



### **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

Promosi suatu bisnis perusahaan membutuhkan media efektif yang dapat menunjang hal tersebut, salah satunya dengan menggunakan media video. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sweetow (2013) yang mengatakan bahwa media video dapat membantu perusahaan untuk mempromosikan produknya serta menawarkan layanan atau jasa ( hlm. 211). Pihak *marketing* Universitas Multimedia Nusantara meminta penulis dan tim untuk dibuatkan sebuah *video company profile* UMN yang baru. Tujuan dari pembuatan *video company profile* UMN adalah untuk mempromosikan kampus UMN dan mengajak calon mahasiswa dan mahasiswi untuk berkuliah di UMN. *Video company profile* UMN juga dirancang dengan mengaplikasikan teknik *motion graphics* agar lebih menarik serta menunjang penyampaian informasi-informasi tentang kampus UMN.

Untuk merancang *motion graphics* dalam *video company profile* yang maksimal maka diperlukan peranan editor. Dalam perancangan *motion graphics* juga dibutuhkan kreativitas yang maksimal dengan memanfaatkan konsep ide dan konsep visual serta *software* yang ada. Konsep yang digunakan pada *video company profile* Universitas Multimedia Nusantara adalah konsep *hi-tech* sesuai dengan keinginan klien. Dalam laporan Tugas Akhir ini, penulis selaku editor membahas peranan editor dalam perancangan *motion graphics* pada *video company profile* bagian *marketing* Universitas Multimedia Nusantara.

Penggunaan dari *motion graphics* dengan konsep *hi-tech* bertujuan untuk menunjukkan identitas dari UMN yaitu kampus yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*). *Video company profile* UMN ditargetkan kepada siswa-siswi SMA khususnya anak remaja usia 16-19 tahun. Promosi kampus Universitas Multimedia Nusantara melalui *video company profile* dengan teknik *motion graphics* diharapkan mampu menarik minat siswa-siswi SMA dan sederajat yang akan melanjutkan pendidikan perkuliahan.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana peranan editor dalam perancangan *motion graphics* pada *video company profile* bagian *marketing* Universitas Multimedia Nusantara?

### **1.3. Batasan Masalah**

Pembahasan dalam laporan ini hanya dibatasi pada aspek-aspek visual *motion graphics* yaitu *bumper* dan *infographics*.

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan Tugas Akhir ini adalah untuk membahas peranan editor dalam perancangan *motion graphics* pada *video company profile* bagian *marketing* Universitas Multimedia Nusantara.

### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dari laporan Tugas Akhir ini yaitu:

1. Pembaca dapat mengetahui peranan editor dalam merancang *motion graphics* untuk *video company profile* bagian *marketing* Universitas Multimedia Nusantara.
2. Sebagai referensi alternatif baru untuk pembaca yang ingin mempromosikan perusahaan melalui media *video company profile* dengan efektif dan mempunyai nilai lebih dibanding nilai informasi lainnya.



U M N