



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

Sebuah produk atau *brand* yang dikemas dengan baik akan memberikan keindahan tersendiri bagi penggunanya. Untuk menciptakan kesan tersebut diperlukan *video company profile* yang merupakan media *audiovisual* yang dapat memperkenalkan sebuah perusahaan dan sudah menjadi kebutuhan perusahaan pada saat ini. *Video company profile* memiliki berbagai bentuk, seperti video pengenalan perusahaan, *video tutorial*, video penawaran, video iklan, video promosi, dan masih banyak lagi. Kali ini dengan *video company profile* yang dikemas dalam bentuk video promosi, sebuah *brand* yang kuat akan meningkatkan penjualan produk yang dimiliki oleh sebuah perusahaan. Dalam produksi video promosi terdapat berbagai macam proses yang dihadapi. Penerapan konsep mewah menjadi masalah utama yang dihadapi untuk menciptakan bentuk visual sesuai dengan *client brief*. Penulis sebagai *Art director* memiliki tanggung jawab untuk memvisualisasikan konsep mewah tersebut. Penggambaran dalam visual haruslah mampu mengomunikasikan pesan yang hendak diciptakan oleh pembuat video berdasarkan keinginan *client*.

Dalam Tugas Akhir yang dikerjakan, penulis dan tim membuat *video company profile* dalam bentuk video promosi milik Passion Jewelry, sebuah perusahaan atau retail yang menjual perhiasan. Passion Jewelry sendiri sudah

berdiri sejak tahun 2005. Fokus utama pembuatan video promosi ini adalah untuk memperkenalkan produk perhiasan dan *brand* Passion Jewelry ke pihak ketiga seperti vendor yang bisa diajak untuk kerja sama (*third party*), pihak *land lord* (*mall, exhibition, hotel*) dan juga kepada *customer* maupun calon *customer* untuk menunjukkan bahwa Passion Jewelry menjual produk yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Karena itu, digunakanlah konsep mewah pada video *company profile* dalam bentuk video promosi ini.

Art director bertanggung jawab atas bentuk visual untuk dapat menyampaikan ide kreatif berdasarkan *script* yang telah dianalisa. Terdapat beberapa unsur yang diperlukan untuk menciptakan bentuk visual yang tepat, seperti penggunaan set, properti, *wardrobe*, penataan kamera (*framing*) dan *lighting*. Pemanfaatan *lighting* dapat menghasilkan efek kilau pada berlian yang menjadi produk unggulan Passion Jewelry. Atas dasar inilah konsep mewah akan diterapkan untuk memberikan keunggulan tersendiri pada produk yang akan diperkenalkan oleh Passion Jewelry sesuai dengan *client brief*. Oleh karena itu, dalam laporan Tugas Akhir ini penulis akan membahas mengenai peranan *Art director* dalam pengaplikasian konsep mewah pada video *company profile* dalam bentuk video promosi produk perhiasan milik Passion Jewelry.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana peranan *art director* untuk menciptakan kesan mewah dalam video promosi Passion Jewelry?

1.3. Batasan Masalah

Peranan *art director* dibatasi dalam menggambarkan kemewahan sebuah produk perhiasan yang akan diperkenalkan oleh Passion Jewelry pada *scene* yang memperlihatkan produk perhiasan, yaitu *scene* 3, 4, dan 5.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk membahas atau menganalisa peran *art director* dalam memvisualisasikan konsep mewah berdasarkan *script* yang telah dianalisa pada video promosi perhiasan milik Passion Jewelry.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis dapat mengetahui peranan *art director* yang bertugas sebagai pencipta bentuk visual berdasarkan *script* yang telah dianalisa dari *client brief*.
2. Sebagai *portfolio* yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam dunia kerja dan bertukar informasi dengan perusahaan lain.
3. Menjadi arsip literatur atau data bagi Universitas Multimedia Nusantara sebagai informasi mengenai peranan *art director* dalam menganalisa *script* menjadi bentuk visual.