

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Profil perusahaan (*company profile*) merupakan salah satu *instrumen* penting yang turut berperan dalam memperkenalkan bisnis usaha kepada publik. Setiap perusahaan pasti mempunyai strategi tertentu untuk memperkenalkan profil, karakter dan bidang usaha atau jasa yang ditawarkannya. Salah satu strategi yang dipakai adalah dengan membuat profil perusahaan atau lebih dikenal dengan sebutan "*company profile*". Tersedia dengan *medium* yang dapat dipilih untuk menyajikannya, mulai dari *printing material* (*flyer*, buku, agenda), *audio* (CD, MP3), *multimedia interaktif* (*flash*, *power point*), *website*, hingga visualisasi *film* atau *video*.

Pilihan terakhir, yaitu mengemas profil perusahaan menjadi sebuah *film* atau *video* adalah yang seringkali tepat sasaran. Mengapa? Karena para *profesional advertising* berpendapat bahwa melalui *visualisasi*, *multimedia*, dan elemen apapun yang bersifat *interaktif*, "pesan" yang terkandung di dalamnya akan lebih mudah diserap oleh publik dan khalayak luas, dibanding hanya sekedar barisan teks yang tercetak di *printing material*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Melalui perkuliahan, mahasiswa memperoleh ilmu baik berupa teori maupun praktek. Hanya saja pada dunia kerja yang tentu tidak mungkin sama dengan praktek di kampus. Mungkin sebagian mahasiswa tidak pernah melihat secara langsung apa saja yang harus dilakukan saat berada dilapangan kerja. Oleh karena itu permasalahan yang muncul antara lain adalah:

1. Bagaimana membuat *video profile* yang bisa menjelaskan bagaimana suasana belajar di dalam laboratorium komputer, audio dan fotografi, serta karya apa saja yang telah dihasilkan mahasiswa Prodi S1 DKV STIKOM?
2. Bagaimana proses kerja di lapangan dalam membuat *video profile* Prodi S1 DKV STIKOM?

## 1.3. Batasan Masalah

Pada kerja praktek yang saya lakukan, adapun batasan masalahnya adalah membuat *video profile* Prodi S1 DKV STIKOM SURABAYA dengan format durasi yang singkat, yang mencakup suasana belajar didalam laboratorium komputer dan laboratorium fotografi, serta beberapa karya mahasiswa dari S1 DKV STIKOM SURABAYA.

#### 1.4. Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah:

1. Menjelaskan Prodi S1 DKV STIKOM dalam bentuk *video profile*.
2. Mengetahui cara kerja di lapangan.
3. Mengetahui proses kerja dari mulai pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

#### 1.5. Manfaat Proyek

Manfaat yang diperoleh dari Kerja Praktek di DKV STIKOM, antara lain:

1. Menambah kajian ilmu-ilmu mulai dari awal sampai akhir proses pembuatan.
2. Mampu membuat implementasi karya dalam laporan ini.
3. Sebagai studi literatur untuk angkatan S1 DKV STIKOM berikutnya yang akan mengambil mata kuliah Proyek Multimedia

## 1.6. Metode Penelitian

Adapun metode yang dipakai adalah sebagai berikut:

1. Metode *Observasi*, dilaksanakan dengan melakukan riset kapan perusahaan berdiri, bidang bisnis usaha dan jasa apa saja yang ditawarkan, dan masih banyak informasi yang harus digali.
2. Metode praktek, dilaksanakan dengan langsung ikut membantu pekerjaan yang ada hubungannya dengan tujuan kami melakukan kerja praktek antara lain:

1. Melakukan *Shooting*.

2. Mengedit *video*.

