

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan informasi semakin lama semakin tinggi. Pada dunia perdagangan, informasi, hiburan adalah suatu tantangan, ketika dimana pemirsa atau audience memutuskan untuk melihat film, keluar dari situs web atau ketika menonton trailer. Maka dari itu diperlukan strategi, kreativitas dan ketrampilan dari seseorang desainer broadcasting, desainer judul film dan animator dalam seni motion graphic[1].

YovieMusicSchool Yogyakarta merupakan perusahaan yang bergerak di bidang kesenian alat musik dan vocal yang menyediakan berbagai macam latihan alat musik seperti piano, gitar dan biola maupun latihan vocal dengan kebutuhan yang di inginkan pelanggan. Dalam mengembangkan usahanya, YovieMusicSchool Yogyakarta memiliki media sosial yaitu Facebook, Instagram dan Youtube dengan nama @YovieMusicSchool Yogyakarta. YovieMusicSchool Yogyakarta juga sering mengikuti pameran seni music, yang di harapkan bias di tampilkan di pameran-pameran selanjutnya.

Selama ini perusahaan YovieMusicSchool Yogyakarta belum mempunyai video informasi tentang profil perusahaan itu sendiri yang dapat memperkenalkan

perusahaan kepada masyarakat luas. Oleh karena itu perusahaan membutuhkan video informasi yang memperkenalkan perusahaanya.

YovieMusicSchool Yogyakarta memberikan informasi dari mulut kemulut,yang siftnya hanya pasif karena hanya sedikit informasi dari perusahaan yang di terima oleh calon konsumen,yang di rasa owner setelah melakukan wawancara kurang efektif dalam mengenalkan informasi perusahaan YovieMusicSchool Yogyakarta itu sendiri.Media yang digunakan saat ini dirasa belum cukup karena perusahaan YovieMusicSchool Yogyakarta Yogayakarta tidak memberikan video detail perusahaan,informasi dasar perusahaan,pencapaian perusahaan,dan informasi tambahan lainnya.

Company profile atau profil perusahaan merupakan sebuah media atau alat yang bermanfaat untuk memberikan informasi atau gambaran secara lengkap mengenal detail perusahaan. Secara umum company profile memiliki peran sebagai alat marketing yang ditujukan untuk memperoleh klien. Bisa dikatakan bahwa company profile memang wajib dimiliki oleh setiap perusahaan yang sedang beroperasi [2]

Company profile yang dibuat dalam format video dapat berfungsi sebagai pengenalan perusahaan,maupun display pameran.Company profile berbasis video menjadi salahj satu pilihan perusahhan untk mengenalkan perusahaan kepada masyarakat luas,dalam hal ini dinilai sangat efektif disaat teknologi yang semakin maju sehingga dibutuhkan bentuk media komunikasi sebagai informasi yang menarik lebih interaktif yang ditujukan kepada semua orang. Sangat banyak cara dan beraneka ragam dalam menyampaikan sebuah informasi yang dibuat ke

dalam bentuk multimedia agar terlihat menarik dan mudah dipahami dalam penyampaiannya.[3].

Liveshoot digunakan untuk mengambil gambar secara langsung pada lokasi objek sehingga seseorang lebih mudah mendapatkan gambar atau video yang sesuai dengan kejadian sebenar – benarnya yang terjadi di lokasi pengambilan gambar[4]

Seperti yang dijelaskan oleh Jeff Bezos bahwa branding merupakan reputasi dari suatu perusahaan. Sehingga dalam penyampaiannya harus dibuat semenarik mungkin, salah satunya dengan Teknik motion graphic [5].

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah. “Bagaimana membuat sebuah video company profile YovieMusicSchool Yogyakarta menggunakan teknik Liveshoot dan Motion Graphic ?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian berupa video company profile berdurasi kurang dari 4 menit.
2. Menggunakan Teknik yang digunakan adalah teknik Motion Graphic dan Liveshoot.
3. Aplikasi yang digunakan adalah Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro.

4. Publikasi video Company Profile di upload di Instagram dengan format:

1. Durasi 3 menit dikarena durasi maksimal video dapat dapat diupload pada Instagram Tv adalah Maksimal 10 menit.

2. Tak ada batasan pasti berapa lama sebainya durasi sebuah video profil perusahaan. Namun menurut sebagian pebisnis, sebaiknya tak lebih dari 2,5 menit. Durasi ini dianggap sedang sedang saja, tidak telalu lama sehingga membuat pemirsanya merasa bosan.

3. Menggunakan format video H.264 dengan resolusi HD 720p (1280 x 720pixel) dikarenakan memiliki kualitas video bagus dan ukuran yang relative kecil. dan berekstensi .MP4 dikarenakan format mp4 memiliki keunggulan dimana video dapat ditonton secara streaming di internet, sehingga pengguna dapat langsung menonton tanpa mengunduh video terlebih dahulu. Selain itu mp4 menggunakan codec video yang disebut H.264 yaitu video yang berkualitas tinggi dengan bitrate yang rendah.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ada tujuan yang ingin di capai. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai video company profile yang dapat di gunakan oleh perusahaan YovieMusicSchool Yogyakarta.

2. Memberikan referensi dan pengetahuan untuk membuat sebuah media informasi berupa company profil dengan penggabungan teknik Liveshoot, dan Motion Graphic.
3. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan Program Studi Strata I jurusan Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun Manfaat yang dapat di peroleh dari penelitian ini adalah :

#### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

1. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan baru dalam menerapkan ilmu yang didapat selama menempuh studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mengetahui kondisi sebenarnya yang terjadi di dunia kerja dan sebagai pengalaman kerja penulis.
3. Diharapkan karya tulis ini dapat dijadikan referensi peneliti selanjutnya dalam pembuatan video company profile.

#### **1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan**

1. Memberikan informasi kepada konsumen mengenai perusahaan melalui video company profile YovieMusicSchool Yogyakarta.
2. Diharapkan YovieMusicSchool Yogyakarta lebih dikenal masyarakat..
3. Diharapkan mampu meningkatkan daya saing YovieMusicSchool Yogyakarta dengan sekolah kesenian lainya di wilayah Yogyakarta.

### 1.5.3 Manfaat Bagi Akademik

1. Dapat menjadi salah satu bahan tolak ukur sampai dimana keberhasilan akademik melakukan visi dan misi dalam proses belajar mengajar selama perkuliahan.
2. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

### 1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis metode penelitian kualitatif yang datanya berbentuk kata, skema, atau gambar. Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitian [6].

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data [7].

##### 1. Metode Wawancara

Wawancara adalah melakukan tanya jawab dengan YovieMusicSchool Yogyakarta secara langsung. Dengan maksud dan tujuan untuk mendapatkan suatu informasi dari perusahaan tersebut.

##### 2. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dari berbagai sumber yang bersangkutan dalam pembuatan media pengiklanan yang dijadikan referensi dan kemudian dikembangkan dalam penelitian ini

### 3. Metode Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis pada objek yaitu YovieMusicSchool Yogyakarta. Metode ini bertujuan untuk melengkapi data agar informasi yang diterima lebih akurat.

#### 1.6.2 Metode Analisis SWOT

Analisis SWOT (Strengths, Weakness, Opportunities, and Threats) merupakan suatu instrumen pengidentifikasian berbagai faktor yang terbentuk secara sistematis yang digunakan untuk merumuskan strategi perusahaan.

Fungsi dari Analisis SWOT adalah untuk mendapatkan informasi dari analisis situasi dan memisahkannya dalam pokok persoalan internal (kekuatan dan kelemahan) dan pokok persoalan eksternal (peluang dan ancaman) [8].

#### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan pengiklanan ini dilakukan dengan tiga tahapan (M. Suyanto, 2005) yaitu sebagai berikut [9]

##### 1 Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi sebelum multimedia komersial diproduksi secara nyata. Perencanaan secara baik sebelum diproduksi dapat menghemat biaya yang dikeluarkan pemesan multimedia komersial. Hal inilah manfaat utama tahap pra produksi.

## 2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah periode selama multimedia diproduksi secara komersial. Pada tahap ini editing dilakukan, suara backsound ditentukan, pembuatan character diatur.

## 3. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah periode semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi secara nyata untuk komersial. Pasca produksi tersebut meliputi pengeditan, pemberian efek-efek spesial, perekaman efek suara, pencampuran audio dan video, persetujuan pemesan atau agensi, dan penyiaran.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika skripsi Pembuatan Video Company Profile YovieMusicSchool Yogyakarta ini dibagi menjadi lima bagian, yaitu:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan dasar teori dan tinjauan pustaka. Teori-teori yang digunakan sebagai acuan pembuatan sistem multimedia dan pengetahuan dasar teknologi yang mendukung pembuatan video profil sebagai media promosi.

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

Bab ini menjelaskan mengenai profil, proses bisnis, promosi, analisis SWOT, analisis kebutuhan dan pra produksi pada YovieMusicSchool Yogyakarta.



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

Bab ini berisikan tentang hasil pengujian dan implementasi company profile di YovieMusicSchool Yogyakarta yang sudah dibuat.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dibuat dan juga saran-saran perbaikan untuk pengembangan media promosi iklan selanjutnya agar menjadi lebih baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadi referensi/acuan dalam penyusunan skripsi.

