

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menuju era perkembangan teknologi, banyak iklan di Indonesia menggunakan peran Sistem Informasi yang dilengkapi dengan jaringan internet maupun sistem televisi. Didukung oleh pemanfaatan teknologi untuk memperoleh informasi yang cepat, tepat dan akurat. Multimedia merupakan salah satu dari teknologi informasi tersebut, yaitu teknologi informasi yang menggunakan teks, suara, gambar, video, menjadi sistem informasi yang berguna dalam menyampaikan pesan atau media promosi. Sehingga penerimaan informasi akan merasa puas karena mendapatkan informasi yang akurat dan menarik.

Sirkuit Drag Bike GDS Klaten letaknya di bawah bukit perbatasan gunung Kidul, tepatnya berada di Jl. Mlese Gantiwarno, Gantiwarno, Ngandong, Jenon, Ngandong, Gantiwarno, Klaten, Jawa Tengah merupakan satu-satunya sirkuit permanen khusus *drag bike* di Indonesia. Walaupun letaknya di area perbukitan, namun tidak menyurutkan antusias para *dragster*. Selain itu tujuan dibangunnya sirkuit *drag bike* GDS ini untuk menekan angka balap liar dan sarana untuk melatih pembalap-pembalap pemula agar bisa menjadi *dragster* yang hebat. Untuk menekan angka balap liar, sirkuit drag bike GDS setiap bulannya mengadakan *Fun Race* atau latihan bersama. Sirkuit Drag Bike GDS Klaten perlu membuat *company profile*. Hal ini diperlukan untuk menarik dan meyakinkan para *dragster* bahwa di Klaten sudah ada sirkuit khusus *drag bike* yang bisa untuk sarana berlatih atau sekedar untuk *setting motor*, disetiap bulannya juga selalu diadakan *event Fun Race* atau latihan bersama. Pada setiap diadakan *event fun race* rata-rata para pembalap pemula yang mengikuti berjumlah 150 *starter*. Ini sebagai bukti bahwa *drag race* sangat berpotensi untuk dikembangkan dan dikomersilkan jika dikelola dengan baik. Salah satunya dengan pembuatan *video company profile*. Selain itu dengan menggunakan media promosi *video company profile* akan sangat membantu dalam mengenalkan sirkuit tersebut kepada

masyarakat. Dalam penelitian ini akan dibuat *video company profile* disajikan dengan lengkap dengan penjelasannya yang ditampilkan dalam durasi cukup lama sehingga audience dapat mengetahui produk atau objek yang ingin diperkenalkan dalam video company profile ini dan ditampilkan pada *youtube, instagram, dan fan page facebook*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka secara garis besar dapat dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan adalah "Bagaimana Pembuatan Video Company Profile Pada Sirkuit Drag Bike GDS Klaten"

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup kedalam lingkup lebih kecil :

1. Menampilkan profil Sirkuit Drag Bike GDS Klaten
2. Sumber data diambil langsung dari pengelola sirkuit Drag Bike GDS Klaten
3. Menggunakan teknik *Live Shot* untuk pengambilan video.
4. Akan ditayangkan pada *youtube, instagram, fan page facebook*.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud yang ingin disampaikan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan dan mempunyai gelar sarjana computer di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat video compani profile sebagai media informasi pada sirkuit drag bike GDS klaten.
3. Membantu sirkuit drag bike GDS menjadi suatu sirkuit yang terpercaya dan mampu menekan angka balap liar di masyarakat luas.

Adapun tujuan yang ingin disampaikan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Memperkenalkan sirkuit drag bike GDS klaten ke masyarakat luas pada umumnya.
2. Memperbaharui media informasi pada sirkuit drag bike GDS klaten dengan pemanfaatan teknologi yang semakin moderen dan berkembang.

## **1.5 Metode Penelitian**

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan dan untuk memecahkan masalah yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan adalah :

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.5.1.1 Metode Observasi**

Penelitian dengan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui gambaran yang jelas tentang permasalahan yang diteliti.

#### **1.5.1.2 Metode Wawancara**

Mengadakan tanya jawab langsung yang berdasarkan pada tujuan penelitian untuk memperoleh data yang lengkap dan konkrit sebagai bahan analisa dan penelitian.

### **1.5.2 Anallsis**

Menguraikan video company profil untuk didefinisikan dan dievaluasi permasalahan, hambatan, kesempatan dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya dengan menggunakan metode kebutuhan sistem dan analisis kelayakan.

### **1.5.3 Perancangan**

Tahap menentukan ide cerita, sinopsis, *scenario*, dan *story board*.

### **1.5.4 Pengembangan**

Peneliti menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan gambar hingga memvideo gambar. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi *review* hasil *editing*, pemberian *sound effect* dan *back sound* hingga tahap finishing berupa *rendering* dan *distributing*.

### **1.5.5 Testing**

Setelah pembuatan *video company profile* selesai, penulis memperlihatkan hasil video ke Sirkuit Drag Bike GDS Klaten, proses ini adalah tahap akhir sebelum pihak pengelola sirkuit Drag Bike GDS Klaten menyetujui dan menerima *video profile* tersebut.

### **1.5.6 Implementasi**

Tahap produksi dan pasca produksi dalam pembuatan *video company profile*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini diurutkan dalam beberapa bab, yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu teori yang adakaitannya dengan penelitian, yang menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan *video company profile* untuk media informasi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan *video company profile* secara umum, serta dengan segala kelebihan dan kekurangannya.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan dibahas hasil penelitian yang sudah tercapai dalam bagian-bagian sebelumnya, proses pengoprasian *video company profile* dan implementasi dari video yang sudah dibuat.

#### **BAB V PENUTUP**

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pembuatan dan perancangan *video company profile* dan berupa saran untuk perbaikan media yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai sebagai acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini baik secara praktik maupun teoritis

