

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Tidak seorang pun yang dapat meramalkan apa yang akan terjadi dimasa yang akan datang secara sempurna, meskipun dengan menggunakan berbagai alat analisis. Setiap hal yang dilakukan tidak akan terlepas dari kesalahan perhitungan yang telah dilakukan. Seperti hal-hal tertentu sama sekali tidak dapat diperhitungkan seperti maut dan rezeki. Jadi wajar jika terjadinya sesuatu di masa yang akan datang hanya dapat direka-reka semata.

Cara mengurangi risiko yang tidak diinginkan di masa yang akan datang, seperti resiko kehilangan, resiko kebakaran, resiko kesehatan, dan resiko macetnya pinjaman kredit bank atau resiko lainnya, maka diperlukan perusahaan yang menanggung resiko tersebut yaitu perusahaan asuransi yang mau dan sanggup menanggung setiap risiko yang bakal dihadapi nasabahnya baik perorangan maupun badan usaha. Hal ini disebabkan perusahaan Asuransi merupakan perusahaan yang melakukan usaha pertanggungan terhadap resiko yang akan dihadapi oleh nasabah.

Asuransi menurut **Pasal 246 Kitab Undang-undang Hukum Dagang (KUHD) Republik Indonesia** : "Asuransi atau pertanggungan adalah suatu perjanjian, dengan mana seorang penanggung mengikatkan diri pada tertanggung dengan menerima suatu premi, untuk memberikan penggantian

kepadanya karena suatu kerugian, kerusakan atau kehilangan keuntungan yang diharapkan,

Perusahaan asuransi di Indonesia telah berkembang secara pesat dan menjamur untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia akan asuransi yang semakin meningkat tiap tahunnya. Peningkatan ini disebabkan makin banyaknya masyarakat Indonesia yang memahami pentingnya asuransi bagi kehidupan mereka dan keluarga mereka mulai dari asuransi jiwa, asuransi rumah, asuransi mobil hingga asuransi pendidikan.

Semakin banyaknya persaingan antara perusahaan asuransi. Banyak perusahaan asuransi di Indonesia melakukan berbagai cara untuk mempromosikan perusahaannya agar tetap mampu bersaing dengan perusahaan asuransi lainnya, untuk meningkatkan persaingan perusahaan media iklan menjadi salah satu elemen yang penting dalam melakukan pemasaran produk berupa barang maupun jasa. Salah satu bagian dari bauran promosi (*promotion mix*), media iklan juga memiliki peranan yang cukup besar sebagaimana halnya bentuk promosi lain seperti *sales promotion*, *direct marketing*, *public relation*, *personal selling* maupun *publicity*.

Ada banyak media iklan yang dapat digunakan untuk mendongkrak promosi penjualan, secara garis besar media iklan dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu iklan media cetak, iklan media elektronik dan iklan media luar ruang. Salah satu media dalam iklan elektronik yaitu media video yang menjadi bentuk baru dalam sebuah presentasi ke publik atau *investor*. Tidak bisa dipungkiri juga bahwa kebanyakan orang lebih suka mendengar dan menonton dibandingkan

dengan membaca pada saat persentasi. Hal tersebut menjadi kelebihan tersendiri bagi *video company profile*. Manfaat dari *video company profile* yaitu dapat menjelaskan perusahaan, produk, jasa secara detail dan meyakinkan, karena dengan media iklan video penyampaian pesan. akan lebih efektif dari pada media iklan lainnya.

Asuransi Reliance Indonesia merupakan bagian dari Reliance Capital Management (Reliance Capital), sebuah induk perusahaan yang bergerak di sektor jasa keuangan di Indonesia. Selain industri asuransi, pada awal tahun 2003 Reliance Capital juga mendirikan Reliance Securities. Reliance Capital memiliki komitmen untuk memberikan pelayanan di bidang jasa keuangan secara terpadu di Indonesia.

