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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sweetow (2011) mengatakan, para ahli sinematography mereka menyebut video korporasi sebagai sebuah genre yang mereka kendalikan diantara film-film yang sudah mereka produksi. Video korporasi adalah video yang bermain aman, tidak berimajinasi, mendominasi lapangan, dan mereka banyak mendengar itu hal yang membosankan namun hal itu adalah peluang bagi filmmaker untuk mendapat keuntungan lebih dimana kamera profesional semakin terjangkau harganya.

Sehingga *filmmaker* bisa melakukan *investasi* peralatan agar bisa produksi secara pribadi dengan peralatannya sendiri untuk membuat sebuah video korporasi untuk mendapatkan uang yang lebih mudah, karena ketika mereka memproduksi sebuah tayangan untuk televisi mereka bertaruh kepada penonton apakah program tayangannya mendapat *ratting* dan *share* yang bagus atau tidak. *filmmaker* menganggap membuat sebuah video korporasi perusahaan tidak sesulit produksi sebuah film atau tayangan televisi (hlm. 17).

Dengan dibuatnya video korporasi Riposte Design penulis berusaha keras untuk mewujudkan *visual* yang menarik dengan menerapkan properti pada sumbu X, Y dan Z dengan tujuan membuat bagian yang terlihat dalam *frame* lebih menarik. Selain itu tujuan dibuatnya video *company profile* Riposte Design ini adalah agar konsumen yang dituju oleh Riposte Design tertarik menggunakan jasa perusahaan Riposte Design dari hasil video korporasi yang penulis sudah buat. Dengan

Peran Art Director..., Muhammad Haekal, FSD UMN, 2018

merancang ide-ide *visual* yang tepat sasaran dalam membentuk rancangan *visual* yang akan dibuat berdasarkan *creative brief*, *client brief*, video *reference*, *treatment*, dan target audience perusahaan Riposte Design

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana seorang *art director* dalam merancang komposisi properti pada variabel sumbu X, Y dan Z pada video company profile Riposte Design?

1.3. Batasan Masalah

Agar topik bahasan tidak menyimpang maka penulis menetapkan batasan yaitu peran seorang *art director* dalam menerapkan properti pada sumbu X, Y dan Z pada *scene* 2, 3, dan 5 dalam visualisasi *company profile* Riposte Design berdasarkan *floorplan*, *camera movement & type of shot* dan *art and props* yaitu:

1. *Scene 2* : Tokoh klien Riposte melihat *website*
2. *Scene* 3 : Pertemuan klien dengan tokoh Riposte
3. *Scene* 5 : Persentasi tokoh Riposte kepada tim

1.4. Tujuan Penulisan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah merancang komposisi art yang mencerminkan keunggulan sosok Riposte Design pada company profile Riposte Design.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang diberikan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

Peran Art Director..., Muhammad Haekal, FSD UMN, 2018

1. Bagi penulis, manfaat Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bagi masyarakat, Tugas Akhir ini dapat menjadi informasi untuk memahami fungsi perancangan properti pda sumbu X, Y dan Z pada video company profile Riposte Design.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, manfaat Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi untuk perpustakaan di Universitas Multimedia Nusantara.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA