

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Company profile juga menjadi salah satu aplikasi desain yang dianggap menarik dan praktis, khususnya dalam bidang video. Permasalahannya, masih banyak yang belum menyadari hal tersebut sehingga tak sedikit yang masih menggunakan cara-cara konvensional seperti media kertas. Dengan perkembangan teknologi tentunya sangat tepat jika menggunakan sebuah media yang memiliki berbagai komposisi seperti audio, video, gambar, animasi dan text, untuk mempromosikan suatu produk baik jasa maupun barang.

Ketika memasuki era millenium baru seperti sekarang ini yang diperlukan bukan hanya kualitas produk dan sebagainya, namun diperlukan pula image tentang company di dibenak klien. Dengan mengikuti perkembangan arus zaman pada era globalisasi serta meningkatkan kualitas diatas, suatu image company dapat dibentuk melalui perancangan company profile. Perancangan ini dapat memberi nilai kredibilitas dan nilai profesionalisme lebih di mata klien.

Bunga Melati Educational Experiences (BMEE) adalah suatu program pertukaran internasional antara Belanda dan Indonesia yang di mana program ini bertujuan untuk saling memperkenalkan kebudayaan, tradisi dan adat istiadat dari kedua negara.

Berdasarkan hal di atas maka penulis terdorong untuk mencoba memberikan ide, tentang “**Analisis dan Perancangan Video Profile Pada Bunga Melati Educational Experiences (BMEE) Belanda**” dengan menggunakan, Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe audition.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah "Bagaimana cara pembuatan video profile BMEE?".

## 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang nantinya akan digunakan, yaitu hanya terbatas pada:

1. Skripsi ini menitik beratkan pada proses dan bagaimana carapembuatan company profile BMEE.
2. Company Profile ini berbentuk animasi 2d.
3. Sasaran Penggunaan media ini untuk media promosi di sosial media seperti youtube.
4. Company Profile ini berdurasi ±2menit.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis membuat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Internal
  - a. Sebagai syarat meraih gelar Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
  - b. Menambah daftar portofolio yang nantinya berguna untuk melamar pekerjaan.
  - c. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat oleh penulis selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

d. Mengetahui apakah ilmu yang dipelajari pada saat perkuliahan dapat diterapkan dan mengatasi masalah yang terjadi.

## 2. Eksternal

Bagi masyarakat pada umumnya tentang dibuatnya bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

a. Meningkatkan kualitas animator di Indonesia.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang akan peneliti lakukan antara lain adalah :

#### 1.5.1. Manfaat Bagi Peneliti

1. Mengetahui kekurangan dan kelebihan menggunakan metode ini, dan kelak dapat diterapkan dalam bekerja nantinya.
2. Sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang didapat di perkuliahan dapat diterapkan kedalam lingkungan permasalahan yang sebenarnya.

#### 1.5.2. Manfaat bagi BMEE

1. Memberikan kontribusi kepada pihak BMEE sebagai strategi komunikasi dalam persentasi dalam memperkenalkan BMEE pada client atau customer melalui video profile yang telah dibuat.

### 1.6. Metode Penelitian

Terciptanya suatu bahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari motion graphics ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut:

## 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

### a. Studi Literatur

Proses Pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada dengan menggunakan fasilitas media internet untuk mengunjungi situs-situs website yang berhubungan dengan dunia video company profile.

### b. Metode Studi Kepustakaan (Library)

Metode yang digunakan penulis untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

### c. Wawancara

Melakukan wawancara langsung kepada Melati selaku CEO dari Bunga Melatie Educational Experiences (BMEE).

## 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu :

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai Multimedia, Definisi dan Lima Elemen Multimedia, definisi animasi, Definisi Video, dan Definisi Company Profile, Tahapan Pembuatan dan Software yang Digunakan.

### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi Berisi tentang Gambaran BMEE, Analisis Kebutuhan Sistem dan tahap Pra Produksi pembuatan video company profile yaitu, pembuatan konsep/idea, Naskah dan Storyboard.

### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini diuraikan secara lengkap proses produksi video company profile yang meliputi desain dan animasi elemen, desain background, compositing, dubbing, sampai tahap render finishing.

### BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran yang sifatnya membangun dari keseluruhan isi laporan.

### DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku-buku ataupun sumber-sumber yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini.