



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

Dalam Tugas Akhir ini penulis dengan kelompok membuat sebuah video profil. Video yang penulis dan kelompok buat adalah video profil Universitas Multimedia Nusantara, yaitu program studi Desain Komunikasi Visual (DKV). Video profil ini akan diunggah pada *website* UMN bagian PROGRAMME > Fakultas Seni & Desain > DKV (umn.ac.id/DKV/). Video yang dibuat memiliki durasi kurang lebih 7 (tujuh) menit.

Dalam membuat video ini penulis mengerjakan dalam kelompok yang terdiri dari Rahil Nurlela Sakinawati Hutahaean sebagai *Account Executive*, Alexandra Adi Wijaya sebagai *Creative Director*, dan Andreas Daniswara Arif sebagai *Art Director*.

3.1.1. Posisi Penulis

Dalam Tugas Akhir ini penulis berperan sebagai *copywriter*. Seorang *copywriter* perlu mengetahui detail informasi mengenai perusahaan, target market dan hal apa saja yang ingin perusahaan sampaikan dalam video *company profile*. Selain tugas yang dilakukan penulis sebagai *copywriter*, penulis juga membantu dalam proses produksi, *editing* dan *motion graphics*.

3.1.2. Konsep

Dalam membuat video profil ini, penulis dan kelompok menggunakan konsep dinamis. Sesuai dengan arti dari Kamus Bahasa Indonesia (2008) dinamis memiliki arti penuh semangat, bertenaga, dan mudah untuk bergerak. Maka, video profil yang dibuat juga penuh semangat dan cepat bergerak.

3.2. Tahapan Kerja

Sebagai seorang *copywriter*, penulis melakukan proses pengerjaan sebagai berikut:

1. Menentukan Perusahaan Sebagai Klien

Hal pertama yang dilakukan adalah menentukan perusahaan yang ingin membuat video *company profile* sebagai klien.

2. Briefing Dengan Klien

Setelah mendapatkan klien yang ingin membuat video *company profile*, kami mengatur jadwal dengan klien untuk melakukan *brief* mengenai video yang ingin dibuat.

3. Pengumpulan Data Informasi Klien

Pada tahap ini penulis mengumpulkan dan menyimpan semua informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan video *company profile*. Informasi didapatkan dari

briefing dengan klien dan dari sumber lainnya seperti brosur perusahaan, dan website perusahaan.

4. Penentuan Konsep Dengan Kelompok

Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, kami membuat konsep sesuai dengan keinginan klien berdasarkan *brief* yang telah diberikan.

5. Pengajuan Konsep Kepada Klien

Konsep utama dan konsep alternatif diajukan kepada klien. Pada tahap ini klien mendapatkan penjelasan mengenai konsep yang telah dibuat, dan memberikan masukan terhadap konsep sehingga tetap sesuai dengan keinginan klien.

6. Pembuatan Naskah

Setelah klien menyetujui konsep yang diajukan, penulis membuat naskah sesuai dengan konsep, target pasar, dan media yang akan digunakan. Naskah yang dibuat oleh penulis adalah naskah video audio.

3.3. Acuan

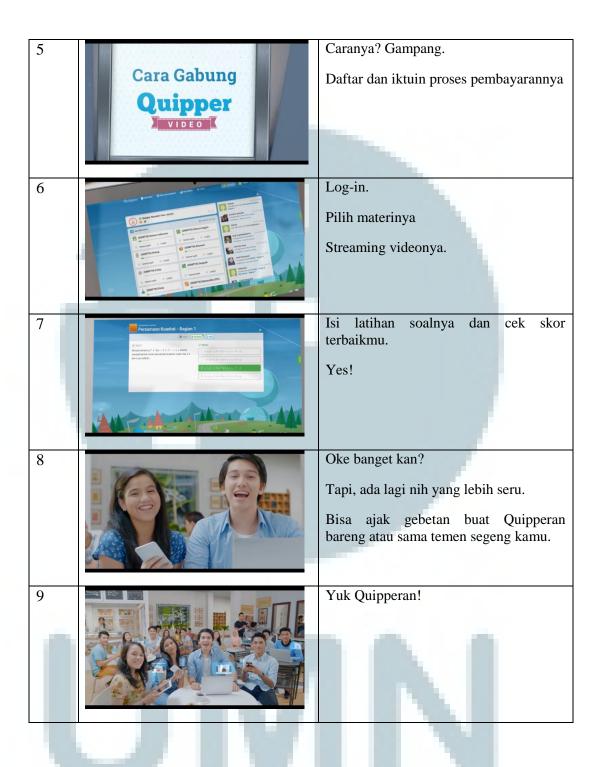
Dalam membuat video profil DKV UMN, penulis menggunakan beberapa acuan video. Acuan video yang pertama adalah video iklan aplikasi belajar *online*, yaitu Quiper Video. Video ini diunggah pada *website* youtube.com sebagai iklan pada video youtube. Penulis menggunakan acuan video ini karena memiliki target pasar

13

yang kurang lebih sama, yaitu siswa SMA. Penulis mengambil narasi pada Quiper video sebagai acuan.

Tabel 3.1. Iklan Quipper Video (https://www.youtube.com/watch?v=LOzKsIstjKg)

No	Video	Audio
1		Guys, tau ga? Ada cara belajar online baru.
2		Nih, Quipper Video!
3	Quipper	Cara Belajar baru ga perlu bawa banyak buku.
4	Quipper	Bisa belajar dimana aja, kapan aja.





Selain iklan Quipper Video, penulis juga menggunakan referensi video profil UMN tahun 2013. Alasan penulis menggunakan video ini sebagai referensi ini adalah untuk menjaga kesamaan terhadap cara penyampaian pada beberapa hal seperti *speech*, dan testimoni alumni. Video profil UMN diunggah pada website www.youtube.com.

Tabel 3.2. Video Profil UMN (https://www.youtube.com/watch?v=H1RHX-mdSIM)

Video	Audio
REKTOR LUMN DR. NINOK LEKSONO	UMN itu, selain kompetensi, selain juga pergaulan, pengembangan jiwa ke-Indonesiaan. Dia juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan outlook atau wawasan global.



Saat ini saya bekerja di PT Bank DBS Indonesia sebagai CEO. Untuk temanteman jangan ragu masuk UMN, karena UMN ICTnya oke banget!



Kelebihan dari UMN itu mewajibkan mahasiswanya untuk melakukan kerja magang, sebelum kerja langsung ke dunia kerja. Seperti kita bertiga ini nih. Selain itu, kurikulum di UMN ter-update di dunia industry.

Jadi, jangan ragu masuk UMN!

Seperti yang tertera pada *client brief*, UMN memiliki kompetitor yaitu Binus dan UPH. Oleh karena itu, penulis melakukan riset terhadap video profil dari kompetitor untuk mengetahui seperti apa kompetitor dalam membuat video profil.

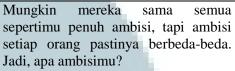


Tabel 3.3. Video Profil Binus (https://www.youtube.com/watch?v=mFQMpOLWr3U)

Video	Audio
Video	Aku pengen kuliah di universitas yang teknologi pembelajarannya canggih bisa berinteraksi ke dunia global dan juga punya banyak teman yang berkualitas. Dengan begitu akan tercipta budaya sukses.
	Saya ingin punya keterampilan khusus supaya bisnis sendiri agar tidak perlu bergantung dengan orang lain. Saya ingin punya usaha mandiri yang hebat untukku dan untuk dunia.
	Saya ingin kampus yang lingkungannya kondusif biar tercipta suasana yang hebat, supaya bisa mendukung proses kuliah saya karena lingkungan sangat mempengaruhi keberhasilan seseorang.
	Aku ingin bersaing di dunia global nanti dan berkarya di perusahaan global. Untuk itu aku menciptakan masa depanku dari sekarang. Tapi bagaimana caranya ya?



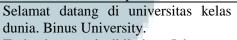
Selain mau belajar di kampus yang serba modern saya juga mau mengembangkan lagi hobi dan *skill* saya dengan demikian saya bisa punya *soft skill* yang dapat mendukung karir saya di masa depan. *Study hard, play hard*.



Menjadi mahasiswa sangatlah berbeda dari anak sekolah. Kamu harus mampu menghadapi tantangan di dunia globalisasi.

Kamu telah datang ke tempat yang tepat.

Lihatlah lebih dekat maka dan kamu akan tau bagaimana universitas ini membantumu mencapai kesuksesan.



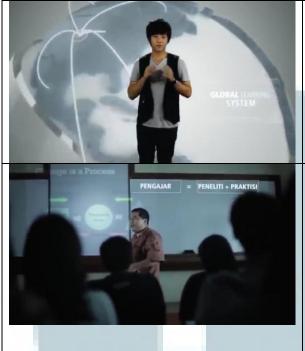
Terletak strategis di ibukota Jakarta.



Menjadi mahasiswa baru banyak hal yang pasti bikin kamu bingung.

Jangan khawatir di Binus University ada banyak koordinator yang akan membantumu untuk dapat beradaptasi dengan sistem pendidikan dan lingkungan yang baru.

Melalui *Freshmen Enrichmen Program* di sini kamu bisa belajar
memahami materi perkuliahan dan
mengatur waktu untuk sukses nanti.



Tinggalkan cara belajar yang kuno dan membosankan.

Nikmati cara belajar yang unik dengan *Global Learning System* kamu akan terhubung dengan komunitas global dan kamu akan menjadi mahasiswa yang paling mengerti teknologi.

Didukung oleh para pengajar yang juga sekaligus peneliti dan praktisi yang sudah memiliki kredibilitas tinggi dalam dunia pendidikan, kamu akan merasakan lingkungan akademik yang unggul, bersahabat, dan berkualitas.

Semua itu dapat membentuk kamu agar mempunyai karakter yang positif, peduli, dan cerdas guna menjadi mahasiswa dan alumni yang sukses nantinya.



Kamu bisa memilih salah satu dai berbagai macam program yang tersedia.



Mau punya dua gelar sarjana sekaligus? Kamu bisa memilih *Double Degree Program*.



Dan yang menarik kamu bisa mendapatkan berbagai macam program beasiswa. Ini lah bukti dan komitmen Binus University terhadap kualitas pendidikan.



Dengan visi untuk menjadi a world class university, Binus University akan memberikan Accademic Quality Assurance dan World Class Services untuk menjadi lulusan berdaya saing tinggi di dunia global.



Berkolaborasi dengan universitas macanegara untuk mengoptimalkan pengembangan wawasan, keahlian, dan karirmu.

Kamu akan dapat banyak pengalaman tentang dunia global melalui program internasionalisasi, seperti Student Exchange, ataupun Short Courses.

Di sini kamu bisa berbagi tentang seni, budaya, teknologi, dan banyak lagi. Seru bukan?

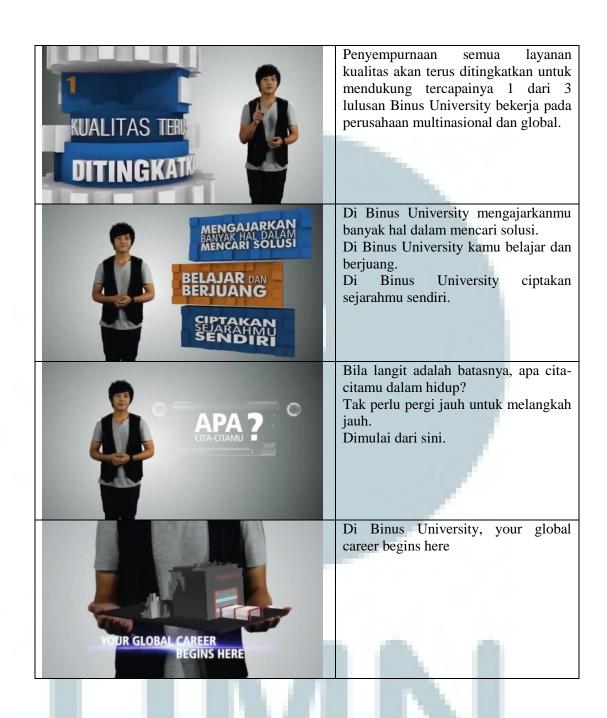


Ingin menjadi seorang enterpreneur atau bekerja di perusahaan global? Di Binus Enterpreneurship Center dengan Employebility and Enterpreneurial Skill Development Programs kamu akan diasah untuk lebih memahami dan mencitai tentang dunia bisnis dengan seminar dan workshop.

Kamu bahkan dapat memulai usaha dengan mengikuti program *Bussiness Start Up.*Di sini kamu belajar membuat uang bekerja untukmu.







Tabel 3.4. Video Profil UPH (https://www.youtube.com/watch?v=EB7Qsq0L-94)

Video	Audio
Global University	Jika anda mendambakan universitas berskala global dengan sistem akademik dan pengembakgan bakat-bakat terbaik. Pastikan UPH!
	Kampus berkelas dunia dengan standard pendidikan internasional.
0 LIPPO VILLAGE 0	UPH terletak di Lippo Village sebuah komunitas yang menyenangkan, dengan semua fasilitas yang diperlukan untuk kehidupan moderen. Lingkungannya sangat ideal untuk studi dan kegiatan rekreatif, bagi lebih dari 20.000 mahasiswa lokal dan internasional.
Dr. Jonathan L. Parapak Rector of Universitas Polita Hampin	UPH didirikan dengan visi untuk pendidikan transformasional dengan pengetahuan sejati beriman pada Kristus, dan karakter yang saleh. UPH bercita-cita untuk menjadi institusi yang berpusat pada Kristus, memberikan pendidikan terbaik, intergrity, dan Holistis berkualitas internasional. Kami percaya bahwa pendidikan holistis harus melibatkan kerja sama dan partisipasi dari orang tua, dosen, dan pembimbing rohani. Saya berdoa agar di UPH para

mahasiswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan bijaksana untuk mengembangkan talenta utamanya agar dapat memenuhi panggilan Tuhan dalam hidup mereka. Didirikan oleh Dr. James T. Riadi dan Dr. Johannes Oentoro pada tahun 1994. Saat ini, UPH telah menjadi institusi pendidikan nasional utama di Inodnesia. Pada tahun 2007, **UPH** Surabaya membuka kelas pertamanya bagi para mahasiswa. Disusul denagn kampus UPH Medan pada 2014 dan beberapa tahun kedepan kampus-kampus UPH akan berdii di Makasar dan Semarang. UPH menyediakan program akademik terbaik melalui metode berkelas dunia. Para pendidik dan staf bertekad menerapkan kurikulum yang inovatif dan managemen yang profesional. Saat ini UPH memiliki 13 fakultas yang menawarkan 31 program studi sarjana, 13 Faculties 5 program gelar master, dan program doktor. **UPH** menyiapkan memberdayakan siswa untuk menjadi pemimpin masa depan.



Yang dipandu oleh prinsip-prinsip transformasi total, yang dapat merubah para siswa dengan cara yang seimbang dan terpadu, memperoleh pengetahuan dan akses ke teknologi canggih, menjadi profesional akademis yang mahir, merespon tantangan masa depan secara etis dan strategis, dapat memecahkan masalah secara kreatif, mengangkap peluang dengan proaktif untuk perubahan bermanfaat bagi yang masyarakat.



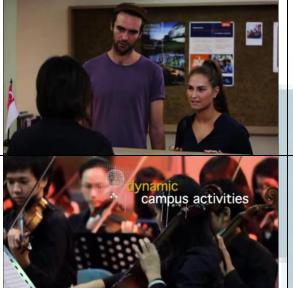
Dukungan para staf akademik dan profesional dalam aktifitas kampus, meningkatkan kualitas hidup mereka dan pelayanan kepada orang lain, merumuskan dan mencapai tujuan hidup mereka, mengembangkan dan melatih kualitas karakter dan sikap yang baik dalam memuliakan Allah.



Selain penekanan yang kuat pada sisi akademis setiap semester UPH juga menghadirkan pembicara tamu dan dosen internasional.



UPH banyak membangun kemitraan strategis dengan akademi dan universitas internasional agar para siswa lebih banyak memiliki kesempatan untuk berpikir secara global, studi di luar negri, dan diberdayakan untuk menghadapi tantangan global.



Kami menyediakan bantuan dan layanan bagi seluruh mahasiswa UPH untuk meningkatkan pengalaman studi secara global melalui pertukaran mahasiswa dan program dual degree dengan kampus-kampus mitra UPH



UPH memberikan pengalaman kampus yang dinamis bagi para siswa melalui kegiatan dan dukungan layanan yang memperkaya dan meningkatkan kehidupan akademik mereka.

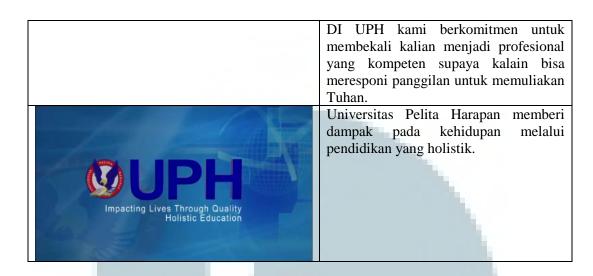
Siswa memperoleh manfaat dari kehidupan komunitas yang dinamis di kampus, interaksi mereka dengan para dosen dan staf universitas menantang mereka dan memberikan kontribusi untuk pertumbuhan pribadi mereka.

Berikut ini adalah 7 alasan untuk memilih UPH sebagai mitra pendidikan anda: pendidikan holistik, keunggulan akademik, inovasi teknologi, profesional, terlatih, dan para dosen berkualitas, kemitraan strategis berskala global, pelatihan karir individual, fasilitas terbaik dalam kampus untuk membantu studi para siswa menjadi lebih baik.



UPH adalah salah satu universitas swasta yang terbaik d Indonesia dengan kampus yang indah dan dinamis. Kami mengundang anda semua untuk mengunjungi kampus kami dan temuilah para dosen dan staf yang tidak hanya ramah dan berbakat, melainkan juga berdedikasi penuh kepada mahasiswa UPH.

Datang dan rasakanlah semangat belajar di UPH yang dapat memberikan kalian semua kesempatan untuk menjadi pemimpin global masa depan yang siap memberikan kontribusi kepada masyarakat melalui pelayanan unggul dan penuh kasih.



Penulis juga menggunakan brosur UMN sebagai acuan. Brosur ini digunakan sebagai sumber informasi mengenai peminatan yang terdapat pada Program Studi DKV.



PEMINATAN GRAPHIC DESIGN

Menghasilkan lulusan yang siap menjadi seorang desainer profesional yang memiliki keahlian dan kreativitas dalam menciptakan karya desain grafis di berbagai media untuk berbagai keperluan seperti iklan, promosi, penerbitan atau bisnis yang terkait media termasuk media online.

PROSPEK KARIER

Designer of a website, Designer of printed media, Magazine, News paper, Tabloid, Game character (Came environment designer, Advertising designer Packaging designer, Logo and branding designer.

PEMINATAN ANIMATION

Menghasilkan lulusan yang mampu menciptakan karya animasi 2D dan 3D dengan standar profesionalisme tinggi untuk berbagai keperluan seperti advertising, pembuatan film animasi, visual effect, dan computer games.

PEMINATAN CINEMATOGRAPHY

Menghasilkan lulusan yang siap menjadi seorang sineas profesional yang mampu menghasilkan karya sinematografi berstandar tinggi seperti short movie maupun TV Commercial.

PEMINATAN INTERACTIVE MEDIA DESIGN

Menghasilkan lulusan yang mampu membuat desain game dan desain media interaktif dengan penekanan pada sisi artistik visual, gameplay, dan interaktifitasnya. Mahasiswa akan mempelajari tahapan2 perancangan game dan media interaktif dimulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi.

PROSPEK KARIR

2D or 3D Animator, Advertising Designer using Animation, Designer and Producer of an Animation Movie and Visual Effect.

PROSPEK KARIR

Movie Director, Movie Cameraman Video Editor, Movie Producer, Costume Designer, Visual Effect Designer

PROSPEK KARIR

Storyboard Artist, Game Producer, Visual Effects (VFX) and Special Effects (SFX) Animator, Cinematics Game Director, Visual Storyteller.

Gambar 3.1. Penjelasan Peminatan pada Brosur UMN (Brosur UMN, 2015)

