



### **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

Universitas Multimedia Nusantara adalah sebuah lembaga perguruan tinggi swasta yang berfokus pada bidang teknologi informasi dan komunikasi. Sebuah lembaga yang turut memfasilitasi mulai dari tenaga pengajar profesional hingga peralatan penunjang untuk berjalannya proses belajar mengajar. Fasilitas yang disediakan tentunya agar membantu para mahasiswa untuk belajar dengan lebih giat yang nantinya mereka mampu mengantar UMN sebagai universitas unggulan baik nasional maupun internasional.

Oleh sebab itu, UMN melalui tim marketing meminta penulis dan tim untuk membuat sebuah video promosi. Hal ini dilakukan agar masyarakat luas lebih mengenal kampus ini dengan baik yang tentunya mampu menarik banyak calon mahasiswa dan bergabung dengan UMN. Video yang akan tim buat adalah *video company profile* yang nantinya akan ditampilkan di sosial media UMN agar lebih mudah di akses oleh semua kalangan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sweetow (2013) yang mengatakan media yang paling banyak menawarkan jasa dalam bentuk video dengan anggaran rendah yang dapat di akses semua kalangan adalah *video company profile* (hlm. XVII).

Dalam hal ini, penulis bertugas sebagai *account executive* penanggung jawab penuh tim bertugas untuk menciptakan keinginan UMN sebagai klien untuk membentuknya kedalam sebuah video. Wujud yang penulis buat dengan tim di

buat dengan nama proyek ECEE. Karena hal ini akhirnya penulis membuat laporan Tugas Akhir dengan judul “Peran *Account Executive* Dalam Pembuatan *Client Relationship* Pada *Video Company Profile* Universitas Multimedia Nusantara”.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana peran *account executive* pada pembuatan *video company profile* Universitas Multimedia Nusantara?

### **1.3. Batasan Masalah**

Pembahasan yang akan diulas adalah komunikasi dengan klien melalui *client brief* dan *follow up*.

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

Tujuan dari Tugas Akhir ini untuk membahas peran seorang *account executive* dalam pembuatan *video company profile* Universitas Multimedia Nusantara.

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

Manfaat dari laporan Tugas Akhir ini yaitu :

1. Pembaca dapat mengetahui bagaimana peranan *account executive* dalam *client relationship* pada *video company profile* Universitas Multimedia Nusantara

2. Sebagai referensi alternatif baru untuk pembaca yang ingin mempromosikan perusahaan melalui media video *company profile* dengan efektif dan mempunyai nilai lebih dibanding nilai informasi lainnya.

