

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi informatika semakin sering digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan informasi. Salah satu bentuk teknologi informatika yang perkembangannya cepat adalah teknologi di bidang multimedia. Salah satu bentuk penyampaian informasi melalui multimedia adalah dengan teknik *motion graphic*. Teknik ini mempunyai kelebihan yang membuatnya lebih unggul dibandingkan dengan teknik lain, yaitu mampu memvisualkan apa yang tidak bisa divisualkan oleh media informasi lain seperti pamflet dan brosur. *Motion graphic* ditampilkan dalam bentuk video. [1]

Video sangat membantu ketika elemen multimedia lain kurang berhasil. Video juga merupakan metode yang cerdas untuk mengirimkan multimedia kepada *audience* yang melihat televisi ataupun internet. Hal-hal tersebut yang membuat video menjadi pilihan yang tepat untuk digunakan sebagai media pembuatan *company profile*. [2]

Company profile atau profil perusahaan menjadi salah satu hal yang penting guna mendukung berbagai aktivitas organisasi/perusahaan, khususnya dalam rangka menyebarkan informasi mengenai seluk beluk perusahaan kepada publik. *Company profile* dapat juga menjadi gambaran khusus tentang sebuah perusahaan yang bekerja secara teratur dengan tujuan untuk mencari keuntungan yang menyiratkan jiwa berusaha dari perusahaan tersebut. [3]

Media informasi dapat digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan serta menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Hal inilah yang ingin penulis terapkan pada SMP Negeri 4 Purworejo. [4]

SMP Negeri 4 Purworejo merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Purworejo yang mempunyai komitmen untuk ikut mencerdaskan kehidupan bangsa sekaligus sebagai wadah pendidikan wajib belajar sembilan tahun. Permasalahan yang dihadapi adalah dalam 2 tahun terakhir grafik jumlah pendaftar mengalami penurunan, dari 430 pendaftar pada tahun ajaran 2017/2018 turun menjadi 325 pendaftar pada tahun ajaran 2018/2019. Sampai sekarang media informasi yang dimiliki SMP Negeri 4 Purworejo adalah website sekolah dengan rata – rata 3 pengunjung per hari, penyediaan pamflet dan brosur sekolah sebanyak 200 lembar, dirasa kurang mampu untuk menyampaikan informasi sehingga kurang mampu menarik jumlah pendaftar. Dengan kondisi tersebut maka diperlukan media untuk lebih memperkenalkan SMP Negeri 4 Purworejo kepada masyarakat. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Company profile*. Dengan *company profile* diharapkan dapat memberikan informasi sekolah ke masyarakat. Informasi tersebut dapat dilakukan dengan pemutaran video *company profile* di acara pameran pendidikan atau di upload di *YouTube* dan web sekolah. Informasi sekolah dalam video akan lebih mudah disampaikan kepada calon siswa khususnya kelas 6 Sekolah Dasar, orang tua siswa, dan masyarakat umum.

Berdasarkan uraian di atas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan *Motion graphic* Dalam Pembuatan Video *Company profile*

Sebagai Media Informasi SMP Negeri 4 Purworejo". Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang sebuah video *motion graphic* dan *Liveshoot* dalam pembuatan video *company profile* sebagai media informasi SMP Negeri 4 Purworejo dengan memanfaatkan informasi yang tersedia.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, penulis membatasi masalah dari penelitian ini. Adapun batasan masalahnya antara lain :

1. Video ini dibuat dalam bentuk 2D (dua dimensi) menggunakan teknik *motion graphic* dan menggunakan teknik *Liveshoot*.
2. Informasi yang disajikan berupa profil gedung, prestasi siswa, kegiatan belajar mengajar, dan kegiatan ekstrakurikuler.
3. Pembuatan video melalui tahap pra produksi, produksi, pasca produksi.
4. Target *audience* dari video ini adalah masyarakat luas khususnya wilayah Kabupaten Purworejo.
5. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 10 Pro N 64-bit, Adobe After Effect CC 2017, Adobe Premiere Pro CC 2017, Adobe Photoshop CC 2018, Adobe Audition CC 2017, Corel Draw X8.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membuat video yang menarik sehingga menciptakan daya saing SMP Negeri 4 Purworejo sebagai sekolah favorit di Kabupaten Purworejo.
2. Menambah konten informasi bagi SMP Negeri 4 Purworejo yang dapat digunakan sebagai media informasi kepada masyarakat.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi SI di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian pada penerapan *Motion graphic* dalam pembuatan video *Company profile* sebagai media informasi SMP Negeri 4 Purworejo menggunakan pendekatan kualitatif yaitu metode studi kasus. Penulis menggunakan data primer yang dilakukan dengan memperoleh data yang dikumpulkan dari objek, kemudian ditambah dengan referensi yang berasal dari buku-buku, jurnal, internet serta contoh penulisan skripsi lainnya yang berkaitan dengan rancangan pada video yang penulis buat.

Penulis menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode ini dilakukan pada penelitian pendahuluan dengan mengunjungi SMP Negeri 4 Purworejo yang beralamat di Jalan Jenderal Urip Sumoharjo No. 62 Purworejo (54111) pada bulan

November 2018 untuk melakukan pengamatan, pengambilan gambar, dan mencari informasi.

2. Wawancara

Penulis menemui pihak yang bersangkutan yaitu Bapak Pawitno, M.Pd. selaku wakil kepala sekolah di SMP Negeri 4 Purworejo yang beralamat di Jalan Jenderal Urip Sumoharjo No. 62 Purworejo (54111) pada bulan November 2018 untuk mengumpulkan data, kemudian data yang diperoleh dipertimbangkan untuk dimasukkan ke dalam video.

3. Studi Pustaka

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, internet, dan referensi lain dari berbagai sumber yang valid dan terpercaya.

1.5.2 Metode Analisis

1. Analisis SWOT

Analisis kebutuhan dalam proses identifikasi pada penelitian ini.

2. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berhubungan langsung dengan penelitian ini.

3. Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional bertujuan untuk mengetahui perangkat keras dan perangkat lunak apa saja yang digunakan selama pembuatan video.

1.5.3 Metode Perancangan

1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, mempersiapkan segala sesuatu yang mendukung untuk produksi seperti membuat konsep video, pengambilan data, persiapan perangkat keras yang digunakan untuk mengambil data.

2. Produksi

Pada tahap produksi, dilakukan pengolahan data, pembuatan animasi 2D menggunakan perangkat lunak Windows 10 Pro N 64-bit, Adobe After Effect CC 2017, Adobe Premiere Pro CC 2017, Adobe Photoshop CC 2018, Adobe Audition CC 2017, Corel Draw X8.

3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, dilakukan proses finishing dan pengecekan ulang sebelum diserahkan ke objek.

1.5.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* yang dapat diterapkan pada video profil SMP N 4 Purworejo sehingga visualisasi informasi dapat dengan mudah dimengerti audien.

1.5.5 Metode Implementasi

Metode implementasi dilakukan dengan cara melakukan penayangan kepada objek dan selanjutnya dapat diunggah ke website resmi objek dan *YouTube* atau ditayangkan saat pameran Pendidikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan dan penulisan skripsi ini meliputi lima bab dengan rincian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka yang bersifat teoritis dan membahas teori – teori yang berhubungan dengan pembuatan video.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan analisis yang digunakan dan penjelasan tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang tahap produksi dan pasca produksi pembuatan video.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN