



### **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

Sebagai makhluk sosial manusia dalam hidupnya tidak pernah lepas dari komunikasi. Komunikasi merupakan kebutuhan manusia dalam menjalin hubungan dengan manusia lain, dengan fungsi dari komunikasi itu sendiri adalah untuk menyampaikan pesan serta ajang pertukaran pola pikir. Seiring dengan berkembangnya zaman, kebutuhan manusia yang kompleks membuat komunikasi dituntut untuk lebih efisien pada penggunaan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan semakin berkembangnya teknologi, maka hadir pula media komunikasi. Menurut Morissan (2008) perkembangan pada media komunikasi modern dewasa ini telah memungkinkan orang diseluruh dunia untuk dapat saling berkomunikasi. Hal ini dimungkinkan karena adanya berbagai media (*channel*) yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan. Media audio visual, seperti film dan animasi merupakan salah satu bentuk media yang efisien untuk mencapai kepuasan audien, salah satu bentuk media audio visual untuk kebutuhan sebuah perusahaan adalah *company profile*.

*Company profile* merupakan salah satu bentuk media audio-visual yang efektif untuk mempromosikan dan menerangkan informasi perusahaan kepada *target audience*. PT. MNI Entertainment adalah perusahaan berbasis media cetak di Indonesia yang merupakan anak perusahaan dari MNC Group, seiring dengan

perkembangan zaman PT. MNI Entertainment berusaha mengembangkan produk cetaknya kedalam bentuk *digital*. Alasan tersebut yang melandasi PT. MNI Entertainment untuk membuat sebuah *Company Profile*.

Namun untuk merealisasikan hal tersebut dibutuhkan dana dan waktu yang tidak sedikit, perlu adanya kesepakatan antara kedua belah pihak dalam hal ini penulis sebagai salah satu tim produksi dan PT. MNI Entertainment sebagai *client*, kesepakatan dilakukan dengan cara melakukan perundingan/negosiasi antara penulis selaku *account executive* dengan PT. MNI Entertainment pada tahap pra-produksi, hal ini dilakukan agar produksi dapat berjalan dengan baik, selain itu perundingan/negosiasi diharapkan dapat menguntungkan kedua belah pihak antara tim produksi dan PT. MNI Entertainment. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka karya tugas akhir ini akan diberi judul “Peran *Account Executive* Dalam Mencapai Kesepakatan Pembuatan *Video Company Profile* PT. MNI”.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana peranan *account executive* dalam mencapai kesepakatan pembuatan *video company profile* PT. MNI ENTERTAINMENT?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, masalah dibatasi pada peranan *account executive* dalam mencapai kesepakatan antara penulis dengan tim kreatif dan *client* (PT. MNI ENTERTAINMENT).

#### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari pembuatan Tugas Karya Akhir ini adalah:

- a. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan pendidikan program sarjana S1 pada bidang studi Desain Komunikasi Visual dengan peminatan *Cinematography* di Universitas Multimedia Nusantara.
- b. Untuk mengetahui pengaplikasian ilmu yang telah didapat selama menjalani studi peminatan *Cinematography* pada masa perkuliahan.
- c. Untuk memahai proses untuk mencapai suatu kesepakatan dengan cara perundingan/negosiasi kepada sebuah perusahaan yang menguntungkan kedua belah pihak.
- d. Untuk lebih memahami konsep *company profile* dengan konsep yang dikembangkan oleh tim produksi dan *client* sebagai bentuk pencapaian kesepakatan.
- e. Mencoba membuat sebuah *company profile* dengan *budget* minimum.

#### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

- a. Tugas karya akhir ini diharapkan dapat dijadikan gambaran tentang suatu proses produksi *Company Profile*
- b. Dengan adanya tugas akhir ini, di harapkan dapat menjadi referensi bagi para pembuat karya selanjutnya dalam membuat Video dengan jenis yang sama (*company profile*).
- c. Memberikan tambahan materi yang bermanfaat bagi perkuliahan khususnya peminatan *cinematography*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A