

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media penyebaran informasi dewasa ini mengalami perkembangan yang cukup pesat. Banyak media yang menjadi sarana dalam penyebaran informasi. Hal tersebut merupakan siklus pertumbuhan masyarakat pada bidang ilmu dan teknologi. Dengan berkembangnya teknologi mempermudah personal ataupun kelompok dalam menyampaikan informasi. *Explainer video* merupakan salah satu media informasi yang dapat diterapkan pada perusahaan untuk menyampaikan suatu informasi.

Geschool merupakan salah satu *star up* di Yogyakarta berbasis aplikasi pembelajaran. Segmentasi pasar *star up* ini adalah sekolah dari jenjang SD, SMP, dan SMA, dimana Geschool menjual beberapa fitur di aplikasinya seperti *Teach* (ditujukan untuk Guru dalam mengelola database materi dan soal), *Learn*, dan *Tryout* (ditujukan kepada murid). Berdasarkan observasi dan juga wawancara yang dilakukan peneliti, media yang digunakan dalam menyampaikan informasi dalam mengenalkan produk ini masih menggunakan cara lama yaitu berupa brosur dan proposal. Namun, ada beberapa informasi yang tidak bisa ditampilkan melalui media cetak seperti alur kerja program dan dampak dari manfaat fitur yang berada dalam aplikasi.

Dari permasalahan tersebut maka penulis mengusulkan adanya pembuatan *video explainer* dengan teknik *Motion Graphic*. Melalui pengemasan informasi

dengan bentuk *video explainer* akan mampu menyampaikan informasi untuk mengenalkan Geschool secara jelas dengan beberapa ilustrasi yang menjelaskan mekanisme kerja aplikasi Geschool.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan pembuatan video explainer dalam mendukung penyajian informasi dengan menggunakan teknik *Motion Graphic*. Maka dari itu penulis mengambil judul "Pembuatan Video Explainer Sebagai Media Pengenalan Aplikasi Geschool di Yayasan Generasi Cerdas Mandiri dengan Teknik Motion Graphic".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "*Bagaimana cara membuat video explainer sebagai media informasi dengan teknik motion graphic ?*"

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang telah dirumuskan, maka diperlukan batasan – batasan. Batasan – batasan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Objek penelitian adalah Geschool.
2. Video ini menggunakan teknik *Motion Graphic*.
3. Informasi yang disampaikan adalah informasi tentang Geschool.
4. Materi yang diuji dalam penelitian ini adalah penyampaian informasi dan kelayakan video
5. Hasil akhir dari video ini akan diujikan penyampaian informasi dan kelayakannya kepada para masyarakat umum dan para pelaku kreatif yang menguasai teknik *motion graphic*.
6. Maksimal durasi 3 menit

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud kegiatan penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan program Pendidikan pada jenjang Strata-I di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membantu Geschool dalam mengenalkan produknya.
2. Membantu memberikan pengetahuan tentang dampak dari keunggulan fitur dalam aplikasi Geschool.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin diperoleh dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Penulis :

1. Belajar menerapkan teori – teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan.
2. Untuk dapat menambah wawasan tentang teknik dalam pembuatan motion graphic.

1.5.2 Bagi Geschool :

Agar dapat mempermudah mengenalkan produk-produk dari Geschool

1.5.3 Bagi Umum :

1. Mengetahui informasi tentang aplikasi Geschool.
2. Menjadi referensi bagi yang membutuhkan.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pencarian fakta dan pengumpulan data, maka penulis menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang dikira memungkinkan, antara lain :

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap *video explainer* buatan indonesia maupun luar negeri untuk refrensi.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan pihak – pihak yang berkepentingan untuk mendapatkan informasi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis menggunakan analisis kebutuhan dan analisis SWOT.

1.6.3 Metode Perancangan

Setelah semua informasi sudah didapatkan, kemudian dirancang dan disusun agar menjadi kemasan informasi yang akurat dan menarik.

1.6.4 Metode Testing

Pada tahap ini penulis menggunakan metode kuisioner pada mahasiswa dan masyarakat umum guna mendapatkan hasil respon yang maksimal.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap skripsi ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama guna dijadikan sebagai referensi penulis dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori-teori ini diambil dari literatur-literatur, dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini terdapat tinjauan umum tentang obyek penelitian, analisis masalah, solusi yang diberikan, analisis kebutuhan, dan rancangan video profil.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini merupakan tahapan mengenai yang penulis lakukan, dalam pengembangan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di obyek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan serta saran terhadap peneliti guna menghasilkan media informasi yang lebih baik dimasa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**