DimsBrew Coffee sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap produk yang ditawarkan. Pada penelitian ini bertujuan membuat *Company Profile* sebuah kafe dengan konsep video. Dalam pembuatan *Company Profile* juga memperhatikan segi teknisnya seperti penggunaan aplikasi yang sesuai dengan standart dan hardware yang mencukupi untuk menjalankan aplikasi tersebut. Pengambilan gambar pada video ada beberapa teknik di antaranya seperti *Live Shoot* dan *Motion Graphic*.

Dengan biaya produksi *company profile* yang terjangkau kafe ini diharapkan dapat lebih dikenal pada masyarakat luas, oleh karena itu penulis mencoba merangkum dalam sebuah judul skripsi sebagai berikut: **"Pembuatan Video *Company Profile* pada Cafe Dimsbrew Coffee Yogyakarta dengan Menggunakan Teknik *LiveShoot* dan *MotionGraphic*"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “ Bagaimana membuat sebuah video profil pada kafe DimsBrew Coffee?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, penulis membatasi masalah dari penelitian ini. Adapun batasan masalah antara lain:

1. Objek penelitian ini adalah
2. Informasi ini disajikan berupa fasilitas kafe, perlengkapan kafe dan suasana kafe.
3. Video ini dibuat menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* dalam bentuk 2D (dua dimensi).
4. Target penayangan pada media *online* seperti Instagram.
5. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 10 Pro 64-bit, Adobe After Effect CC 2017, Adobe Premiere CC 2017, Adobe Photoshop CC 2017, Adobe Audition CC 2017, Corel Draw X7.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat video profil yang menjelaskan visi dan misi, mekanisme pembuatan segelas kopi, fasilitas dan lain sebagainya yang ada pada kafe DimsBrew Coffee.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian ini menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang di inginkan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan perancangan ini perlu adanya data yang benar , lengkap dan tentunya akurat. Untuk itu

perlu di lakukan beberapa teknik dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Metode Observasi ini dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap video-video profil menggunakan teknik Live Shoot dan Motion Graphic baik buatan Indonesia maupun luar negeri untuk referensi.

1. Metode Wawancara

Wawancara dengan pihak kafe DimsBrew Coffee untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Metode Studi Pustaka

Metode pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian melalui internet dari sumber valid dan terpercaya.

b. Metode Analisis

Merupakan salah satu metode untuk mengidentifikasi suatu masalah yang dikutip dari buku M. Suyanto (2004)[2], antara lain dengan cara menganalisis kinerja, informasi, biaya, keamanan, efisiensi, dan pelayanan. Sehingga apabila ada kesalahan berdasarkan faktor internal maupun external, langsung dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

1. Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek, atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu *Strengths*, *Weakness*, *Opportunities*, dan *Threat*

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan fungsional merupakan pernyataan layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana sistem beraksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Sedangkan kebutuhan non fungsional adalah batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi, dan lain sebagainya.

c. Metode Perancangan

1. Pra produksi

Pada tahap pra produksi, mempersiapkan segala sesuatu yang mendukung untuk produksi seperti membuat konsep video, pengambilan data, persiapan perangkat keras yang digunakan untuk mengambil data.

2. Produksi

Pada tahap produksi, dilakukan pengolahan data, pembuatan animasi 2D menggunakan perangkat lunak Windows 10 Pro 64-bit, Adobe After Effect CC 2017, Adobe Premiere Pro CC 2017, Adobe Photoshop CC 2017, Adobe Audition CC 2017, Core Draw X7.

3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, dilakukan proses *finishing* dan pengecekan ulang sebelum diserahkan ke objek.

1.5.2 Metode Evaluasi

Pada tahapan evaluasi ini akan ada penilaian yang dilakukan objek terhadap penelitian yang akan ditayangkan, untuk mengukur sejauh mana kelayakan hasil tersebut.

1.5.2.1 Audience

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* yang dapat diterapkan pada video sehingga visualisasi informasi dapat dengan mudah dimengerti audien.

1.5.2.2 Masyarakat Bidang Multimedia

Pada tahap ini untuk melakukan pengujian dan pembahasan video kafe DimsBrew Coffee apakah teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* yang diterapkan pada video layak untuk menyampaikan sebuah informasi dan profile.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan penyusunan dan penulisan skripsi ini meliputi lima bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka yang bersifat teoritis dan membahas teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan video.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan analisis yang digunakan dan penjelasan tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.

BAB V KESEIMPULAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN