



### **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

Di era revolusi industri 4.0 ini internet menjadi salah satu hal yang penting dalam kehidupan manusia. Mulai dari kehidupan sosial hingga perekonomian. Dalam artikel yang ditulis oleh (Rachman, 2019) “Data pada tahun 2018 menunjukkan jumlah penduduk Indonesia sebanyak 265,4 juta jiwa dengan pengguna internet sebanyak 132,7 juta, pengguna sosial media aktif sebanyak 130 juta, pengguna ponsel sebanyak 177.9 juta dan pengguna sosial ponsel aktif sebanyak 120 juta”. Dengan berbagai *platform* yang tersedia di internet, media untuk mengembangkan bisnis semakin banyak. Ekonomi digital pun tumbuh pesat membawa serta kegiatan promosi dari media cetak ke bentuk digital.

Video merupakan salah satu media promosi dalam bentuk digital yang efektif di masa kini. Video dapat digunakan tidak hanya untuk mengiklankan suatu produk namun juga dapat untuk menginformasikan suatu merek atau perusahaan atau disebut juga sebagai *corporate video*. Untuk *corporate video* sendiri juga bukan hanya sebuah media promosi namun juga dapat menjadi media pembelajaran tentang bagaimana cara penggunaan suatu produk. *Corporate video* sendiri dibuat oleh perusahaan yang bekerja sama dengan suatu rumah produksi. Dalam prosesnya, sebagai rumah produksi tentu perlu mengutamakan visi yang disampaikan oleh *client*, karena *client* pada akhirnya merupakan pemilik dari

*corporate video* yang di produksi. Visi tersebut kemudian disampaikan melalui sutradara dan perlu di jaga oleh seluruh bidang dari tim kreatif yang terkait.

Penulis bersama rekan-rekan dengan ini berkesempatan untuk membuat *corporate video* dari PT. Demix Sarana Industri Indonesia berupa video tutorial untuk beberapa produk mereka. Dalam hal ini PT. Demix sebagai *client* meminta agar gaya dan tampilan video disesuaikan dengan gaya dan tampilan dari Demix. Penulis sebagai perancang tata artistik yang bekerja pada bagian visual kemudian perlu ikut menjaga agar visual video sesuai dengan visi dari *client*. Oleh karena itu, penulis menerapkan *brand identity* ke dalam video tutorial melalui elemen *mise en scene*. Skripsi ini pada akhirnya ditulis agar mengetahui pelaksanaan perancang tata artistik untuk menerapkan *brand identity* sebagai konsistensi pada video tutorial PT. Demix.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana penerapan *brand identity* sebagai konsistensi pada *mise en scene* video tutorial PT. Demix?

## **1.3. Batasan Masalah**

Penelitian penerapan *brand identity* sebagai konsistensi pada *mise en scene* video tutorial PT. Demix ini, dibatasi pada:

1. *Mise en scene* dibatasi pada elemen *setting*, properti, dan kostum.
2. Video tutorial dibatasi pada studio Demix *show*, *packshot* produk Demix, dan karakter Mimo.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dari skripsi ini yaitu agar mengetahui penerapan *brand identity* sebagai konsistensi pada video tutorial PT. Demix.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

##### 1. Manfaat bagi penulis

Penulis sebagai perancang tata artistik mengetahui penerapan *brand identity* pada *mise en scene* video tutorial. Selain itu penulis memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn). Kemudian menambah pengalaman penulis dalam menguraikan dan membahas permasalahan secara sistematis dan terstruktur.

##### 2. Manfaat bagi pembaca

Menambah wawasan pembaca tentang penerapan *brand identity* pada *mise en scene* video tutorial.

##### 3. Manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara

Menambah koleksi perpustakaan dan dapat menjadi acuan mahasiswa untuk penelitian selanjutnya sehingga dapat meningkatkan kualitas mahasiswa.