

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perancangan

Perancangan pada dasarnya telah dideskripsikan sebagai proses banyak langkah dimana representasi-representasi data dan struktur program, karakteristik-karakteristik antar muka, dan rincian prosedural diikhtisarkan dari hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan –kebutuhan informasi.

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan dan diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. (Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005 : 39).

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail mengenai komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. (Soetam Rizky, 2011 : 140)

Kesimpulan dari kedua teori diatas yaitu walaupun berbeda pendapat mengenai pengertian perancangan tetapi kedua teori diatas sama – sama memiliki peranan penting dengan memberikan pemahaman teori sehingga suatu proses perancangan yang akan dibuat dapat memenuhi kriteria yang diinginkan.

Kedua teori diatas bermanfaat untuk memahami pengertian perancangan dari kedua sumber yang berbeda sehingga dalam penulisan tugas akhir ini dapat menghasilkan karya yang baik dan sesuai dengan judul tugas akhir.

B. Video

Kata video berasal dari bahasa latin yang berarti saya lihat. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan *videotape*, perekam video, dan pemutar video (Iwan Binanto, 2010 : 10).

Video merupakan gambar – gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep - konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Azhar Arsyad 2011 : 49).

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa *video* merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai dengan gambar. Video juga berkenaan dengan apa yang dapat dilihat utamanya adalah gambar hidup (bergerak) kemudian proses perekaman dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

Manfaat dari kedua teori diatas yaitu untuk memahami teori – teori dari sumber ahli sehingga memperkuat tema atau judul tugas akhir karena didukung oleh teori yang valid.

C. Video Company Profile

Video company profile adalah produk yang berisi gambaran umum perusahaan dengan bentuk video. Gambaran ini tidak sepenuhnya lengkap, detail dan mendalam. Perusahaan hanya memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya. Setiap perusahaan wajib memiliki *video company profile* guna mewakili citra perusahaan, dan di era multimedia ini, selain dapat meningkatkan citra perusahaan, *video company profile* menjadi alat promosi yang efektif dan terjangkau (Jubilee Enterprise 2007 : 10).

1. Karakteristik *Video Digital*

Video digital pada dasarnya tersusun atas serangkaian frame. Rangkaian frame tersebut ditampilkan pada layar dengan kecepatan tertentu, bergantung pada laju frame yang diberikan (dalam frame/detik). Jika laju frame cukup tinggi, mata manusia tidak dapat menangkap gambar per frame, melainkan menangkapnya sebagai rangkaian yang berlanjut. Masing-masing frame merupakan gambar/*image digital*. Suatu image digital direpresentasikan sebuah matriks yang masing-masing elemennya merepresentasikan nilai intensitas. Jika I adalah matriks dua dimensi, $I(x,y)$ adalah nilai intensitas yang sesuai pada

posisi baris x dan kolom y pada matriks tersebut. Titik-titik di tempat image di-samping disebut picture elements, atau sering dikenal sebagai *pixel*.

Karakteristik suatu video digital ditentukan oleh resolusi (*resolution*) atau dimensi frame (*frame dimension*), kedalaman piksel (*pixel depth*), dan laju frame (*frame rate*). Karakteristik-karakteristik ini menentukan perbandingan antara kualitas video dan jumlah bit yang dibutuhkan untuk menyimpan dan mentransmisikannya.

D. Animasi

Animasi adalah gambar-gambar yang bergerak dengan kecepatan, arah dan cara tertentu. Jadi dalam pembentukan animasi ada tipe data pemrograman yang baru yaitu waktu. Melalui animasi maka penyajian informasi menjadi lebih hidup dan menarik (Oetomo, 2006 : 53).

1. Jenis – Jenis Animasi

a. Animasi Clay (*Clay Animation*)

Animasi ini sering disebut juga animasi doll (boneka). *Animasi* ini dibuat menggunakan boneka-boneka tanah liat atau material lain yang digerakkan perlahan-lahan, kemudian setiap gerakan boneka-boneka tersebut difoto secara beruntun, setelah proses pemotretan selesai, rangkaian foto dijalankan dalam kecepatan tertentu sehingga dihasilkan gerakan animasi yang unik. Contoh penerapan animasi ini adalah pada film *Chicken Run* dari *Dream Work Pictures*. Teknik animasi inilah yang menjadi cikal bakal animasi 3 dimensi yang pembuatannya menggunakan alat bantu komputer.

b. Animasi Path (*Path Animation*)

Animasi path adalah animasi dari objek yang gerakannya mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan. Contoh animasi jenis ini adalah animasi kereta api yang bergerak mengikuti lintasan rel. Animasi path diberi perulangan animasi, sehingga animasi terus berulang hingga mencapai kondisi tertentu, dalam *Macromedia Flash*, animasi jenis ini didapatkan dengan teknik animasi path, teknik ini menggunakan layer tersendiri yang didefinisikan sebagai lintasan gerakan objek.

c. Animasi Spline (*Spline Animation*)

Spline adalah representasi matematis dari kurva. Bila obyek bergerak, biasanya tidak mengikuti garis lurus, misalnya berbentuk kurva. Program animasi komputer memungkinkan untuk membuat animasi spline dengan lintasan gerakan berbentuk kurva.

d. *Motion Graphic*

Motion Graphics adalah percabangan dari Seni Desain *Graphics* yang merupakan penggabungan dari, *ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi* dengan menggunakan teknik Animasi. *Motion Graphics* terdiri dari dua kata, *Motion* yang berarti Gerak dan *Graphics* atau yang sering kita kenal dengan istilah Grafis. Pengertian dua kata tersebut bisa dikatakan bahwa *Motion Graphics*, juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak.

E. Media Promosi

Media promosi memiliki arti umum sebagai suatu sarana untuk mengkomunikasikan suatu produk, jasa, *image*, perusahaan atau yang lain untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas. Media promosi juga sebagai sarana untuk komunikasi seperti teks atau gambar foto (Pujiryanto, 2005 : 15).

Promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran. Adapun yang dimaksud dengan komunikasi pemasaran adalah aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi/membujuk, dan/atau mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli, dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan (Tjiptono, 2000 : 219).

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapatlah disimpulkan bahwa media promosi merupakan suatu bentuk komunikasi yang disampaikan lewat suatu ruang media bayaran dan berisi pesan yang menarik mengenai penawaran suatu produk.

Manfaat dari kedua teori diatas yaitu untuk memperkuat tema atau judul tugas akhir serta membantu menentukan rancangan penelitian yang tepat, sehingga penelitian valid dan bermakna.

F. Asuransi Reliance Indonesia

Asuransi Reliance Indonesia merupakan perusahaan yang berada dalam payung dari group PT Reliance Capital Management dengan visi untuk menjadi sebuah institusi keuangan kelas dunia yang menyediakan solusi keuangan dengan komprehensif bagi seluruh nasabahnya. Selain industri asuransi, pada awal tahun 2003 Reliance Capital juga mendirikan Reliance Securities. Reliance Capital yang

memiliki komitmen untuk memberikan pelayanan di bidang jasa keuangan secara terpadu 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.

Asuransi Reliance Indonesia hadir untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan memberikan komitmen jangka panjang dan mengutamakan kepentingan nasabah. Hal inilah yang menginspirasi untuk mengembangkan produk asuransi yang bersifat mudah, murah dan melindungi. Komitmen tersebut diimplementasikan melalui penyediaan program dan metode perlindungan dalam memproteksi perjalanan hidup masyarakat, sehingga pada akhirnya akan mendorong peningkatan kesejahteraan masyarakat. (Hendra Adi Sutejo 32 tahun, wawancara 23 April 2017).