

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia adalah salah satu aspek yang melatarbelakangi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pada zaman ini multimedia berperan sebagai salah satu pelengkap kebutuhan umat manusia untuk memudahkan umat manusia dari sisi informasi dengan menggunakan metode audio visual. Menurut Rubinson (dalam Sumarno 2011), Multimedia merupakan presentasi instruksional yang mengkombinasikan tampilan teks, grafis, video, dan audio yang dapat menyediakan interaktivitas. Teknologi multimedia umumnya digunakan oleh konsultan desain di dalam menyelesaikan pekerjaan. Seperti yang dilakukan oleh salah satu divisi yang ada di Cibinong City Mall yaitu divisi Marketing and Communication.

Marketing and Comunication Cibinong City Mall merupakan bidang usaha yang bergerak di bidang teknologi multimedia dan pemasaran digital khususnya periklanan, event, pemasaran produk dan, manajemen sosial media. Marcomm juga berperan membantu toko-toko yang ada di Cibinong City Mall menginformasikan promo yang ada di masing-masing toko tersebut. Media yang biasa digunakan oleh Cibinong City Mall adalah desain grafis, videografi, dan *motion graphic*. Posisi sebagai *editor video* pada saat melaksanakan praktik kerja lapangan sesuai dengan minat pekerjaan yang ingin di dalami serta menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman.

Ketertarikan untuk memberikan sesuatu hal yang baru kepada pihak Cibinong City Mall menjadi satu alasan yang mendukung untuk membuat sesuatu yang menarik dan kreatif. Maka dari itu *video blog* adalah jawabannya. Selain menarik perhatian penonton, *video blog* juga cocok ditonton seluruh kalangan usia, dan sedang trending digunakan di sosial media. Judul Tugas Akhir yang dipilih adalah "Pembuatan *Video Blog* Grand Lucky Draw Cibinong City Mall".

Pada saat praktik kerja lapang berlangsung, posisi *sebagai editor video* di Cibinong City Mall menambah ilmu dan minat dalam bidang pekerjaan tersebut. Informasi berbentuk konten multimedia dipublikasikan di media sosial resmi Cibinong City Mall, yaitu akun Instagram, Twitter, Facebook dan Youtube dengan *username @cibinongcitymall*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

1.2 Tujuan

Tujuan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan *Video Blog* Grand Lucky Draw Cibinong City Mall” ini adalah membuat konten multimedia yang berbentuk *video blog* yang diharapkan dapat menjadi pengisi konten media sosial dan juga dapat menjadi sarana informasi bagi pihak Cibinong City Mall yang ditujukan kepada seluruh pengunjung dan calon pengunjung.

1.3 Manfaat

Manfaat dari Pembuatan *Video Blog* Grand Lucky Draw Cibinong City Mall adalah sebagai berikut :

1. Sebagai media penyalur informasi pihak Cibinong City Mall kepada seluruh pengunjung.
2. Meningkatkan kualitas mahasiswa khususnya di bidang Multimedia.
3. Mahasiswa dapat menjadikan laporan ini sebagai referensi atau sebagai tolak ukur laporan akhir, khususnya dalam bidang kajian multimedia. Serta dapat meningkat pengetahuan dan kualitas pendidikan.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup yang terdapat dalam pembuatan *video blog* sebagai Media Informasi dan Hiburan di Cibinong City Mall adalah :

1. Hasil dari produk multimedia yang dihasilkan dengan *output* berbentuk *video*
2. Menampilkan informasi tentang program Grand Lucky Draw dengan target *audience* nya adalah seluruh pengunjung dan calon pengunjung Cibinong City Mall.
3. Menampilkan prosedur Pembuatan Kartu Member Cibinong City Mall dengan target *audience* nya adalah seluruh pengunjung Cibinong City Mall.
4. Pada produk *video blog* format yang dihasilkan yaitu .mp4.
5. Produk *video blog* yang dihasilkan menggunakan 25 fps.