



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Moriarty *et al.* (2009) Iklan merupakan penciptaan sebuah pesan yang dikirimkan kepada seseorang dan membuat reaksi tertentu melalui sebuah media (hlm. 6). Mereka juga menyebutkan bahwa jika konsumen menerima reaksi tersebut sesuai yang dikehendaki oleh pembuat iklan tersebut, maka iklan tersebut dianggap efektif (hlm. 6). Media yang digunakan untuk menyampaikan iklan kepada masyarakat dapat berbentuk desain, foto, suara maupun video. Sampai saat ini, iklan sering kali digunakan sebagai salah satu cara untuk mengenalkan sebuah produk baru melalui media berupa karya video dengan diikuti oleh perkembangan teknologi dan jaman untuk menciptakan visual tersebut. Dalam pembuatan sebuah iklan diperlukan *visual* yang unik, rapih, dan dikemas secara informatif sehingga dapat menarik dan diingat oleh masyarakat. Untuk itu penggunaan teknik-teknik seperti pergerakan kamera, pemilihan *shot*, dan segala unsur pemenuhan konsep dibutuhkan demi mencapai informasi tertentu.

Penulis sebagai *director of photography* bertanggung jawab atas segala yang terlihat pada gambar bergerak baik dalam perencanaan *angle*, *shot*, pergerakan kamera, tata cahaya sesuai dengan *mood* dan *color palette*. Penulis sebagai *director of photography* diharapkan dapat memenuhi keinginan klien, terutama dalam pemilihan *shot* dan alat serta penerapan dalam penyampaian pesan. Dalam dunia periklanan, *corporate video* merupakan media promosi

berbentuk video untuk mencerminkan profil perusahaan sebagai salah satu cara untuk memasarkannya kepada target–target konsumen perusahaan itu sendiri. Dengan memberikan kualitas visual yang baik pada *corporate video* sebagai seorang *director of photography* dapat menggambarkan citra dari perusahaan tersebut. Oleh sebab itu penyampaian pesan dalam gambar bergerak tersebut harus jelas agar dapat mudah dimengerti oleh konsumen dari perusahaan.

Perusahaan *Charoen Phokpand Group* yang bergerak dibidang pakan ternak dan produk makanan hasil olahan ini merupakan sebuah perusahaan yang terbagi dari beberapa anak perusahaan didalamnya yang salah satunya merupakan PT Central Proteina Prima yang terfokus kepada budidaya udang dan ikan serta produsen makanan. Agar dapat memperluas pemasaran dari perusahaan PT Central Proteina Prima , kebanyakan perusahaan lainnya juga mulai menerapkan promosi melalui video. Baik dalam pembuatan *corporate video*, video mengenai pengenalan produk, video panduan perusahaan, maupun video tentang *product knowledge* yang dapat ditujukan secara *internal* maupun *external*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan pergerakan kamera untuk menciptakan *shot* yang dinamis pada *corporate video* perusahaan PT Central Proteina Prima?

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah skripsi penciptaan ini dibatasi oleh pergerakan kamera yang sesuai dengan *client brief* terfokus pada *scene* 5, 8, 9 pada perusahaan PT Central Proteina Prima.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan pembuatan skripsi penciptaan dalam tugas akhir ini sebagai seorang *director of photography* adalah menerapkan pergerakan kamera untuk menciptakan *shot* yang dinamis pada *corporate video PT Central Proteina Prima*.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat dari skripsi penciptaan ini bagi penulis, agar dapat memahami secara detail proses tahapan sebagai *director of photography* pada pembuatan *corporate video* perusahaan PT Central Proteina Prima
2. skripsi penciptaan ini dapat memberikan informasi tentang penerapan pergerakan kamera sebagai perwujudan konsep dari *youth* dalam membuat sebuah *corporate video* sebagai salah satu contoh pada perusahaan PT Central Proteina Prima.
3. Skripsi penciptaan ini juga dapat digunakan untuk membantu mahasiswa lain dalam pembuatan skripsi penciptaan yang akan diletakan di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.