

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Aseli Dagadu Djogja merupakan sebuah perusahaan bergerak di bidang penjualan cinderamata dan pernak-pernik khas Kota Jogja. Perusahaan yang sudah berdiri sejak tahun 1994 ini sekarang sudah mempunyai tiga gerai penjualan produk-produk DAGADU di Kota Jogja. Perusahaan yang mengambil tema produknya yaitu cinderamata khas jogja, semua produk-produknya selalu berhubungan dengan Kota Jogja. Oleh karena itu, DAGADU menjadi salah satu tujuan banyak turis dalam negeri maupun luar negeri untuk membeli cinderamata khas kota jogja.

Untuk sebuah perusahaan yang sudah berdiri cukup lama ini dibutuhkan sebuah alat untuk menjadikan pelanggannya tetap ingat dengan DAGADU. Dalam hal ini penulis melihat kesempatan untuk melakukan sebuah perancangan dan pembuatan video korporate untuk memberikan nilai tambah kepada pelanggan mengenai DAGADU seperti *Corporate Branding*.

Menurut Therence A Shim (2003) dalam Periklanan Promosi dan Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu, *Corporat Branding* adalah ditujukan untuk menciptakan suatu citra pribadi korporat yang spesifik dalam benak public secara umum serta mencari citra yang menguntungkan di antara khalayak terpilih.

[1]

Berdasarkan pengamatan tersebut, peneliti melihat adanya peluang untuk membuat video korporat DAGADU sebagai sarana penguatan nilai kepercayaan pelanggan terhadap perusahaan serta peningkatan citra positif dimata pelanggan setia DAGADU.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang diatas dapat di ambil kesimpulan mengenai rumusan masalah yang bisa diambil adalah : Bagaimana membuat sebuah video korporat yang bisa menyampaikan pesan kepada penonton atau pelanggan mengenai SOP pelayanan konsumen dalam lingkup media social Youtube?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Pembuatan video korporat ini akan dilakukan pengambilan gambar di Gerai Yogyatourium Dagadu.
2. Dalam video korporat ini akan menampilkan keramahan kegiatan GarDep dalam melayani konsumen.
3. Video korporat ini nantinya akan di tampilkan di media Sharing Video Internet Youtube.
4. Durasi video yang akan di buat 120 detik.
5. Software yang akan di pakai saat editing video yaitu Adobe Premiere CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Audition CS6.
6. Proses produksi akan dilakukan dengan kamera DSLR 600D dan tripod.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk media promosi perusahaan dalam penjualan produk Dagadu :

1. Menerapkan teknik kamera dan *motion tracking* agar menjadi sebuah video kreatif yang memiliki nilai lebih.
2. Memberikan pengalaman mengenai keterampilan pembuatan video menggunakan *motion tracking*.

1.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian diperlukan dalam melakukan sebuah kegiatan, dengan maksud agar kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, diantaranya :

a. Observasi

Melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis pada suatu objek yang diteliti.

b. Wawancara

Metode wawancara merupakan studi dengan melakukan Tanya jawab langsung kepada responden.

c. Kepustakaan

Dalam studi ini, penulis mengacu pada studi pustaka maupun referensi lain yang diperoleh dari berbagai sumber, baik dari sumber buku maupun dari sumber media internet sebagai acuan merancang video korporat PT ASELI DAGADU DJOGJA.

d. Dokumentasi

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan di Gerai Yogyatourim Dagadu.

e. Uji Coba

Tahap uji coba ini akan menggunakan kuisisioner. Dengan uji coba ini akan diperoleh hasil berupa tingkat validitas dan reabilitas kuisisioner.

2. Mendefinisikan Masalah

Didalam penelitian ini diadakan identifikasi masalah yang ada di tempat penelitian kemudian penulis mencoba untuk memberikan solusi atas masalah yang ada.

3. Perancangan

Pada tahap ini akan dilakukan proses perancangan yang menggunakan metode perancangan terstruktur melalui tahapan pembuatan perencanaan, pembuatan konsep dan pembuatan video.

4. Metode Analisis

Analisis terhadap objek yang akan diambil datanya untuk keperluan pembuatan video korporat, analisis data, analisis kebutuhan fungsional, analisis kelayakan. Metode yang digunakan metode analisis SWOT (Straight, Weakness, Oportunity, Threat) yaitu dengan menganalisis apakah video ini layak atau tidak untuk menjadi pemecahan masalah yang muncul.

5. Metode Perancangan

Merancang proses pra-produksi yang nantinya bisa mempermudah dalam proses pembuatan video korporat.

6. Metode Pengembangan

Proses produksi dan pasca produksi merupakan proses pembuatan video korporat.

7. Metode Testing

Metode Testing yang dilakukan yaitu membandingkan hasil akhir dan rancangan awal pembuatan video korporat PT Aseli Dagadu Djokdja. Selain itu juga akan cara kuisioner kepada konsumen untuk memberikan tanggapannya mengenai video korporat yang dibuat.

8. Metode Implementasi

Merupakan metode pengunggahan video melalui situs streaming video Youtube.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab yang masing-masing akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori dasar mengenai multimedia, dasar-dasar efek visual video dan software yang digunakan untuk membuat aplikasi atau keperluan penelitian.

BAB III : Analisis Dan Perancangan

Bab ini berisi tentang perancangan terhadap video korporat yang akan dibuat dan juga membahas tentang kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk sebuah video korporat.

BAB IV: Implementasi Dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan mengenai cara dan tahapan pembuatan video korporat.

BAB V : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran untuk kemungkinan pengembangan lebih lanjut.