

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman mempengaruhi kegunaan teknologi informasi di berbagai bidang dan sektor perekonomian. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia bisnis adalah penggunaan media video sebagai sarana dalam membantu memperkenalkan perusahaan dan membangun citra perusahaan kepada masyarakat luas yang selanjutnya disebut sebagai *Company Profile*. *Company Profile* adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan suatu *image* atau citra dari perusahaan untuk menjalin kerja sama dengan relasi perusahaan, lembaga dan instansi terkait lainnya [1].

CV. Putra Mandiri Perkasa yang telah berdiri sejak 2007 di Kabupaten Klaten, Jawa Tengah merupakan salah satu dari sekian banyak perusahaan di Indonesia yang bergerak di bidang jasa konstruksi olahraga. Sejak awal berdiri, CV. Putra Mandiri Perkasa memasarkan jasanya dengan menyebarkan foto hasil pengerjaannya melalui media sosial seperti Facebook, Instagram dan beberapa *e-commerce*. Kemampuan untuk memperoleh banyaknya pemakai jasa dari CV. Putra Mandiri Perkasa tergantung dari penyampaian informasinya. Oleh karena, itu untuk meningkatkan efektifitas kinerja video *company profile*, perlu dibuat semenarik mungkin dan memiliki informasi yang cukup agar dapat mencuri perhatian.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis terdorong untuk menulis dan melakukan penelitian yang berjudul, "Perancangan dan Pembuatan Video *Company Profile* Pada CV. Putra Mandiri Perkasa Menggunakan Teknik *Motion Graphic*" karena media audiovisual memiliki dua elemen yang masing-masing mempunyai kekuatan yang akan bersinergi menjadi kekuatan yang besar. Media ini memberikan memberikan stimulus pada pendengaran dan penglihatan sehingga hasil yang diperoleh lebih maksimal. Sehingga juga untuk membantu merepresentasi serta membangun identitas dan citra CV. Putra Mandiri Perkasa.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membuat video company profile pada CV. Putra Mandiri Perkasa menggunakan teknik *motion graphic*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, agar proses perancangan dan pembuatan video *company profile* tidak meluas dan fokus pada pokok permasalahan, maka diperlukan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di CV. Putra Mandiri Perkasa.
2. Data yang penulis gunakan berasal dari hasil wawancara dengan Bapak Dendy Rudiyantha selaku direktur CV. Putra Mandiri Perkasa.
3. Video *company profile* dibuat dalam bentuk animasi 2 dimensi dengan teknik *motion graphic*.
4. Platform yang digunakan untuk menyebarkan video company profile ini adalah youtube dan Instagram tv.
5. Format video yang dipakai yaitu format *.MP4, dengan resolusi 1080p : 1920px x 1080px.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Merancang dan membuat video company profile pada CV. Putra Mandiri Perkasa menggunakan teknik *motion graphic*.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat video company profile pada CV. Putra Mandiri Perkasa sebagai sarana promosi agar mampu menjangkau pasar yang lebih luas.

1.5 Metode Pengumpulan Data

1.5.1 Wawancara

Metode penelitian dengan cara wawancara dilakukan dengan Bapak Dendy Rudiyantha selaku Direktur CV. Putra Mandiri Perkasa demi menggali informasi lebih lengkap mengenai CV. Putra Mandiri Perkasa.

1.5.2 Metode Pengembangan

Dalam metode pengembangan, penulis menggunakan metode 3P, yaitu Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

1.5.3 Metode Testing

Dalam penelitian ini, metode testing yang digunakan adalah metode pengujian menggunakan skala likert dengan cara menyebarkan kuisioner kepada masyarakat umum.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini ialah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan berisikan gambaran secara umum mengenai penelitian yang dilakukan, yaitu Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab dua, berisikan tinjauan Pustaka dan teori-teori yang relevan dengan materi penelitian.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab tiga menjelaskan mengenai tinjauan umum objek penelitian, analisis masalah serta rancangan desain yang akan diproduksi.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ke-empat membahas tahapan pembuatan aplikasi, testing hingga implementasi.

BAB V. PENUTUP

Bab lima berisikan kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah, serta saran untuk pengembangan selanjutnya.