



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

Penulis membuat *corporate video* perusahaan London School Beyond Academy sebagai penulisan Tugas Akhir yang menjadi syarat kelulusan S1 Program studi Desain Komunikasi Visual peminatan *Digital Cinematography*, Universitas Multimedia Nusantara. “*Corporate video* perusahaan London School Beyond Academy” ini dibuat untuk video promosi bagi calon mahasiswa baru yang ingin bergabung ke lembaga pendidikan tersebut. Mengemas fasilitas yang diberikan oleh London School Beyond Academy dan hasil karya yang telah dihasilkan oleh mahasiswa London School Beyond Academy.

Laporan ini ditulis berdasarkan penelitian kualitatif. Menurut McMillan dan Schumacher (2003) penelitian kualitatif adalah pendekatan investigasi yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan bertatap langsung dan berinteraksi dengan orang-orang di tempat penelitian, sehingga isi laporan ini menceritakan kembali apa yang dilakukan oleh penulis dan dibandingkan dengan teori yang dipakai.

3.1.1. Perusahaan

London School Beyond Academy adalah pengembangan dari visi London School Center for Autism Awareness yang hadir memberikan semangat dan harapan baru kepada orang tua yang memiliki putra & putri berkebutuhan khusus. Selain itu

London School Beyond Academy dapat menggali potensi anak berkebutuhan khusus dan terus menggalang kesadaran masyarakat akan keberadaan anak berkebutuhan khusus serta dapat memberikan bekal ketrampilan bagi putra & putri dengan kebutuhan khusus agar dapat berkarya di kemudian hari. London School Beyond Academy juga sudah mempunyai kerjasama dengan Akademi Terapi Wicara, Universitas Negeri Jakarta, Universitas Atmajaya untuk bertukar pengetahuan dan pengalaman tentang autisme.

Latar belakang pembuatan video ini adalah London School Beyond Academy belum memiliki video yang menjelaskan tentang perusahaan yang ditujukan untuk mahasiswa yang ingin bergabung ke London School Beyond Academy. Dalam video ini ingin menampilkan kesan yang berbeda dari perusahaan pendidikan yang notabennya belajar sangat serius dan berangkat dari program yang dijalankan oleh London School Beyond Academy, *Yellow Monkey Productions* (nama kelompok produksi penulis) memberikan tema video yaitu “*Fun Learning*”, karena dari *fun learning* akan membangun suasana yang seru dalam proses belajar mengajar di *London School Beyond Academy*.

3.1.2. Posisi Penulis

Pada *corporate video* perusahaan London School Beyond Academy ini posisi penulis sebagai seorang produser yang bertanggung jawab dalam negosiasi perjanjian kerjasama serta juga berperan sebagai *Account Executive*.

3.1.3. Tim Agency Corporate Video

Dalam pembuatan corporate video ini penulis tentu saja tidak sendiri, penulis bersama *Yellow Monkey Productions* dengan ada seorang crew lain, yaitu Venna Violita sebagai *Creative Director*.

3.2. Tahapan Kerja

Karena pembahasan penulis yang sebagai *account executive* adalah berhubungan dengan perjanjian kerjasama dan juga tugas *account executive* pada tahap ini penulis lebih memfokuskan tahapan kerja pada saat pra produksi dan produksi sebagai *account executive* yang mencakup pada tugas perjanjian kerjasama.

3.2.1. Pra Produksi

1. Client Brief

Setelah melakukan komunikasi mengenai pembuatan *corporate video* dengan London School Beyond Academy, langkah pertama saat pertemuan dengan klien adalah membahas tentang *client brief*. *Client brief* sangat penting dalam pembuatan *corporate video*, karena pada *client brief* terdapat latar belakang perusahaan dan keinginan yang ingin disampaikan klien ke dalam *corporate video* tersebut.

2. Proposal

Penulis mengajukan proposal kepada klien untuk menjelaskan keuntungan membuat *corporate video*, profil dari *Yellow Monkey Productions*, menjelaskan isi konten, estimasi *timeline* produksi, dan estimasi perkiraan anggaran.

3. Negosiasi

Penulis melakukan negosiasi dengan klien perihal hak dan kewajiban serta konsekuensi yang akan ditulis dalam surat perjanjian kerjasama.

4. Perjanjian Kerjasama

Setelah terbentuknya *client brief*, penulis dan klien menyepakati perjanjian kerjasama perihal pembuatan *corporate video* London School Beyond Academy. Surat perjanjian kerjasama ditandatangani oleh kedua belah pihak di depan saksi.

5. Perizinan Lokasi

Penulis melakukan perizinan lokasi *shooting* yang bersifat legal. Perizinan lokasi *shooting* terdapat dalam surat perjanjian kerjasama antara penulis dan klien.

6. *Approving Script*

Approving script dilakukan oleh klien untuk menyetujui *script* video yang telah dibuat. Klien menandatangani lembar *script* sebagai tanda bahwa setuju dengan *script* yang telah di *lock*.

7. Survei

Penulis melakukan survei lokasi London School Beyond Academy via *google maps* untuk mengetahui dimana letak London School Beyond Academy untuk sampai kesana. Kemudian penulis melakukan survei gedung lokasi *shooting* dengan didampingi oleh staf pengajar London School Beyond Academy karena lokasi yang dibutuhkan untuk pembuatan *corporate video* ini adalah gedung London School Beyond Academy.

8. Membuat *Timeline*

Penulis membuat *timeline shooting* dengan terstruktur rapi dan mudah dimengerti oleh pembaca. Penulis juga membuat *rundown shooting* untuk keperluan jadwal produksi dari awal hingga *shooting* selesai.

9. Anggaran

Setelah *script* dan jadwal sudah disepakati, penulis membuat anggaran produksi. Anggaran ini diberikan kepada klien untuk mengetahui perincian konsekuensi pada surat perjanjian, kemudian anggaran ini juga diberikan kepada tim produksi karena semua anggaran pada produksi video ini ditanggung oleh tim produksi.

3.2.2. Produksi

1. Memantau waktu dan lokasi produksi
2. Memperhatikan produktivitas saat *shooting*
3. Mengurus transportasi dan konsumsi *crew*

UMMN