Diawal tahun 2012 Reliance Capital mengakuisisi sebuah perusahaan pembiayaan, Nation Capital Finance. Reliance Capital konsisten dengan filosofi manajemen dalam menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan klien melalui team yang solid, yang berpengalaman lebih dari 10 tahun dan telah mendapat pengakuan di industri jasa keuangan di Indonesia.

Asuransi Reliance Indonesia sudah beroperasi sejak akhir 2002 sebagai perusahaan asuransi umum untuk memberikan perlindungan dengan harga kompetitif tetapi dengan aspek perhitungan resiko yang matang untuk kepentingan pemegang polis dengan pemahaman kompleksitas resiko dan dengan dukungan tim yang professional dan berintegritas.

Saat ini Asuransi Reliance Indonesia membutuhkan media promosi yang efektif untuk memperkenalkan perusahaan kepada masyarakat. *Video company*

*profile* merupakan salah satu media yang akan digunakan dan cukup efektif untuk Asuransi Reliance Indonesia, karena dengan *video company profile* calon klien dapat melihat keseluruhan info dari perusahaan mulai dari sejarah, visi misi dan info penting lainnya. *Video company profile* juga sebagai alat marketing yang ampuh dibandingkan dengan media lain salah satunya media cetak seperti brosur, banner, dan lainnya. Kebanyakan pesan dan tujuan yang hendak ditonjolkan dari sisi-sisi vital perusahaan bisa tercover lebih maksimal, secara *audio* dan *visual* ataupun tampilan yang dapat memberikan kesan dan apresiasi tersendiri dan potensi seluk-beluk perusahaan akan terbuka lebar. Tampilan video akan lebih menarik ketika ditunjang dengan penambahan animasi *motion graphic*.

*Motion graphics* adalah percabangan dari Seni Desain Grafis yang merupakan penggabungan dari, *illustrasi*, *typography*, *photography* dan *videography* dengan menggunakan teknik animasi. *Motion graphics* terdiri dari dua kata, *motion* yang berarti gerak dan *graphics* atau yang sering kita kenal dengan istilah grafis. Penambahan *motion graphic* dalam *video company profile* dapat menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis karena objek lebih fleksibel, lebih menarik serta penyampaian informasi kepada masyarakat dianggap lebih komunikatif maka orang tidak akan bosan melihat video yang sebenarnya adalah sebuah alat marketing. Selanjutnya juga dapat membuat citra perusahaan menjadi baik sekaligus bisa menjadi salah satu media promosi yang kuat untuk para klien.

*Video company profile* ini nantinya dapat digunakan diberbagai tempat, mulai dari melengkapi sebuah persentasi dan ditampilkan di gedung kantor hingga

diunggah ke internet sehingga potensi untuk dilihat oleh banyak orang semakin besar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan beberapa uraian dan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu

1. Bagaimana merancang strategi visual *video company profile* “Asuransi Reliance Indonesia” yang dapat menyampaikan pesan yang kreatif untuk mendapatkan gaya dan daya tarik iklan ?
2. Bagaimana merancang *video company profile* “Asuransi Reliance Indonesia” sebagai media untuk mengingatkan masyarakat pentingnya asuransi ?

## **C. Tujuan**

1. Merancang strategi visual *video company profile* “Asuransi Reliance Indonesia” yang dapat menyampaikan pesan yang kreatif untuk mendapatkan gaya dan daya tarik iklan.
2. Merancang *video company profile* “Asuransi Reliance Indonesia” sebagai media untuk mengingatkan masyarakat pentingnya asuransi.

## **D. Manfaat Perancangan**

### **Bagi Mahasiswa**

Dapat meningkatkan kemampuan dalam merancang *video company profile* sehingga menjadi media iklan yang tepat dan mudah dimengerti dimasyarakat.

### **Bagi Institusi**

Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa lain yang mempelajari tentang perancangan *video company profile* sebagai cara berkomunikasi dalam bentuk visual yang menggunakan fasilitas video untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin.

### **Bagi Masyarakat**

Sebagai salah satu sumber informasi masyarakat pentingnya asuransi untuk mengurangi resiko yang tidak diinginkan.

### **Bagi Dunia Desain**

Menjadi referensi perancangan *video company profile* yang efektif.

## **E. Tinjauan Pustaka**

Sebuah kegiatan penelitian ilmiah umumnya diawali dengan studi kepustakaan, untuk mendapatkan data-data dalam rangka membangun kerangka pemikiran sebagai konsep dasar penelitian.

(Ze-Nian Li and Mark S. Drew, 2004 : 3) berpendapat bahwa dalam bukunya yang berjudul *Fundamentals of Multimedia*. *Multimedia* merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif. *Multimedia* terbagi dalam beberapa komponen yaitu teks, *audio*, *image*, *animasi*, dan *video*,

sebagai media pendukung untuk mencapai tujuannya yaitu menyampaikan informasi atau sekedar memberikan hiburan bagi target audiens-nya.

Teks memegang peranan dasar dalam menyusun dokumen, karena teks sebagai alat presentasi informasi yang paling sesuai untuk mendeskripsikan suatu nama, definisi atau aturan serta penekanan untuk sesuatu materi yang ingin disampaikan. *Audio* membantu menyampaikan informasi dengan lebih efektif misalnya penggunaan suara latar atau kesan *audio* khusus dapat meningkatkan daya tarik terhadap sesuatu tayangan. *Audio* juga meningkatkan daya tarik terhadap isi yang di presentasikan. *Image* merupakan elemen paling penting, memberikan penekanan secara visual terhadap sesuatu presentasi maklumat serta membantu menyampaikan informasi dengan lebih berkesan. Menjadikan presentasi atau penyampaian informasi dengan lebih menarik. penyampaian informasi akan menjadi semakin efektif dan bermanfaat, terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. *Animasi* berperan sebagai penarik pada sebuah presentasi dan sangat membantu dalam menjelaskan suatu konsep yang kompleks dengan mudah. Animasi mengacu pada gambar-gambar yang bergerak. Animasi dapat dihasilkan dengan menayangkan *frame-frame* (bingkai-bingkai) gambar secara cepat untuk menghasilkan efek pergerakan. Video menyediakan metode penyaluran informasi yang amat menarik dan hidup sehingga elemen atau media akan sangat dinamis dan efektif dalam menyampaikan informasi. Gabungan elemen multimedia yang lengkap yaitu menggabungkan semua elemen multimedia yang ada untuk menyajikan informasi video menggunakan system

animasi yang diambil melalui suatu kamera video dan disimpan dalam bentuk *file* dan *format* tertentu.

(Jon Krasner, 2008 : 109) berpendapat dalam bukunya yang berjudul *Motion Graphic Design – Applied History And Aesthetics* bahwa kegunaan dari animasi komputer pada era saat ini sangat banyak. *Animasi* mendukung dalam perkembangan banyak industri tidak hanya pada bidang program komputer atau siaran televisi saja tetapi hampir pada seluruh bidang seperti pengaplikasian pada bidang pendidikan, rekayasa, produksi film, dan produksi video. *Animasi* memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit untuk dijelaskan hanya dengan gambar atau kata-kata saja. Animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak hanya dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi audio dan visual maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan dengan jelas.

Dua pustaka di atas bermanfaat untuk membantu memperkuat tema atau judul tugas akhir. Kedua buku tersebut juga membantu memberi gambaran tentang metode dan teknik yang dipakai dalam tugas akhir ini serta dapat membantu menentukan rancangan penelitian yang tepat, sehingga penelitian valid dan bermakna.

