

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Company profil* 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 profil* juga bermanfaat sebagai sarana presentasi yang dapat mempersingkat pertemuan sehingga konsumen tidak perlu bertanya secara detail tentang *company profil*, visi dan misi perusahaan secara langsung.

Video profil merupakan marketing *tool* yang efektif karena mengandung kelima unsur Multimedia yaitu teks, gambar, audio, video dan animasi. Penggabungan antara unsur-unsur Multimedia itu pun telah banyak digunakan seperti penggabungan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*, dimana kedua teknik saling mengisi dalam menampilkan informasi. Teknik *Live Shoot* untuk menampilkan sesuatu yang bersifat nyata sedangkan teknik *Motion Graphic* memvisualkan sesuatu yang bersifat ilustratif atau imajinatif.[1]

SMA Negeri 1 Wanadadi merupakan salah satu sekolah menengah atas di Jawa Tengah tepatnya di Kota Banjarnegara. Dalam mengembangkan sekolahnya, SMA Negeri 1 Wanadadi juga melakukan promosi seperti sekolah lainnya. Tahapan promosi yang dilakukan masih bersifat manual seperti presentasi ke sekolah ataupun membagikan brosur.

Media yang dilakukan saat ini dirasa cukup, akan tetapi ada beberapa keunggulan-keunggulan disekolah ini yang tidak bisa ditampilkan melalui media cetak seperti, suasana dalam kelas, fasilitas sekolah dan kegiatan di luar jam sekolah yang ada. Dari permasalahan tersebut maka penulis mengusulkan adanya pembuatan video profil penunjang media promosi saat ini dengan melibatkan suara dan video.

Dari permasalahan tersebut maka penulis mengusulkan adanya pembuatan media promosi video profil dengan menggunakan teknik *Live Shoot* dan teknik *Motion Graphic*. Melalui pengemasan visualisasi informasi dengan bentuk video

profil akan mampu menyampaikan informasi tentang SMA Negeri 1 Wanadadi secara jelas dengan beberapa ilustrasi yang menjelaskan seperti mekanisme dalam belajar mengajar, pengembangan gedung dan lain sebagainya. Teknik ini diharapkan dapat menyajikan visualisasi data menggunakan gambar, video atau grafik suatu informasi secara sederhana tanpa mengurangi informasi yang ada, dengan dilengkapi narasi dan *Backsound* agar lebih mudah diterima audien.

Dengan ini penulis mengusulkan pembuatan video profil untuk mendukung penyajian promosi dan informasi dengan menggunakan teknik *Live Shoot* dan teknik *Motion Graphic*. Maka dari itu penulis mengambil judul "**Perancangan Video Profil SMA Negeri 1 Wanadadi Sebagai Media Promosi dan Informasi**".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni, "*Bagaimana membuat Video profil SMA Negeri 1 Wanadadi sebagai Media Promosi dan Informasi?*".

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu:

1. Objek penelitian video profil ini adalah SMA Negeri 1 Wanadadi.
2. Target durasi 5 menit untuk memaksimalkan yang akan di tampilkan.
3. Target penayangan pada media sosial Instagram, dan platform Youtube.
4. Visualisasi video profil SMA Negeri 1 Wanadadi menggunakan teknik *Live Shoot* untuk pengambilan video dan *Motion Graphic* untuk penjelasan dalam video dan animasi logo sekolah.
5. Video ini dibuat dengan menggunakan software *Adobe Premier CC*, *Adobe After Effect CC*, dan *Adobe Audition*.
6. Pemodelan dari rencana penambahan ruang kelas baru SMA Negeri 1 Wanadadi dikemas dalam bentuk 3D.
7. Animasi 3D ruang kelas ini dibuat dengan menggunakan software *Sketch Up*.

8. Animasi 3D ruang kelas ini hanya menampilkan gedung ruang kelas yang akan dibangun.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat video profil SMA Negeri 1 Wanadadi sebagai media promosi dan informasi yang dapat memvisualisasikan, suasana dalam kelas, fasilitas, penambahan ruang kelas, dan lain sebagainya.
2. Membantu SMA Negeri 1 Wanadadi untuk pengembangan media promosi dengan pembuatan video profil.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

##### **1.5.1 Bagi penulis**

Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta pada bidang Multimedia dengan menggunakan aplikasi Multimedia seperti, *Adobe Premier*, *Adobe After Effect*, dan *Adobe Audition*.

##### **1.5.2 Bagi Masyarakat**

1. Dapat memberikan pengetahuan dan menjadikan salah satu referensi dalam membuat video profil bagi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta dan masyarakat.
2. Dapat memberikan informasi kepada masyarakat dan calon siswa yang ingin mendaftar di SMA Negeri 1 Wanadadi.
3. Menjadi pengenalan untuk masyarakat tentang SMA Negeri 1 Wanadadi.

##### **1.5.3 Bagi SMA Negeri 1 Wanadadi**

Dapat membantu SMA Negeri 1 Wanadadi dalam mempromosikan sekolah dengan memperlihatkan fasilitas yang ada, suasana dalam kelas, kegiatan di luar jam kelas kepada calon siswa pendaftar ataupun kepada masyarakat.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap video-video profil menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* buatan Indonesia untuk referensi.

#### 2. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan pihak pengurus, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

#### 3. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan

### 1.6.2 Metode Analisis

#### 1. Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu *Strengths, Weakness, Opportunities, dan Threats*.

#### 2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan fungsional merupakan pernyataan layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana sistem bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Sedangkan kebutuhan non fungsional adalah batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain sebagainya.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan video profil dapat menggunakan produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah seperti :

1. Pra Produksi
2. Produksi

### 3. Pasca Produksi

#### 1.6.4 Metode Evaluasi Skala Likert

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* yang dapat diterapkan pada video profil SMA Negeri 1 Wanadadi sehingga visualisasi informasi dapat dengan mudah dimengerti audiens.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian dituliskan urutan-urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

### **BAB I.PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II.LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar video profil menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*, serta *software-software* yang akan digunakan dalam perancangan video.

### **BAB III.ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang profil SMA Negeri 1 Wanadadi analisis video profil yang dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video.

### **BAB IV.IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video profil SMA Negeri 1 Wanadadi dengan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* serta pembahasannya.

### **BAB V.PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil uji coba dan analisa yang dilakukan serta saran-saran- yang dibutuhkan untuk pengembangan lebih lanjut.