



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Universitas Multimedia Nusantara adalah universitas yang dinaungi oleh grup Kompas Gramedia yang berdiri pada tahun 2006. Setelah lebih dari satu decade berdiri, universitas yang berada di daerah Gading Serpong, Tangerang ini memiliki empat fakultas dengan tiga belas program studi. Salah satunya ada program studi Arsitektur yang menjunjung tinggi konsep “*Green Architecture*”, yang ingin menghasilkan lulusan yang kreatif dan inovatif dengan pendekatan perancangan berbasis *Information, Communication and Technology (ICT)* untuk menyelesaikan permasalahan lingkungan dan bangunan serta meningkatkan kualitas lingkungan yang berkelanjutan (*sustainable*).

Pihak program studi Arsitektur UMN membutuhkan *company profile* untuk menarik para calon mahasiswa untuk mendaftar di UMN. Dengan begitu Arsitektur UMN bisa bersaing dengan prodi Arsitektur lainnya di universitas lain, dan karena memang belum lama berdiri, Arsitektur ingin mempromosikan diri agar para orangtua calon mahasiswa atau calon mahasiswa itu sendiri saat *campus visit* bisa tertarik untuk mendaftar.

Penulis, Kelvin Chandra Wijaya selaku *creative director* berperan untuk merancang *company profile* ini agar sesuai dengan keinginan klien dalam mencapai tujuan mereka. Penulis ingin lebih fokus pada penyesuaian konsep dan informasi atau isi dari video tersebut dan dengan *target audience* kalangan

orangtua murid dan remaja selaku calon mahasiswa, penulis ingin membuat *company profile* yang menarik agar audiens dapat dengan mudah menangkap informasi yang ada dalam video.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana proses perancangan konsep testimonial pada *corporate video* Arsitektur UMN?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dibatasi pada:

1. Pembahasan konsep promosi testimonial dan perancangannya pada video.
2. Perancangan adegan testimoni.
3. Adaptasi pada situasi dan kondisi sehingga dapat tetap membuat video yang sesuai dengan keinginan klien.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk membahas bagaimana perancangan konsep testimoni pada *company profile* prodi Arsitektur UMN.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat penulisan skripsi ini adalah :

1. Bagi penulis : menjadi pembelajaran *creative directing* dalam pembuatan *company profile*. Selain itu penulisan skripsi ini juga dibuat sebagai syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana.
2. Bagi pembaca : dapat menjadi acuan dalam membuat sebuah *company profile* dengan konsep testimoni untuk kalangan atau lingkup universitas.
3. Bagi universitas : menjadi bacaan untuk para mahasiswa yang ingin membuat proyek serupa.