

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

MI Ma'arif Candran merupakan lembaga Pendidikan Dasar yang mempunyai ciri khas Islam dibawah naungan Yayasan MI Ma'arif. MI Ma'arif Candran terletak di Kota Yogyakarta yang terkenal sebagai kota pendidikan. Predikat kota Yogyakarta sebagai kota pendidikan membuat kota Yogyakarta menjadi tempat yang ideal untuk menuntut ilmu mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Namun dari hasil wawancara dan pengamatan penulis di MI Ma'arif Candran, sekolah yang mempunyai ciri khas Islam ini berdasarkan data yang ada siswanya masih kekurangan rombongan belajar. Hal tersebut dikarenakan orang tua calon siswa tidak mengetahui keseluruhan informasi yang ada pada MI Ma'arif Candran.

Upaya penyebaran informasi yang dilakukan pihak pengelola MI Ma'arif Candran selama ini memanfaatkan brosur sebagai media promosi untuk mengenalkan sekolahnya dan sosial media *facebook* yang dapat membantu menyebarkan brosur. Namun hasil cetakan brosur hanya dapat diberikan kepada orang – orang tertentu. Secara umum terdapat kelebihan dan kelemahan dari media informasi brosur, seperti media brosur tersebut dapat disimpan sehingga pembaca dapat mengulangnya hingga mengerti isi dari brosur tersebut. Namun media brosur juga memiliki kelemahan salah satunya adalah media brosur terbuat dari kertas sehingga lebih mudah hancur dan tidak bertahan lama sehingga kurang maksimal penyebaran informasinya.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka dibutuhkan media informasi alternatif lain yang diharapkan dapat menyelesaikan isi dari media brosur sebagai media promosi MI Ma'arif Candran.

1.2. Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini adalah "Bagaimana mengembangkan media informasi alternatif yang sesuai dengan tren saat ini sebagai media promosi pada MI Ma'arif Candran yang memiliki kecukupan informasi ?".

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah dari penelitian ini dapat tetap fokus, maka dibutuhkan batasan masalah yaitu:

1. Media informasi alternatif yang dibuat dalam bentuk video yang berdurasi 3 menit 45 detik mencakup semua informasi pada MI Ma'arif Candran dan dapat diakses melalui *handphone* ataupun komputer.
2. Informasi yang ada dalam video didapat pada tahun penelitian.
3. Penentuan responden dalam proses evaluasi merupakan orang yang potensial untuk mendaftarkan anaknya atau keluarganya ke Sekolah Dasar.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mencari solusi dari permasalahan yang ada di MI Ma'arif Candran kemudian mengembangkan media informasi alternatif dalam bentuk video yang akan digunakan oleh MI Ma'arif Candran.
2. Membuat media informasi yang dapat memberikan kecukupan informasi agar dapat dimengerti dan mudah dipahami oleh orangtua calon siswa.
3. Menambahkan informasi kepada masyarakat tentang MI Ma'arif Candran.
4. Sebagai syarat kelulusan Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.4.2. Manfaat Penelitian

1.4.2.1. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti diantaranya:

1. Menambah dan memperdalam pengetahuan mengenai teori *motion graphic* yang telah diajarkan serta bagaimana cara mengimplementasikannya dalam pembuatan video promosi.
2. Mampu menimbang kemampuan dan sebagai tahap pengembangan diri selama proses penelitian.

1.4.2.2. Manfaat bagi Instansi

Penelitian ini bermanfaat bagi objek penelitian diantaranya:

1. Mendapatkan media promosi MI Ma'arif Candran pada masyarakat luas.
2. Menambahkan media informasi alternatif berupa video.
3. Meningkatkan daya saing MI Ma'arif Candran dengan sekolah lain untuk menarik perhatian orang tua calon siswa.

1.4.2.3. Manfaat bagi Masyarakat

Penelitian ini bermanfaat bagi masyarakat diantaranya :

1. Membantu masyarakat mendapatkan informasi mengenai MI Ma'arif Candran dari informasi umum hingga informasi yang lebih rinci lagi.
2. Memberikan gambaran tentang *motion graphic* kepada masyarakat

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data dan informasi adalah sebagai berikut :

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu :

1. Metode Wawancara merupakan salah satu cara memperoleh data bahan maupun informasi dengan datang langsung kepada narasumber objek yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Dalam hal ini, peneliti mewawancarai Kepala Sekolah MI Ma'arif Candran yaitu Bapak H. Sumardi, S.Ag dan Muhammad Nasyimudin Irfan untuk memperoleh beberapa informasi.
2. Metode Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek MI Ma'arif Candran agar mendapatkan informasi – informasi yang dibutuhkan.
3. Metode Studi Pustaka dilakukan dengan mendapatkan data bahan maupun informasi atau referensi melalui berbagai sumber. Baik dari buku, karya orang lain, maupun website.

4. Kuisisioner adalah daftar pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden. Respon atau jawaban yang diberikan oleh responden nantinya akan direkam dan dijadikan sebagai bahan evaluasi.

1.5.2. Metode Analisis

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis SWOT dan analisis kebutuhan sistem. Analisis SWOT membahas mengenai kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threat*) dari potensi pembuatan video informasi.

Sedangkan analisis kebutuhan sistem terdiri dari beberapa bagian, yaitu: analisis kebutuhan fungsional, dan analisis kebutuhan non fungsional.

1.5.3. Metode Perancangan Video

Dalam proses pembuatan *motion graphics* terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan peneliti, yaitu:

1. Tahap Pra Produksi diawali dengan proses pencarian ide atau gagasan kemudian proses pencarian data yang dibutuhkan oleh peneliti. Selanjutnya adalah proses menentukan tema dan pembuatan *storyboard*.
2. Tahap Produksi dimulai dengan membuat asset-aset dan karakter yang digunakan dalam animasi *motion graphic* yang akan dibuat kemudian diolah menjadi sebuah animasi *motion graphic* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Setelah animasi *motion graphic* selesai, maka langkah selanjutnya penggabungan animasi dengan *sound effect* agar dapat membentuk

sebuah video promosi yang utuh kemudian me-*review* hasil sementara. Apabila terjadi kesalahan maka segera diperbaiki.

3. Tahap Pasca Produksi adalah proses pengujian video promosi yang telah dibuat agar dapat mengetahui kualitasnya serta memperoleh data yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan kuisioner kepada orang tua calon siswa MI Ma'arif Candran.

1.6. Sistematika Penelitian

Agar penyajian laporan penelitian ini mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan. Adapun sistematika peneliti ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai tujuan pustaka, dasar teori, konsep dasar multimedia, konsep dasar pembuatan video animasi menggunakan teknik *motion graphic*, serta software yang akan digunakan dalam pembuatan video promosi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai analisis yang diunakan, mulai dari identifikasi masalah, analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan perancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai cara membuat video promosi dengan menggunakan *motion graphic* dari tahap pra produksi hingga pasca produksi serta memaparkan hasil iklan yang telah dibuat dan menampilkan hasil uji.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai sumber yang dijadikan sebagai referensi atau acuan pada pembuatan skripsi ini.

