

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi saat ini, membawa nuansa baru pada media informasi yang digunakan oleh masyarakat luas seperti halnya dalam hal multimedia. Menurut Vaughan (2004), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan menggunakan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif. Beberapa teknik multimedia diantaranya adalah *Live Shoot* dan *Motion Graphic*. *Live Shoot* sendiri dapat diartikan sebagai teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung dimana dalam pengerjaannya diperlukan editing untuk menyempurnakan hasil *shooting*. *Live Shoot* adalah serangkaian rekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang menciptakan suatu adegan yang dramatis, yang dipadu dengan kejadian dramatis lainnya dan disusun pada suatu proses editing (Jatmiko, 2014). Menurut pendapat Michael Bentacourt, Ahli Teori Perfilman dalam artikelnya yang berjudul "The Origins of Motion Graphics", menyatakan bahwa *Motion Graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan/atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya digabungkan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia (Sukarno, 2014).

PT. ILPRO adalah suatu perusahaan yang bergerak di bidang Real Estate yang berkantor di Yogyakarta. Namun dalam penerapannya hingga saat ini, PT.

ILPRO sering mengalami kendala dalam penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh calon customer, sehingga dibutuhkan adanya penyampaian informasi yang terkesan lebih interaktif dan mudah dipahami oleh para audien.

Berangkat dari alasan tersebut maka diusulkan adanya video company profile dengan menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*. Diharapkan melalui pengemasan company profile ini dapat memvisualisasikan informasi tentang PT. ILPRO dengan jelas. *Motion Graphic* dalam hal ini akan berfungsi sebagai teknik yang menyampaikan ilustrasi dan menjelaskan visi dan misi serta produk unggulan yang akan ditawarkan kepada calon pelanggan maupun investor. Serta menggunakan teknik *Live Shoot* sebagai gambaran *track-record* dari proyek yang sudah dikerjakan oleh PT. ILPRO sebelumnya. Dengan diterapkannya teknik ini pula diharapkan dapat menyajikan visualisasi data menggunakan gambar, video grafik, dan ilustrasi suatu informasi secara sederhana tanpa mengurangi informasi yang ada, dengan dilengkapi narasi dan *background* agar lebih mudah diterima oleh audien.

Dari uraian diatas maka penulis membuat penelitian berjudul "Perancangan Video Company Profil PT. Ikhtiar Langit Properti Sebagai Media Informasi Dan Promosi Berbasis Multimedia" untuk dapat mengamati bagaimana video company profile dapat menyampaikan informasi tentang PT. Ikhtiar Langit Properti.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan rumusan masalah yaitu “Bagaimana teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot* dalam video dapat menyampaikan informasi dari PT. Ikhtiar Langit Properti secara jelas”.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Fokus dari penelitian ini adalah menerapkan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* sebagai media informasi.
2. Ruang lingkup yang digunakan adalah Visi Misi, *track record*, dan informasi yang berkaitan tentang seperti apa PT. Ikhtiar Langit Properti.
3. Target pengujian yang diharapkan dari penilitan ini adalah pimpinan dari PT. Ikhtiar Langit Properti, dosen, dan beberapa calon *customer*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana komputer pada jurusan Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membantu memperkenalkan PT. Ikhtiar Langit Properti kepada calon konsumen dengan menyajikan informasi dalam bentuk *company profile* video.

3. Melakukan penelitian terhadap bagaimana suatu informasi dapat tersampaikan melalui teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot* pada video.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya skripsi ini adalah sebagai berikut:

### 1.5.1 Bagi Penulis :

1. Dapat menambah dan memperoleh pengetahuan atas teori yang diajarkan menyangkut perancangan video sebagai media penyampaian informasi.
2. Dapat menyusun skripsi pada program S1 Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

### 1.5.2 Bagi PT. Ikhtiar Langit Properti :

1. Memperkenalkan produk dan layanan yang ditawarkan oleh PT. Ikhtiar Langit Properti kepada khalayak luas.
2. Menambah media promosi pada PT. Ikhtiar Langit Properti

## 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam proses penyusunan skripsi ini, perlu adanya metode penelitian yang tepat agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai. Oleh karena itu penulis menerapkan beberapa metode penelitian, yaitu :

## 1.7 Metode Pengumpulan Data

### 1. Wawancara

Pada metode ini penulis melakukan tanya jawab kepada pihak terkait guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan sebagai bahan analisis dan penelitian.

### 2. Observasi

Metode ini dilakukan oleh penulis untuk mengumpulkan data dengan cara terjun langsung ke tempat penelitian untuk mengamati dan menentukan poin-poin penting yang akan dijadikan sebagai elemen informasi dalam video.

### 3. Literatur

Metode ini digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan data melalui jurnal, skripsi, internet, dan buku sebagai referensi dan panduan dalam perancangan video iklan.

#### 1.7.1 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan oleh penulis berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode analisis kebutuhan kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan no fungsional.

#### 1.7.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah tahap pra-produksi yang mana meliputi perencanaan ide, perencanaan konsep, penulisan naskah, dan pembuatan storyboard.

### 1.7.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan meliputi tahap produksi dan tahap pasca produksi. Pada tahapan produksi melakukan pengambilan gambar di lokasi objek penelitian dan untuk tahapan pasca produksi melakukan proses pengeditan seperti pemberian efek animasi, color grading, penggabungan audio dan video.

### 1.7.4 Evaluasi

Evaluasi yang diharapkan dapat terlaksana dalam penulisan ini adalah kesesuaian dalam penerapan teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot* terhadap informasi yang ingin disampaikan serta standarisasi keayakan video dengan menggunakan pengujian *alpha testing* dan *beta testing testing*. Proses ini menggunakan kuesioner yang diukur dengan skala likert sebagai penilaian yang sistematis.

### 1.8 Sistematika Penelitian

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, analisis, perancangan, pengembangan, evaluasi, serta sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bagian ini menjelaskan teori konsep dasar informasi, teori promosi, dasar dasar multimedia, dan teori teknik yang digunakan sebagai pendukung pembuatan video.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bagian ini menguraikan terkait dengan perancangan video yang akan dibuat, dan juga membahas tentang kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat sebuah video profile.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini menguraikan lebih rinci tentang implementasi dari pengembangan dan pembahasan hasil video profile PT. Ikhtiar Langit Properti.

## **BAB V PENUTUP**

Bagian ini berupa kesimpulan dari seluruh bab sebelumnya dan saran-saran yang membangun. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan dari iklan yang dibuat. Saran berisi kekurangan atau kelemahan dari iklan yang dibuat serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut.