

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi saat ini semakin pesat melalui berbagai saluran media. Penggunaan media iklan dalam bentuk video profil memiliki daya tarik tersendiri. Misalnya, iklan di televisi dan media sosial digunakan untuk menjangkau konsumen dengan promosi yang jelas dan efektif.

Seiring berjalannya waktu, metode, waktu, konsep, dan ide media untuk menyampaikan informasi juga mengalami perubahan. Pada awalnya, metode dari mulut ke mulut memiliki cakupan terbatas dan waktu yang singkat.

Namun, dengan kehadiran media digital, iklan menjadi lebih singkat tetapi mengandung ide dan konsep yang lebih luas dan menarik untuk promosi.

Video profil adalah bentuk lain dari profil audiovisual yang berupa klip video yang diperkaya dengan animasi dan grafis, difilmkan secara musikal agar sesuai dengan cerita dan visual.

Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif seperti referensi penelitian, teknik wawancara, dan observasi lapangan, serta pemutakhiran literatur sebagai data literasi.

Bengkel Berkah Jaya adalah bengkel yang memiliki misi untuk memperbaiki dan merawat mobil agar memenuhi standar teknis.

Bengkel umum sering kali merupakan usaha kecil dan menengah informal yang dapat mempengaruhi sistem pelayanan kepada konsumen dan tidak selalu sesuai dengan standar bengkel resmi.

Bengkel Berkah Jaya terletak di Bintaro Trade Center Blok F2-12, Jl. Jend. Sudirman, Bintaro Jaya Sektor 7, Tangerang Selatan, dan menawarkan berbagai jasa servis kendaraan mobil seperti peredam mobil, ganti oli, tune up mesin, urut kabel body, perbaikan AC, audio, kaca film, dan kaki-kaki.

Karena banyaknya pengusaha bengkel, persaingan di industri ini menjadi ketat, sehingga berbagai strategi diperlukan untuk memajukan usaha bengkel. Bisnis bengkel saat ini sangat menjanjikan karena mobil merupakan salah satu kendaraan yang banyak digunakan.

Setelah melakukan survei langsung dan wawancara dengan pemilik bengkel dan pelanggan, kami menemukan bahwa Bengkel Berkah Jaya belum pernah mengiklankan jasanya.

Penulis tertarik untuk menciptakan media promosi, sebagai video profile untuk memberikan informasi dan memperluas jangkauan pemasaran.

1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah

Merumuskan dan mengidentifikasi masalah adalah langkah awal yang sangat krusial dalam proses pemecahan masalah.

Dengan merumuskan masalah, kita dapat menentukan isu-isu utama yang perlu diselesaikan, yang sering kali dijabarkan dalam bentuk pertanyaan.

Sementara itu, identifikasi masalah memungkinkan kita untuk memahami akar penyebab dari masalah tersebut secara lebih mendalam. Berikut adalah rumusan dan identifikasi masalah yang telah penulis rancang:

a. Rumusan Masalah

Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang media yang sesuai untuk promosi Bengkel Berkah Jaya?
2. Bagaimana merancang video yang baik terkait dengan Bengkel Berkah Jaya?

b. Identifikasi Masalah

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan Berdasarkan uraian latar belakang, yaitu:

1. Tidak tersedianya media promosi untuk Bengkel Berkah Jaya
2. Lokasi bengkel yang kurang menunjang

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu:

1. Merancang media video profile sebagai salah satu media informatif Bengkel Berkah Jaya
2. Membuat media komunikasi dengan Video Profile untuk Bengkel Berkah Jaya

1.4 Manfaat Penelitian

Perancangan ini semoga dapat memberikan informasi terkait tentang sejarah pada Bengkel Berkah Jaya dan dapat meningkatkan Penjualan Omset Pada Bengkel Berkah Jaya.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun laporan tugas akhir ini, penulis merancang struktur penulisan yang terdiri dari lima bab agar pembahasan dapat terfokus pada inti permasalahan tanpa menyimpang ke materi yang tidak relevan, strukturnya antara lain:

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam penulisan ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB 2 TINJAUAN UMUM

Dalam penulisan ini membahas tentang data & pustaka yang menjelaskan mengenai elemen – elemen dan materi yang dibutuhkan pada permainan board game kuda tomprok.

BAB 3 METODOLOGI DESAIN

Dalam bab ini penulis membahas tentang strategi penelitian, teknik analisa, dan berbagai macam data yang akan membantu perancangan board game kuda tomprok.

BAB 4 STRATEGI KREATIF

Dalam bab ini penulis membahas lebih mendalam mengenai konsep karya, strategi media dan final art.

BAB 5 PENUTUP

Dalam bab ini penulis memberikan Kesimpulan dan Saran.