

1 PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Seiring dengan majunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat sekarang ini, banyak cara dalam menyampaikan dan menerima informasi dengan mudah. Salah satu hal yang melatarbelakangi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah multimedia. Pada zaman ini multimedia berperan sebagai salah satu pelengkap kebutuhan umat manusia untuk memudahkan umat manusia dari sisi informasi dengan menggunakan metode audio visual. Perubahan format dari analog ke dalam bentuk digital telah meluas ke semua alat elektronik, sehingga digitalisasi lebih mudah, sederhana, dan praktis dalam pengoperasiannya hingga dokumentasi. Media informasi merupakan segala bentuk perantara atau sarana untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima (Apriliani et al., 2019).

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dll (Surasmi 2016).

Sejak diperkenalkan teknologi komputer dalam bidang multimedia dan sinematografi, menjadikan bidang ini berkembang pesat. Sinematografi atau *cinematography* terdiri dari dua suku kata *cinema* dan *graphy* yang berasal dari bahasa Yunani, *cinema* yang berarti gerakan dan *graphoo* yang berarti menulis. Jadi sinematografi bisa di artikan menulis dengan gambar yang bergerak. Kemudian, gambar-gambar yang berhasil ditangkap tersebut akan di gabungkan menjadi sebuah rentenan gambar yang memiliki jalan cerita sesuai ide. Di dalam teknik sinematografi ada beberapa aspek yang perlu di perhatikan dan diperhitungkan, agar maksud dari setiap *shoot* kamera yang di pilih dapat menjadi suatu gambar utuh yang dapat menyampaikan sebuah pesan. Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C agar pengambilan gambar yang akan dilakukan mempunyai nuansa sinematik, maka ada beberapa prinsip penting dasar dari sinematografi diantaranya yaitu *Camera Angle*, *Type Shot*, *Compositon* (Rika Permatasari 2020). Salah satu pemanfaatan multimedia adalah dalam pembuatan produk, yaitu pembuatan produk berupa video sebagai salah satu media informasi. Video adalah gambar-gambar dalam kerangka yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Menurut Dwyer, video mampu merebut 95% saluran masuknya pesan atau informasi ke dalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengemukakan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program (Haji et al 2018). Maka, untuk mendapat video yang menarik dibutuhkan sebuah ilmu agar video yang dihasilkan tidak seadanya. Ilmu yang mempelajari tata cara pengambilan gambar yang dibutuhkan disebut videografi. Videografi adalah proses menggunakan media untuk merekam suatu moment atau kejadian yang dirangkum dalam sebuah sajian gambar dan suara yang dapat kita nikmati dikemudian hari baik sebagai sebuah kenangan ataupun sebagai bahan kajian untuk mempelajari apa yang pernah terjadi (Mahendra 2020). Videografi dalam praktiknya meliputi cara menggunakan kamera, teknik pengambilan gambar untuk mendapatkan hasil yang maksimal, *angle* kamera atau posisi kamera yang mengarah pada suatu objek, ukuran gambar dalam setiap pengambilan gambar yang memiliki arti dan makna tersendiri, serta proses *editing* yang memadukan hasil rekaman video dengan berbagai elemen audio visual lainnya.

Jenis-jenis video bermacam-macam, antara lain video *marketing* sebagai media informasi. Video *marketing* adalah media audio visual yang digunakan untuk mempromosikan atau memperkenalkan suatu objek yang ditawarkan/ Sebelum produk video tersebut disajikan sebagai media informasi, ada berbagai teknik yang dilakukan untuk penyuntingan video, salah satu teknik yang digunakan dalam video tayangan untuk program acara Halo Selebriti tersebut adalah teknik multi kamera atau *multi cam*. Multi kamera adalah proses penyuntingan video atau pengambilan gambar yang memanfaatkan lebih dari satu kamera yang terhubung dengan perangkat *switcher*. Teknik multi kamera banyak dipergunakan dalam dunia pertelevisian, terutama saat dalam studio untuk siaran *live* seperti acara *talkshow* ataupun *tapping* (Purwanto 2011).

PT Bintang Advis Multimedia sebagai perusahaan di bidang *production house* memproduksi beberapa program tayangan *infotainment*. Produk video yang dibutuhkan oleh perusahaan adalah video tayangan dari sebuah program acara bernama Halo Selebriti yang tayang dalam media televisi dan video *company profile* PT Bintang Advis Multimedia. *Company Profile* adalah sebuah data atau profil mengenai sebuah perusahaan atau instansi. Sebuah *company profile* biasanya dibuat untuk ditunjukkan kepada calon nasabah (*client*) dalam memperkenalkan sebuah perusahaan agar dapat meyakinkan calon nasabah (*client*) tersebut. (Rina 2012). Perusahaan membutuhkan kedua produk untuk memperkenalkan perusahaan kepada para pelaku usaha untuk bekerja sama dan membuat promosi sebuah produksi sebuah film melalui program acara tersebut. Maka, penulis tertarik membuat produk tersebut sehingga judul yang diangkat untuk tugas akhir ini adalah Pembuatan Produk Videografi Sebagai Media Informasi di PT Bintang Advis Multimedia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

1.2 Tujuan

Tujuan dalam produk multimedia yang berjudul “Pembuatan Produk Videografi Sebagai Media Informasi di PT Bintang Advis Multimedia” adalah produk video dapat ditujukan terutama untuk masyarakat umum yang gemar melihat acara *infotainment*, serta para pelaku usaha agar bergabung untuk bekerja sama dalam memasarkan sebuah program tayangan di televisi, membuat variasi tayangan *infotainment* pada program Halo Selebriti, dan memperkenalkan PT Bintang Advis Multimedia sebagai *production house* yang memproduksi program *infotainment*.

1.3 Manfaat

Manfaat dari pembuatan produk videografi sebagai media informasi di PT Bintang Advis Multimedia adalah sebagai berikut:

1. Program studi Manajemen Informatika Sekolah Vokasi IPB mendapat informasi mengenai tayangan *infotainment* yang terdapat di program Halo Selebriti dengan teknik multi kamera.
2. Produk multimedia yang dikerjakan dapat menjadi dasar program Halo Selebriti untuk membuat tayangan *infotainment* bervariasi.
3. Penulis memiliki kesempatan untuk menerapkan ilmu yang sudah didapat selama perkuliahan dan PKL di PT Bintang Advis Multimedia pada program Halo Selebriti.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari pembuatan produk videografi sebagai media informasi di PT Bintang Advis Multimedia adalah sebagai berikut:

1. memperjelas dan membahas produk multimedia khususnya terfokus pada *videography* agar tidak meluas dan menyimpang,
2. ruang lingkup permasalahan yang dibahas, yaitu hanya pada lingkup *videography* dengan *software editing*,
3. target *audience* untuk produk video tayangan pada program Halo Selebriti ditujukan terutama untuk masyarakat umum yang gemar melihat acara *infotainment*.

