Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Penulis membuat *corporate video* dari perusahaan CODE.ID sebagai penulisan Tugas Akhir yang menjadi syarat kelulusan S1 program studi Desain Komunikasi Visual peminatan *Digital Cinematography*, Universitas Multimedia Nusantara. *Corporate video* CODE.ID ini dibuat untuk mengajak lulusan baru dari perguruan tinggi agar bergabung ke perusahaan yang bergerak dibidang *software development* tersebut dengan cara mengenalkan perusahaannya. Laporan ini ditulis menggunakan metode pengumpulan yang bersifat kualitatif. Menurut Creswell (2008) penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan untuk mengeksplorasi serta memahami suatu keadaan atau gejala sosial di tempat penelitian. Peneliti berinteraksi dan bertatap langsung untuk mewawancarai partisipan di tempat penelitian (hlm. 4). Dalam wawancara yang dilakukan, penulis melakukan *focus group discussion* (FGD) dari sejumlah *target audience*. Menurut Adnan (2016) *focus group discussion* (FGD) adalah wawancara sebuah kelompok dari beberapa orang, kurang lebih 4 atau 5 orang (hlm, 238).

Laporan ini ditulis berdasarkan studi pustaka sehingga isi dari laporan ini menceritakan kembali apa yang dilakukan dan dibandingkan dengan teori yang digunakan di Tinjauan Pustaka.

3.1.1. Sinopsis

Berawal dari pengenalan beberapa karyawan yang bekerja di perusahaan CODE.ID yang menjelaskan perusahaan ditempat mereka bekerja. Pengenalan dilakukan dengan cara yang berbeda-beda kemudian divisualisasikan oleh kegiatan-kegiatan karyawan perusahaan tersebut. Visualisasi yang ditampilkan merupakan kegiatan serta kebiasaan yang dilakukan didalam kantor. Kegiatan yang dilakukan oleh para karyawan ini terlihat berbeda dari gambaran masyarakat umum tentang perusahaan *software* yang kesehariannya membosankan. Suasana kerja yang dibangun dalam perusahaan CODE.ID terlihat menarik karena para karyawan terlihat saling berinteraksi. Ruangan kerja dibuat luas sehingga karyawan dengan atasan berada di dalam satu ruangan yang sama tanpa adanya sekat pembatas. Para karyawan di perusahaan ini juga tidak sedikit yang bersenda gurau, hal ini dilakukan agar suasana dapat mencair dan terjalin relasi yang baik antar sesama karyawan.

Perusahaan tersebut juga memiliki beberapa ruangan untuk mengadakan rapat, yaitu ruangan rapat besar dan juga ruangan rapat kecil. Ruangan rapat besar juga seringkali digunakan para karyawan untuk tempat bersantai, sedangkan ruangan rapat kecil biasanya digunakan untuk mengadakan diskusi. Para karyawan perusahaan *software* ini bekerja secara individu maupun tim. Ketika bekerja didalam sebuah tim, hal yang biasanya dilakukan adalah membahas rumus untuk membuat suatu program, dan biasanya hal ini ditulis disebuah papan tulis kaca besar yang berfungsi untuk mempermudah diskusi ketika akan memulai pekerjaan. Pekerjaan yang dilakukan secara individu juga dapat dilakukan saat sedang diskusi dengan sesama karyawan ataupun dengan atasan diperusahaan tersebut. CODE.ID

ini juga memiliki beberapa karyawan yang ditempatkan di perusahaan klien untuk melakukan pemeliharaan sistem komputer (*server maintenance*). Karyawan yang berada di perusahaan klien akan terus berada disana untuk mengawasi secara rutin sistem yang telah dibuat.

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis disini berperan sebagai seorang *creative director* yang bertugas untuk mengawasi seluruh proses produksi yaitu meliputi pembuatan konsep dan pelaksanaan ide kreatif. Konsep yang dirancang oleh *creative director* akan dilanjutkan ke departemen kreatif, namun sudah melalui tahap penyusunan konsep terstruktur yang dikembangkan dari *client brief*.

3.1.3. Peralatan

Peralatan yang digunakan untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. *Client brief*
2. *Target audience*
3. Konsep *fun*

3.2. Tahapan kerja

Penulis merupakan seorang *creative director* yang bertanggung jawab atas konsep sebuah video yang sesuai dengan *client brief* yang telah ada. Oleh karena itu penulis ikut berperan dalam pra produksi dan produksi sebagai *creative director*.

3.2.1. Pra Produksi

1. Riset

Setelah melakukan persetujuan untuk bekerja sama dengan CODE.ID, penulis melakukan riset seputar perusahaan CODE.ID. Riset yang dilakukan penulis berupa pencarian tentang latar belakang perusahaan CODE.ID pada situs resmi mereka. Setelah menelusuri latar belakang perusahaan, hal terakhir yang dilakukan penulis adalah mencoba mencari *corporate video* yang sudah pernah dibuat oleh CODE.ID di YouTube.

2. *Client Brief*

Pada tahap ini penulis *meeting* dengan klien untuk membahas *client brief. Client brief* sangat diperlukan untuk digunakan sebagai sebagai acuan pembuatan konsep oleh *creative director.* Di dalam *client brief* terdapat beberapa pertanyaan seputar tentang perusahaan, meliputi latar belakang perusahaan hingga pencapaian yang diinginkan klien dalam membuat *corporate video* tersebut.

3. *Target Audience*

Ini merupakan tahap yang dilakukan untuk mencari keinginan *target audience* di dalam sebuah *corporate video.* Dalam hal ini penulis melakukan wawancara singkat dengan mahasiswa/i jurusan teknik informatika tentang keinginan *target audience* dalam memilih jenis *corporate video* yang akan disukai mereka untuk ditonton, dengan batasan umur yang sudah ditetapkan oleh klien di *client brief* yaitu 20 sampai 35 tahun.

4. Konsep *Fun*

Tahap ini dilakukan setelah mendapatkan keinginan dari klien dan juga *target audience*. Dalam proses pembuatan konsep, penulis mengolah data dan mengembangkan *client brief* yang sudah didapatkan. Setelah membuat konsep yang terstruktur, penulis memberikan tugas kepada *copywriter* dan *art director* untuk menjabarkan lagi agar konsep tersebut menjadi sebuah naskah dan visualisasi.

5. Pengawasan

Pengawasan yang dilakukan penulis pada tahap ini adalah mengawasi proses pembuatan naskah maupun visualisasi yang dibuat oleh tim departemen kreatif. Pengawasan ini bertujuan agar seluruh proses ide kreatif yang dilakukan *copywriter* dan *art director* tetap sesuai dengan konsep yang dibuat oleh penulis.

6. *Script Breakdown*

Pada tahap ini, dilakukan *meeting* bersama klien untuk mendapatkan persetujuan dan kemudian dibedah bersama. Setelah itu klien nantinya mempersiapkan apa yang dibutuhkan sesuai dengan yang ada di dalam naskah.

3.2.2. Produksi

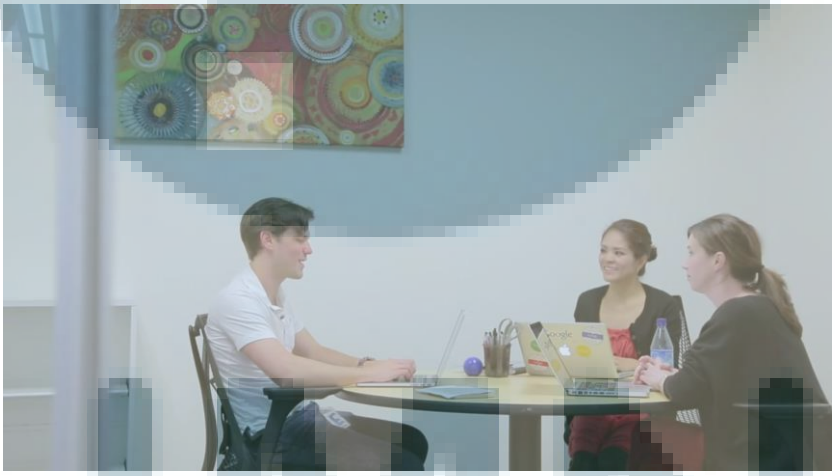
1. Mengawasi Proses *Shooting*

Pada tahap penulis ikut serta dalam proses pengambilan gambar. Tugas penulis pada proses pengambilan gambar adalah memastikan setiap gambar yang diambil

sesuai dengan konsep yang telah dibuat dan tidak terjadi penambahan, pengurangan maupun perubahan di dalam setiap adegan tanpa persetujuan penulis.

3.3. Acuan

Penulis menggunakan acuan video Google *internship* yang merupakan sebuah video tentang proses kerja oleh karyawan di dalam sebuah kantor yang terlihat menyenangkan. Video Google *internship* ini menonjolkan cara kerja mereka yang menyenangkan dan juga didukung oleh fasilitasnya. Dalam pembuatan konsep *corporate video* CODE.ID ini, penulis ingin memperlihatkan berbagai hal yang dapat terlihat menyenangkan dengan cara memperlihatkan interaksi keseharian mereka.



Gambar 3.1. Diskusi
(https://www.youtube.com/watch?v=9No-FiEInLA)