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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya jaman, banyak cara untuk mempromosikan suatu produk/jasa; salah satunya dengan media *audio visual*. Selain menarik, media *audio visual* juga dapat menyampaikan informasi dengan lebih jelas dan tepat. Menurut Thompson dan Bowen (2009), *visual* yang baik dapat membuat penonton mendapatkan dan memahami pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat video (hlm. 157).

Salah satu bentuk dari *audio visual* untuk sebuah perusahaan adalah *promotion video*. Menurut Alma (2006), Promosi adalah sejenis komunikasi yang memberi penjelasan dan meyakinkan calon konsumen mengenai barang dan jasa dengan tujuan untuk memperoleh perhatian, mendidik, mengingatkan dan meyakinkan calon konsumen (hlm. 179). Promosi video merupakan salah satu media *audio visual* yang efektif karena melalui perpaduan *visual* dan *audio*, perusahaan bisa mempresentasikan produknya dengan cepat dan efektif.

Sekarang ini semakin maraknya taman bermain yang asri dan indah, salah satunya adalah *Scientia Square Park* milik anak perusahaan dari PT. Summarecon Agung, tbk. Taman ini terletak di Gading Serpong, Tangerang, Banten. Fasilitas yang disediakan juga beragam seperti *skatepark*, *butterfly park*, *vertical limit*, *remote control park*, *paddy field*, *kids playsground*, *motor bike park* dan *universe amphitheatre*.

Peranan Sutradara Dalam..., Heinrich Lukas Fandi Prayitna, FSD UMN, 2018

Dengan melihat permasalahan persaingan dalam mempromosikan produk, maka penulis tertarik mengambil sebuah tema dalam Tugas Akhir dengan judul "Peranan Sutradara dalam Pembuatan Video Musikal *Scientia Square Park* dengan Konsep *Joyful*" yang dapat bermanfaat untuk perkembangan perusahaan dan pembaca dalam merancang promosi video sebuah perusahaan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, maka perumusan masalah yang akan dibahas penulis sebagai sutradara dalam perancangan ini adalah: bagaimana merancang dan menerapkan konsep *joyful* dalam video promosi *Scientia Square Park*?.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah penulis sebagai sutradara dari perancangan promosi video ini adalah merancang sebuah video promosi untuk *Scientia Square Park* yang dibatasi oleh penerapan konsep dan *staging* secara *musical*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari tugas akhir ini adalah penerapan konsep *joyful* ke dalam video promosi *Scientia Square Park*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan tugas akhir ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis : menjadikan penulis mampu untuk menerapkan teori yang sudah diajarkan selama masa perkuliahan dan untuk menambah pengetahuan tentang promosi video yang terkonsep.
2. Bagi orang lain: menjadi referensi dalam membuat promosi video yang memiliki konsep.
3. Bagi universitas: menambah *literature* dan informasi mengenai perancangan video promosi yang memiliki konsep.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA