



### **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 I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Direktur bagian kreatif atau yang sering disebut *creative director* bertanggung jawab untuk mengawasi seluruh proses produksi pada sebuah iklan. Dalam dunia periklanan seperti *corporate video*, seorang *creative director* memiliki tugas yang mirip dengan sutradara. Iklan memiliki pengaruh yang besar sehingga selalu dipakai untuk kepentingan promosi suatu lembaga ataupun perusahaan. Dalam sebuah promosi, membutuhkan media untuk mendukung kelancaran promosi. Penyampaian pesan dengan cara unik dan positif sangat berpengaruh, sehingga calon konsumen dapat membedakan kualitas dari sebuah merek. Banyak cara untuk melakukan promosi, misalnya promosi secara langsung ataupun melalui promosi di media sosial seperti Facebook. Promosi langsung contohnya sebuah perusahaan berkomunikasi dengan konsumen melalui telepon, mengirim surat secara langsung dan berbagai bentuk pemasaran langsung lainnya.

Menurut Tjiptono (2002) iklan adalah bentuk komunikasi tidak langsung yang didasari pada informasi tentang keunggulan atau keuntungan suatu produk. Iklan menjadi salah satu bentuk promosi yang paling banyak digunakan perusahaan dalam mempromosikan produknya (hlm. 219). Saat ini, salah satu media promosi yang sedang banyak digunakan yaitu melalui video. Seiring berkembangnya media promosi, banyak perusahaan yang memilih untuk membuat profil ataupun mempromosikan perusahaannya dengan karya video. Dalam dunia periklanan,

promosi melalui video memiliki kelebihan dibandingkan dengan media lainnya, salah satunya di jangkauan yang lebih luas.

Perusahaan yang bergerak di bidang *software development* ini telah berdiri sejak tahun 2000 dan berfokus pada pembuatan aplikasi *mobile* dan juga *desktop*. CODE.ID memiliki kerjasama dengan berbagai perusahaan untuk membantu dan menjaga sistem perusahaannya secara rutin, salah satunya dengan cara menempatkan karyawannya pada perusahaan klien. Namun, perusahaan ini belum memiliki video promosi untuk memperkenalkan perusahaan mereka. Dalam *corporate video* ini, *creative director* membuat konsep *fun* kebutuhan dari klien. Konsep *fun* yang dimaksud nantinya berupa memperlihatkan suasana kantor yang menyenangkan. Tujuan dari konsep *fun* ini sendiri untuk memperlihatkan bahwa bekerja di CODE.ID tidak membosankan seperti umumnya perusahaan *software development*. Konsep awal yang diminta oleh klien dalam *corporate video* ini adalah untuk memperlihatkan perekrutan pekerja. Dari hasil penjelasan tentang *corporate video* ini, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peranan *Creative Director* dalam Menerapkan Konsep *Fun* pada *Corporate Video* CODE.ID”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana peranan *creative director* dalam menerapkan konsep *fun* CODE.ID?

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah proposal Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis menargetkan yaitu lulusan baru dari perguruan tinggi atau dengan batasan umur yaitu 20 sampai 35 tahun yang akan bergabung di perusahaan CODE.ID.
2. Konsep *fun* yang dimaksud berupa suasana kantor dan cara kerja yang menyenangkan.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari Tugas Akhir sang penulis sebagai seorang *creative director* adalah mengetahui peranannya dalam membuat konsep *fun* pada *corporate video* CODE.ID.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Penulisan Tugas Akhir ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, dapat memahami proses pembuatan *corporate video*, terutama peranan sebagai *creative director*.
2. Bagi orang lain, dapat mengetahui bagaimana tugas seorang *creative director* dalam proses pembuatan *corporate video*.
3. Bagi Universitas, Laporan Tugas Akhir yang telah dibuat dapat diletakkan di perpustakaan dan sekiranya dapat membantu mahasiswa lain dalam membuat Laporan Tugas Akhir.