



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Program Studi Perhotelan Universitas Multimedia Nusantara merupakan sebuah program studi perkuliahan yang ada di Universitas Multimedia Nusantara. Program studi ini memberikan banyak kelas praktikum agar mahasiswa/i dapat merasakan secara langsung bagaimana suasana pekerjaan di lapangan kerja yang sebenarnya, untuk mendukung kelas praktikum tersebut Program Studi Perhotelan Universitas Multimedia Nusantara memberikan fasilitas laboratorium perhotelan yang cukup lengkap seperti laboratorium dapur, *housekeeping*, *front office*, bar dan restoran. Kelas teori juga tak luput dari kurikulum pembelajaran, seluruh mahasiswa/i belajar lebih dalam tentang marketing, sistem kerja, *attitude*, dan hal-hal yang berkaitan dengan perhotelan.

Hingga saat ini Program Studi Perhotelan Universitas Multimedia Nusantara belum memberi *update* terbaru terkait fasilitas yang dimiliki dalam *corporate video* sebelumnya. Sehingga penulis ingin memvisualisasikan kualitas dan fasilitas terbaru secara menarik, informatif, dan dapat dipercaya. Sehingga membuat penulis merasa tergugah untuk memvisualisasikan kualitas yang dimiliki program studi tersebut.

Proferes (2008) mengatakan bahwa seorang sutradara memiliki peran yang sangat penting untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan ke penonton secara baik. Salah satunya dengan cara pembuatan konsep yang baik.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara seorang *creative director* dalam merancang konsep reliabel pada video *company profile* Program Studi Perhotelan Universitas Multimedia Nusantara?

1.3. Batasan Masalah

Untuk membuat rancangan konsep reliabel, maka dalam penulisan ini penulis akan membatasi masalah berdasarkan peran *creative director* dalam menganalisa *client brief*, serta membuat SWOT pada Program Studi Perhotelan Universitas Multimedia Nusantara.

1.4. Tujuan Skripsi

Agar menghasilkan video *company profile* yang dapat meyakinkan dan dapat membuat penonton percaya bahwa Program Studi Perhotelan Universitas Multimedia Nusantara merupakan program studi perhotelan yang handal dan berkualitas.

1.5. Manfaat Skripsi

Berikut merupakan beberapa manfaat yang di dapatkan dari penulisan ini:

Manfaat skripsi bagi penulis adalah agar dapat menghasilkan video *company profile* yang dapat membuat penonton percaya bahwa program studi perhotelan UMN ini dapat dipercaya dan diandalkan untuk melanjutkan studi perkuliahan.

Bagi pembaca, skripsi ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan referensi sebagai seorang *creative director* dan sistem kerjanya.

Bagi universitas, karya tulis ini dapat menjadi koleksi literatur di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.