

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi media digital saat ini telah mengubah cara organisasi atau suatu lembaga menyampaikan identitas dan nilai-nilainya kepada publik. Media visual, khususnya video semakin menjadi alat komunikasi utama karena kemampuannya menyampaikan informasi secara cepat, menarik, dan mudah dipahami oleh berbagai lapisan masyarakat. Hal ini membuat *video company profile* menjadi salah satu alat komunikasi yang efektif, sehingga dapat meningkatkan citra dan kesadaran masyarakat terhadap sebuah lembaga, gedung atau organisasi tersebut.

Gedung Youth Center Bagindo Aziz Chan di Padang merupakan fasilitas yang memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi Masyarakat ekonomi kreatif, menyelenggarakan aktivitas mulai dari seni, sosial budaya, teknologi, hingga kewirausahaan. Namun, masih banyak pengunjung dan masyarakat, khususnya kalangan Masyarakat ekonomi kreatif kreatif, yang salah kaprah menganggap gedung ini hanya sebagai tempat pembelajaran formal semata. Nyatanya gedung ini menyediakan berbagai fasilitas lengkap yang mendukung. Demikian kita bekerjasama dengan Youth Center untuk membuat *company profile*. Video company profile ini menjadi solusi untuk menyajikan gambaran komprehensif mengenai gedung, fasilitas, dan nilai-nilai yang ada.

Gedung Youth Center beralamat di Jl. Bgd. Aziz Chan No.2, Alang Laweh, Kec. Padang Sel., Kota Padang, Sumatera Barat. Gedung ini dikelola oleh Dinas Pariwisata Kota Padang, memiliki tiga lantai dengan infrastuktur modern, gedung youth center tampak megah dengan beberapa ornamen yang menambah kesan mewah dan menarik, di lantai bawah gedung terdapat aula yang bisa digunakan baik acara formal maupun non formal. Aula yang membentang luas dan menampung banyak pengunjung, dapat dimanfaatkan sebagai tempat kegiatan seperti halnya event dan festival. (Sofiati, E, 2024).

Salah satu hal penting yang memengaruhi keberhasilan video profil adalah proses penyuntingan atau editing. Editor memiliki peran penting dalam mengatur

elemen visual dan audio agar terlihat dan terdengar selaras serta memiliki makna. Tugas utama editor meliputi memilih klip yang tepat, menyusun cerita visual, menambahkan efek grafis, serta menyelaraskan suara dan gambar agar mendukung pesan utama video (Mumtaz 2024).

1.2 Tujuan Project

Adapun tujuan dari *project* ini yaitu:

1. Untuk mengoptimalkan visual yang tepat dan efektif dalam produksi video company profile Gedung Youth Center Bagindo Aziz Chan Padang tahun 2026, sehingga video tersebut dapat menyampaikan pesan, nilai, dan citra yang diinginkan dengan optimal.
2. Project ini juga diharapkan dapat memberikan daya tarik komersial, yang mana dapat digunakan sebagai media promosi yang menarik perhatian target *audiens*, meningkatkan engagement, serta berpotensi memberikan manfaat ekonomi baik bagi pembuat video maupun pihak yang menggunakannya sebagai alat pemasaran.
3. Tujuan dari pembuatan project ini juga untuk memberitahukan kepada masyarakat khususnya Masyarakat ekonomi kreatif kreatif kota padang. Yang mana gedung youth center ini adalah sebuah wadah bagi kita untuk melakukan kreatifitas dan kompetensi, bukan hanya sekedar gedung melainkan juga menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung mulai dari seni, sosial budaya, teknologi, hingga kewirausahaan. Disini kita dapat menyalurkan potensi-potensi yang ada pada Masyarakat ekonomi kreatif kreatif di kota padang.

1.3 Manfaat Project

Project ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. **Manfaat Akademis:** dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam bidang penyutradaraan dan sinematografi khususnya untuk produksi *video company profile*. Secara praktis, proyek ini dapat menjadi media pembelajaran terapan bagi mahasiswa dan penelitian lainnya dengan topik serupa di masa depan, untuk menguji dan mengembangkan keterampilan dalam merancang

cerita, menerapkan teknik pencahayaan, komposisi, dan gerakan kamera, serta menganalisis efektivitas visual dalam menyampaikan pesan.

2. **Manfaat Praktis:** menghasilkan *video company profile* yang dapat digunakan oleh Gedung Youth Center sebagai media komunikasi dan promosi. Video ini dapat disebarluaskan melalui platform digital dan digunakan dalam kegiatan seremonial seperti peluncuran program, acara Masyarakat ekonomi kreatif, dan pertemuan mitra. Selain itu, proses produksinya juga memberikan wawasan tentang standar kerja profesional dalam industri video, mulai dari perencanaan, pengambilan gambar, hingga pengeditan yang dapat menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan produksi visual lembaga terkait.
3. **Manfaat Sosial:** memiliki dampak positif bagi masyarakat, terutama generasi muda di kota Padang. Melalui video yang menampilkan nilai-nilai dan fungsi gedung Youth Center dengan cara yang menarik dan inspiratif, project ini membantu meningkatkan kesadaran publik tentang keberadaan dan manfaat ruang tersebut. Hal ini diharapkan dapat mendorong lebih banyak Masyarakat ekonomi kreatif untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang diselenggarakan, sehingga mendukung pengembangan potensi diri, kebersamaan, dan kreativitas generasi muda. Video ini juga memperkuat citra gedung dan menarik perhatian mitra untuk mendukung program-program yang berjalan, sehingga memberikan dampak jangka panjang bagi kemajuan ruang Masyarakat ekonomi kreatif di daerah kota Padang