



### **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**

Dalam laporan tugas akhir ini penulis yang berperan sebagai *creative director*. Penulis mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk membuat atau menciptakan sebuah konsep yang diwujudkan dalam sebuah proyek. Proyek yang penulis kerjakan adalah berbentuk sebuah video promosi kampus UMN. Untuk membuat sebuah video promosi, penulis mencari data-data yang dibutuhkan seperti mencari informasi serta kebutuhan yang diperlukan, maka dari itu penulis mencari informasi lewat klien untuk mengetahui kebutuhan dan kemauan yang diperlukan. Selain itu dalam membuat konsep penulis juga berdiskusi dengan teman sekelompok untuk mencocokkan kemauan dan kebutuhan klien agar sesuai dengan konsep yang dibutuhkan.

Pada proses pembuatan konsep penulis mencari informasi dan juga menonton video profil kampus lainnya untuk membandingkan dengan video promosi kampus UMN yang sudah ada, selain itu penulis juga berkonsultasi dengan dosen pembimbing agar mendapat pencerahan untuk membuat suatu konsep dengan begitu penulis akan mengetahui hal-hal apa saja yang butuh diperbaiki agar menjadi sebuah video promosi kampus yang bisa tersampaikan kepada remaja.

Konsep video promosi berbentuk *narrative* dimana didalam video promosi ini romansa remaja menjadi inti cerita yang akan memperkenalkan UMN dan juga

fasilitas-fasilitas apa saja yang terdapat di kampus UMN. Selain itu juga dalam video promosi kampus UMN ini nanti akan ada sebuah animasi buku harian dimana buku harian ini berfungsi sebagai pencerita agar kelak penonton yang melihat video promosi ini mengerti isi dari video promosi kampus UMN ini. Video promosi ini akan hanya ada satu episode saja dan berdurasi  $\pm$  4-5 menit, dan akan ditayangkan di Web kampus yaitu *channel* kampus UMN yaitu UMN Kompas Gramedia.

### **3.1.1. Sinopsis**

Angelika, seorang mahasiswi tingkat awal di Universitas Multimedia Nusantara, yang baru saja masuk sangat ideal dan kreatif, ia sangat senang berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara, sehingga dia menorehkan sebuah cerita tentang kesehariannya di Universitas Multimedia Nusantara melalui buku harian.

Pada awal perkuliahan Angelika yang suka membaca ini baru saja selesai meminjam buku dari perpustakaan ketika itu Arnold, mahasiswa tingkat akhir di sisi lain kampus sedang mencari sebuah pekerjaan magang di Career centre. Pada saat keluar lift Angelika yang terburu—buru secara tidak sengaja bertabrakkan dengan Arnold, di sebuah lorong kampus, dari situlah Arnold merasa tertarik dengan Angelika. Langkah pertama Arnold dimulai ketika ia melihat Angelika yang sedang duduk sendiri di kantin, Arnold pun menghampiri Angelika dan memulai sebuah percakapan. Pada akhirnya Arnold dan Angelika menjadi akrab.

Selain menceritakan kesehariannya dikampus Angelika juga menceritakan dibuku hariannya mengenai Universitas Multimedia Nusantara dan juga fasilitas – fasilitas yang tersedia di Universitas Multimedia Nusantara.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Posisi penulis dalam tugas akhir ini sebagai *creative director* dalam hal ini penulis bertanggung jawab atas perancangan konsep serta menerapkannya pada video promosi Universitas Multimedia Nusantara. Dari ide, cerita dan visual.

### **3.1.3. Peralatan**

Peralatan yang penulis gunakan untuk menulis laporan tugas akhir ini yaitu

1. Perangkat keras : Laptop
2. Perangkat Lunak : Software : Microsoft Office word 2007,  
book.google.com, google.com

### **3.2. Tahapan Kerja**

Tahapan kerja dalam tugas akhir yang berjudul perancangan konsep visual untuk anak muda dalam mempromosikan kampus Universitas Multimedia Nusantara yaitu :

1. Mencari Klien

Dalam tahap mencari klien ini penulis melakukan proses seperti wawancara untuk menanyakan keperluan klien untuk membuat video promosi ini. Selain itu juga sebagai seorang *Creative Director* perlu mengetahui konsep seperti apa yang klien mau.

2. Membuat Konsep

Setelah mendapat klien dan mengetahui apa yang di inginkan dari klien tersebut, penulis mulai mencari konsep yang cocok seperti kemauan klien. Dalam membuat konsep penulis memperbanyak menonton video promosi kampus-kampus ternama untuk membandingkan dengan konsep yang akan dibuat.

3. Membuat pertemuan dengan klien

Dalam tahap ini penulis yang berperan sebagai *creative director* yang menawarkan konsep yang telah dibuat sesuai dengan yang diinginkan oleh klien. Bila dalam tahap ini sudah terjadi persetujuan antara klien dan *creative director* mengenai konsep, maka *creative director* pun bisa memulai projek tersebut

4. Membuat Konsep menjadi sebuah cerita

Dalam tahap ini sesuai dengan konsep yang sudah disetujui, penulis yang sebagai *creative director* membuat sebuah *storyline* agar bisa menggambarkan apa yang akan dibuat dan di visualkan didalam video promosi ini, akan tetapi cerita yang dituliskan ini tidaklah dalam bentuk sebuah *script*, akan tetapi hanya sebuah cerita singkat yang didalamnya berisi sebuah cerita romansa dan juga menjelaskan fasilitas-fasilitas Universitas Multimedia Nusantara

5. Membuat daftar *shot list*

Dalam tahap kerja ini penulis juga membuat daftar shot list supaya memudahkan DOP untuk proses pengambilan gambar pada saat syuting berlangsung.

### 3.3. Acuan

Sebagai *creative director* tentu saja penulis mempunyai bahan – bahan sebagai acuan untuk membandingkan konsep serta gambar untuk sebuah video promosi Universitas Multimedia Nusantara. Dalam hal ini acuan yang dipakai oleh penulis berupa gambar, yang akan dipakai sebagai mentor dalam pengambilan gambar di dalam produk video promosi Universitas Multimedia Nusantara. Acuannya sebagai berikut :

1. Untuk shot pembukaan video profil



Gambar 3.3. Gedung Kampus

(sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fYxai5sm0qE>)

2. Untuk shot tabrakan dan buku jatuh



Gambar 3.4. Pria dan wanita bertabakan



Gambar 3.5. Buku Jatuh

(sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=i-HbsRmxNjE>)

UMMN