

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Company profile memiliki peran yang cukup penting bagi sebuah perusahaan atau instansi karena dapat mempresentasikan visi dan misi perusahaan atau apa yang ingin ditawarkan kepada konsumen. Selain itu *company profile* juga bermanfaat sebagai sarana presentasi yang dapat mempersingkat pertemuan sehingga konsumen tidak perlu bertanya secara detail tentang *company profile*, visi dan misi perusahaan secara langsung [1].

Instansi atau perusahaan memerlukan sebuah pemasaran untuk mempertahankan keberlangsungan sistem pada suatu instansi tersebut. Oleh karena itu, perlu diciptakan sebuah media promosi yang menarik dan efektif [2].

Pemanfaatan media promosi pada video profile terkadang memberikan daya tarik tersendiri, diperlukan media promosi yang jelas agar iklan sampai kepada konsumen. Semakin berkembangnya zaman semakin berkembang pula cara, waktu, serta konsep dan ide hingga penyampaian media informasinya. Mulai dari penyebaran informasi melalui mulut ke mulut yang memiliki area penyebaran yang tidak luas dan media digital seperti iklan yang memiliki waktu singkat, namun menjangkau area yang luas serta ide dan konsep yang menarik dalam menyampaikan media promosi [3].

Media promosi adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan suatu produk/jasa/image/perusahaan ataupun yang lain untuk dapat lebih dikenal

masyarakat luas. Media promosi yang paling tua adalah mulut kemulut. Media ini memang sangat efektif tetapi kurang efisien karena kecepatan penyampaiannya kurang bisa diukur dan diperkirakan. Semakin berkembangnya teknologi berkembang juga media promosi yang semakin efektif, semakin menarik, dan semakin inovatif diantaranya yaitu media promosi dalam bentuk video profile [4].

Motion graphic merupakan sumber dari berbagai solusi yang telah digunakan oleh para profesional desain grafis untuk menciptakan desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, serta internet yang menggabungkan bakat seperti desain, pembuatan film, penulisan, animasi, dan informasi. *Motion graphic* digunakan dalam TV dan film untuk membantu memperkenalkan ceritanya. Sementara, *motion graphic* sebagai media informasi dapat menyampaikan informasi dengan lebih baik dan mudah dimengerti [3].

SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung saat ini menggunakan sosial media diantaranya *youtube*, *Instagram*, *website*, dan *facebook*. Namun, belum ada promosi menggunakan video animasi 2d *company profile*. Dengan adanya permasalahan tersebut penulis mengambil tema skripsi yang berjudul "Pembuatan Video Profile SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung Berbasis Animasi 2D *Motion Graphic* Sebagai Media Promosi". Dengan adanya video profile ini diharapkan akan membantu mengenalkan SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung lebih luas dan bisa menarik calon siswa baru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka terbentuklah rumusan masalah yaitu, “Bagaimana pembuatan video profil SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung dalam bentuk animasi 2D *motion graphic* sebagai media promosi?”.

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian dilakukan pada SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung Jl. Wongsotruno Rt 01/Rw 03 Desa Ciruyung.
2. Pembuatan video menggunakan metode digital animation.
3. Pengujian video menggunakan Teknik Black Box testing.
4. Pembuatan video animasi ini berisikan profil sekolah meliputi sarana dan program sekolah di SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung.
5. Pembuatan video animasi menggunakan software Adobe After Effect 2020, Adobe Premiere Pro CC 2019, Adobe Illustrator 2019, serta Adobe Photoshop 2020.
6. Hasil video animasi akan diunggah di akun *Youtube* dan media sosial SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung.
7. Durasi video yang dihasilkan kurang lebih 2 menit 26 detik
8. Resolusi video yaitu sebesar 1280 x 720 pixel dengan *frame rate* 29,97fps.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan Pendidikan Jenjang Strata I Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menghasilkan animasi 2d video profil sekolah SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah untuk menarik calon siswa baru melalui video animasi yang digunakan sebagai media promosi serta video animasi juga digunakan untuk kegiatan PPDB SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung.

1.6 Testng

Pengujian sebuah produk pada penelitian ini menggunakan *black bok* testing, dimana hasil produk dari penelitian ini akan diuji fungsionalitas pada pengaplikasian produk.

Black Box testing merupakan pengujian spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program yang bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan [5].

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.7.1.1 Metode Observasi

Metode Observasi dengan melakukan pengamatan secara langsung pada SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung untuk mencari informasi terkait dengan konten video yang akan dibuat.

1.7.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan kepada pihak SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung meliputi Kepala Sekolah dan Guru dengan mengajukan beberapa pertanyaan guna mendapatkan data yang akan dituangkan kedalam isi dari video animasi yang akan dibuat.

1.7.2 Metode Analisis

Metode analisis yang akan digunakan yaitu analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.7.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Tahapan model ADIE terdiri dari lima proses, yaitu: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi[6].

1.7.4 Metode Perancangan

Perancangan video menggunakan beberapa proses, diantaranya Pra Produksi hingga Pasca Produksi. Pra Produksi meliputi ide cerita, penulisan naskah, dan pembuatan *storyboard* yang digunakan sebagai gambaran alur cerita. Adapun

tahap dari Pasca Produksi meliputi pembuatan karakter, pembuatan objek pendukung, dan pengkombinasian antara *background* dengan *dubbing* yang telah dibuat serta penyesuaian lainnya.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, testing, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan Kajian Pustaka dan landasan teori yang menjelaskan pengertian multimedia, animasi, animasi 2 dimensi, *motion graphic*, media promosi, testing (*alpha* dan *beta*), dan tahap pembuatan (pra produksi, produksi, dan pasca produksi).

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan deskripsi dari penelitian, menjelaskan tahap pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan juga membahas sumber daya manusia yang terlibat dalam pembuatan animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan dan memunculkan gambar dari proses pada tahap produksi, pasca produksi, pembahasan hasil dari pengujian *alpha beta*, dan juga implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan penutup dan juga kesimpulan yang didapat dari penelitian.

