

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah teknologi adalah sejarah yang berkaitan dengan alat dan teknologi atau teknik hasil penemuan manusia yang pada akhirnya dapat digunakan untuk memudahkan aktifitas manusia itu sendiri dan terus berkembang serta tercipta beragam inovasi-inovasi yang mendukung segala aspek kehidupan manusia diciptakan untuk mempermudah manusia dalam menjalankan aktivitas dan pekerjaannya sehingga keterampilan masyarakat pun semakin hari semakin baik dan kreatif dengan potensi yang dikembangkan dan dioptimalkan dengan fasilitas teknologi yang semakin canggih seperti halnya dalam bidang desain dan multimedia yang dapat menjadi wadah bagi mereka yang memiliki potensi di bidang seni dan kreatifitas.

Desain dan multimedia, seni teknologi yang mengandung unsur seni rupa sebagai media mengungkapkan ide yang dituang menjadi sebuah karya serasi, seimbang, memukau, menarik, komunikatif, dan memiliki keindahan didalam ketrampilan dan teknologi keilmuan yang semakin maju sesuai dengan kompetensinya kebutuhan masyarakat sebagian besar bergantung oleh desain dan multimedia dalam penggunaan teknologi maju yang mampu membuat keputusan, sehingga masyarakat mengalami perubahan dari segi

budaya sebagai respon terhadap perubahan sosial budaya dimana desain dan multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi menarik yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti kemasan obat, kertas kado, souvenir, salah satu penerapan multimedia adalah editing video, *company profile* dan masih banyak yang lainnya, dan semuanya didukung adanya proses promosi untuk menjangkau tingkat pasar publik menentukan konsep, riset, analisis, perencanaan masa depan bisnis untuk meningkatkan image yang bukan hanya sekedar seni yang memiliki pengetahuan tentang perusahaan atau instansi termasuk produknya yang akan di desain secara efektif yang bertujuan untuk menyampaikan pesan yang bersifat promosi yang berisi gambaran umum perusahaan atau instansi agar masyarakat sebagai obyek untuk memahami pesan yang terkandung dalam media komunikasi massa tersebut.

Politeknik NSC Surabaya merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang ada di Surabaya menyelenggarakan pendidikan vokasi program diploma tiga (D3) yang memiliki teknologi serta media pembelajaran yang baik dan memadai, akan tetapi Politeknik NSC Surabaya belum memiliki *company profile* dengan adanya *company profile* tersebut, dapat menyampaikan informasi melalui *brand* Politeknik NSC Surabaya agar masyarakat khususnya di dunia Pendidikan yang bertujuan untuk membangun dan mempromsikan citranya yang dikemas secara menarik dan interaktif bagi calon-calon mahasiswa yang akan masuk atau melanjutkan pendidikannya di Politeknik NSC Surabaya, dengan begitu bahwa adanya permasalahan diatas sebagai materi dari tugas akhir saya.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Politeknik NSC Surabaya belum memiliki *company profile* berbasis multimedia
2. Keterampilan teknologi dibidang desain dan multimedia sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mempromosikan di dunia pendidikan melalui *brand* Politeknik NSC Surabaya.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak melebar maka penulis hanya akan membahas.

1. Pembuatan *company profile* dalam bentuk video melalui *brand* Politeknik NSC Surabaya.
2. Penggunaan multimedia pada video *company profile* Politeknik NSC Surabaya.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan *Company Profile* Politeknik NSC Surabaya. dan hasil yang diharapkan agar bermanfaat :

1. Sebagai sarana publikasi Politeknik NSC Surabaya dalam bidang multimedia interaktif video *company profile*.
2. Menghasilkan sebuah *company profile* sebagai sarana promosi.

2. Manfaat Penelitian

Melalui *video company profile* penulis berharap video ini dapat memberi manfaat sebagai berikut :

- a. Sebagai media promosi dan penyampaian informasi menggunakan *video company profile* tentang Politeknik NSC Surabaya.
- b. Sebagai kreatifitas pembuat yang menarik dalam penyampaian informasi bagi masyarakat serta para *audience* yang melihatnya.
- c. Dengan dibuatnya *company profile* Politeknik NSC Surabaya di harapkan lebih mebantu dalam upaya mempromosikan Politeknik NSC Surabaya.