Duta Prihatmana mahasiswa Universitas Sebelas Maret dalam tugas akhirnya berjudul *Perancangan Video Profil Museum Kereta Api Ambarawa* (2010) berisikan tentang Perancangan Video Profil Museum Kereta Api Ambarawa yang memiliki latar belakang kegiatan di museum tersebut. Video ini bercerita tentang sejarah berdiri, koleksi-koleksi yang ada di dalamnya, wisata



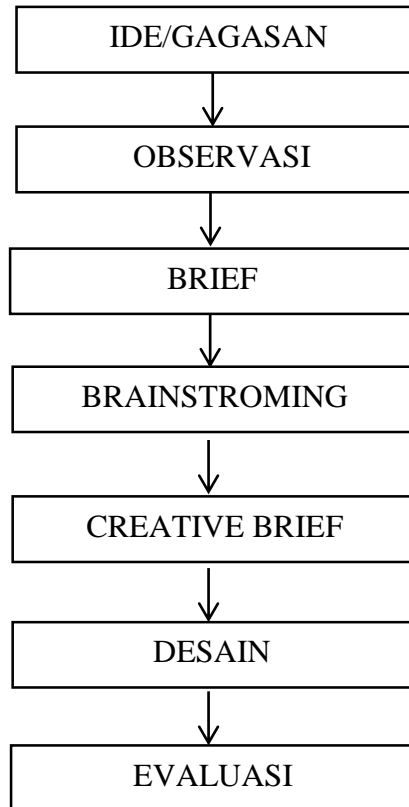
yang disediakan, kegiatan dan keadaan museum tersebut. Selain sebagai tempat wisata, museum ini juga menjadi tempat pendidikan. Selain itu, video ini ingin mengangkat keistimewaan dari museum tersebut, yaitu lokomotif uap berbahan bakar kayu yang kondisinya masih seperti saat pertamakali beroperasi.

Daniel mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer dalam tugas akhirnya berjudul *Pembuatan Video Profile Perguruan Swasta Buddhis Bodhicitta Medan (2015)* berisikan tentang Perguruan Swasta Buddhis Bodhicitta Medan yang merupakan sekolah Buddhis pertama di Medan yang sedang berkembang, sehingga membutuhkan banyak sosialisasi atau promosi ke masyarakat luas agar lebih mengenal perguruan swasta Buddhis Bodhicitta Medan. Saat ini sekolah yang memiliki informasi mengenai sejumlah fasilitas-fasilitas yang dimiliki seperti ruang belajar, kafetaria, laboratorium, dan perpustakaan agar masyarakat yang melihat dapat mengetahui lebih dalam lagi tentang perguruan swasta Buddhis Bodhicitta Medan melalui video profile.

Kedua judul tugas akhir di atas memiliki perbedaan masing - masing yaitu yang pertama dalam tugas akhir Duta Prihatmana mahasiswa Universitas Sebelas Maret yang berjudul *Perancangan Video Profil Museum Kereta Api Ambarawa (2010)*. Perancangan tugas akhir ini hanya mengacu pada promosi sebuah tempat wisata saja yaitu Museum Kereta Api Ambarawa. Tentunya perancangan video ini hanya di tujukan kepada para wisatawan yang ingin berkunjung ke Museum Kereta Api Ambarawa. Tugas akhir Daniel mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer yang berjudul *Pembuatan Video Profile Perguruan Swasta Buddhis Bodhicitta Medan (2015)* menjelaskan video profile

yang dibuat untuk menginformasikan sebuah sekolah dan segala fasilitasnya tentunya video ini ditujukan untuk para calon siswa yang sedang mencari sekolah terbaik di kotanya, Sedangkan video company profile Asuransi Reliance Indonesia nantinya akan menjelaskan mengenai profil perusahaan, visi dan misi serta info penting lainnya tentunya video ini untuk menginformasikan sebuah perusahaan asuransi bukan sekolah atau tempat wisata. Perancangan video company profile ini juga memiliki penambahan animasi *Motion Graphic* agar tampilan video lebih menarik. Penambahan animasi *Motion Graphic* ini tidak ada di dalam kedua video profile diatas sehingga animasi *Motion Graphic* pada Asuransi Reliance Indonesia menjadi perbedaan paling menonjol dengan judul tugas akhir diatas.

## F. Metode Perancangan



### 1. Ide / Konsep Perancangan

Konsep dari *video company profile* ini yaitu cerita dari sebuah perusahaan jasa keuangan yang ingin memberikan informasi pelayanan dibidang jasa keuangan secara terpadu dengan divisualisasikan dalam bentuk *video company profile* dan penambahan animasi *motion graphic* didalam video tersebut. Gaya visual yang akan ditampilkan pada video company profile tersebut mengusung gaya minimalis dan modern serta *motion graphic* dengan gaya *flat animation*. Gaya *flat animation* yaitu teknik pembuatan animasi yang menggunakan gaya *flat design*. Desain seperti ini sangat sederhana karena untuk membuat skema desain

tidak menyertakan atribut tiga dimensi seperti *shadow*, *bevels*, *embossing* dan *gradien* tidak digunakan dalam *flat design*. *Flat design* hanya menggunakan warna *solid* saja sehingga membuat gambar menjadi lebih simpel dan dapat menyampaikan pesan lebih cepat dari pada sebuah ilustrasi yang kompleks atau sangat detail.

## **2. Observasi**

*Observasi* merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses *biologis* dan *psikologis*. Dua di antara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.

Dalam pembuatan karya tugas akhir ini *observasi* dilakukan dengan membaca beberapa skripsi, tugas akhir, dan beberapa buku yang memuat materi yang dibutuhkan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan, serta dari sumber tertulis lainnya.

Selain itu penulis melakukan *observasi* dengan pengumpulan data - data yang berkaitan dengan tugas akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara berkunjung ke lokasi yang sudah ditentukan untuk mendapatkan data yang sesuai.

### **1. Lokasi**

Lokasi pengumpulan data dilakukan di kantor pusat Asuransi Reliance Indonesia. Pengumpulan data dilakukan hanya di kantor pusat karena data - data yang dibutuhkan sudah cukup melengkapi penulisan ini. Pengumpulan data hanya dilakukan di kantor pusat saja bertujuan agar data yang di dapatkan akan lebih fokus.

### **3. Brief**

*Brief* merupakan penjelasan mengenai data-data atau dokumen untuk dijadikan sebuah kerangka kerja yang nantinya sebagai acuan untuk melaksanakan pekerjaan tersebut. *Brief* dirancang untuk menjadi jembatan antara suatu tim dengan tim lainnya.

#### **1. Sumber Data**

Pada proses penelitian ini pengumpulan data lebih mengarah pada visualisasi dan pesan yang akan disampaikan dalam video. Data diperoleh dari beberapa sumber yaitu narasumber, dokumen, dan sumber – sumber tertulis. Sumber data diperoleh dari beberapa narasumber yang ahli di bidangnya yaitu *video production director, project manager, masyarakat*.

##### **a. Narasumber**

Narasumber merupakan sumber data utama dalam pembuatan tugas akhir ini. Data - data tersebut diperoleh dari beberapa narasumber berikut ini.

- *Video Production Director*
- *Project Manager*
- Masyarakat

##### **b. Pustaka**

Sumber – sumber tertulis diperoleh melalui studi arsip, literatur atau pustaka. Sumber tersebut antara lain beberapa buku, jurnal, artikel, *website*.

### **c. Data Dokumen**

Data dokumen merupakan sumber data pendukung untuk memperkuat data utama yang berupa hasil wawancara dari narasumber. Sumber data ini dapat memperkuat hasil karya penulis pada tugas akhir pengkaryaan ini.

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

Pemilihan teknik pengumpulan data berkaitan erat dengan rancangan penelitian yang dipilih. Penelitian *kualitatif* lebih banyak didominasi oleh pengamatan dan pengumpulan data. Pada penulisan ini penulis menekankan pada metode penelitian kualitatif yang diungkapkan oleh

Catherin Marshal . Penelitian *Kualitatif* di definisikan sebagai suatu proses yang mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai kompleksitas yang ada dalam interaksi manusia (Catherin Marshal : 1995). Metode tersebut diharapkan menjadi metode yang tepat untuk penulisan ini.

### **a. Wawancara**

Wawancara merupakan tahap yang paling utama untuk mendapatkan data secara langsung. Wawancara dilakukan kepada narasumber utama yaitu Rudi Santoso 35 tahun selaku *Video Production Director*, Hendra Adi Sutejo 32 tahun selaku *Project Manager*, Putro Ari Wibowo 23 tahun selaku Masyarakat. Melalui wawancara seperti ini akan didapatkan informasi yang mutlak dan penting mengenai tujuan pembuatan *video company profile*.

### **b. Studi Pustaka**

Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan topik yang dibahas. Langkah ini dilakukan untuk menunjang landasan pemikiran

serta memperdalam dan mengembangkan analisis dalam penelitian. Studi pustaka juga sebagai cara memperoleh data pendukung melalui buku – buku atau tulisan yang memuat informasi mengenai *video company profile* Asuransi Reliance Indonesia. Studi pustaka dilakukan di perpustakaan Universitas Sahid Surakarta dan beberapa perpustakaan lain dari Universitas Sebelas Maret, Universitas Atmajaya Yogyakarta, Universitas Gajah Mada Yogyakarta, Perpustakaan Monumen Pers Surakarta yang memiliki sumber data yang sesuai.

### **c. Dokumen**

Dokumen yang didapat dalam observasi ini yaitu pengumpulan data wawancara dalam bentuk video yang diharapkan akan memperkuat karya tugas akhir ini.

### **4. *Brainstorming***

Pengembangan ide dapat dilakukan dengan berkonsultasi ke dosen pembimbing, teman serta berdiskusi dengan ahli dibidang *videography*. Bertujuan agar memperoleh referensi yang membuat konsep karya yang baik.

### **5. *Creative Brief***

*Creative Brief* adalah sebuah dokumen yang berisi keterangan atau spesifikasi perkembangan kreatif sebuah produk. Sekarang ini banyak masyarakat masih belum menyadari pentingnya Asuransi untuk masa yang akan datang. Kurangnya sosialisasi terhadap masyarakat merupakan salah satu faktor penting untuk menyampaikan informasi. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang efektif kepada masyarakat yaitu melalui video karena dengan video penyampaian pesan kepada khalayak akan lebih efektif

dibandingkan dengan media lain salah satunya media cetak. Gaya penyampaian pesan yang diinginkan yaitu menggunakan tampilan video yang menarik dengan penggabungan animasi *motion graphic* di dalam video company profile tersebut sehingga audience tidak akan bosan menontonya, dan diharapkan target lebih merespon pesan yang disampaikan.

## **6. Desain**

Tahap ini merupakan tahap perancangan desain berdasarkan konsep yang telah dibuat secara digital, mulai dari perancangan karakter animasi, *layout*, warna, *typography*.

## **7. Evaluasi**

Melakukan evaluasi terhadap karya yang dibuat sebelum karya *video company profile* Asuransi Reliance Indonesia mulai dipasarkan. Meliputi hal-hal apa saja yang menjadi kekurangan dalam pengerjaan. Kemudian mengoreksi kekurangan tersebut supaya dapat diperbaiki sebelum dipasarkan.

## **G. Sistematika Penulisan**

Dalam menyusun tugas akhir ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I : Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, tinjauan pustaka, metodologi perancangan, serta sistematika penulisan.

BAB II : Memuat tentang teori pengertian perancangan, video company profile, cerita mengenai perusahaan Asuransi Reliance Indonesia.



- BAB III : Memuat konsep perancangan video company profile, identifikasi data, analisa data, dan strategi kreatif.
- BAB IV : Berisi menjelaskan mengenai visualisasi karya *video company profile* Asuransi Reliance Indonesia.
- BAB V : Pada bab ini berisi kesimpulan bab – bab sebelumnya dan saran.