

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pada era moderen ini teknologi berkembang pesat dan sangat membantu dalam kehidupan manusia sehari-hari. kemajuan teknologi dalam setiap inovasi yang di ciptakan hakikatnya memberikan manfaat yang positif dalam kehidupan manusia. Salah satunya adalah *Motion graphic* dan *video live shoot*, *motion grafis* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet sedangkan *video Live Shot* adalah dapat diartikan yaitu pengambilan gambar bergerak secara langsung.

Sma n 1 karangnongko merupakan salah satu sma yang mempunyai kredibilitas yang belum sempurna dan selama ini di sma n 1 karangnongko hanya melakukan promosi melalui media baner atau media cetak. Media tersebut terpasang di depan sma itu sendiri, cakupanya juga belum maksimal karna media yang di lakukan hanya sebatas media cetak yang mengandalkan tulisan, gambar dan foto. cara penyebaranya pun tidak langsung ke masyarakat. dan penyampaiannya hanya terbatas, cepat pudar, rusak dan hilang. Isi informasi yang disampaikan juga hanya terbatas media gambar atau foto, adapun ilustrasi kegiatan belum dapat tersampaikan.

Media yang di pakai saat ini berupa text dan gambar belum mampu menginformasikan atau menyampaikan informasi tersebut. Melihat kemampuan multimedia yang begitu bermanfaat penulis mengusulkan membuat *video Live*

Shot dan *Motion graphic* yang memiliki keunggulan dalam memberikan ilustrasi tersebut dan bertujuan menginformasikan kepada masyarakat dan khususnya calon siswa baru agar lebih mengenal dan mengetahui tentang sma negeri 1 karangnongko Klaten.

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka penulis mencoba untuk mengali atau membuat sebuah video dengan menggunakan teknik *Live Shot* dan *Motion graphic* untuk itu penulis membuat judul dengan nama "*Bagaimana Merancang dan Membuat video profile SMA N 1 KARANGNONGKO klaten sebagai media informasi dengan teknik live shoot dan motion graphic?*". diharapkan dalam adanya video profil ini bisa membantu pihak sekolah dalam memajukan dan mempromosikan sekolah dan bisa menjadikan daya saing sekolah tersebut terhadap sekolah lain.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah : "*Bagaimana Merancang dan Membuat video profile SMA N 1 KARANGNONGKO klaten sebagai media informasi dengan teknik live shoot dan motion graphic?*".

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hanya menampilkan informasi yang berhubungan dengan SMA N 1 KARANGNONGKO meliputi (deskripsi singkat sekolah, visi, misi, fasilitas, ekstrakurikuler, kegiatan kbm, prestasi,dll).
2. Tahap penelitian ini sampai hasil video profil di serahkan ke pihak sekolah.
3. Pengujian dilakukan untuk Menilai kelayakan desain dan informasi yang di sampaikan.
4. Target durasi dari video profil ini 5 menit 30 detik.

1.4 Maksud dan tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk memberi sarana informasi kepada para siswa, guru, karyawan dan masyarakat dalam memahami sejarah dan informasi sma n 1 karangnongko klaten antara lain tujuanya adalah :

1. Membuat aplikasi yang bisa membantu pihak sekolah untuk memperkenalkan sekolah kepada para siswa dan masarakat umum.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi progam S1 di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Ikut serta meramaikan perkembangan pasar industri teknologi saat ini terutama di basis multimedia.
4. Membuat suatu fitur tambahan yang bisa mendongkrak persaingan pada saat ini.

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Bagi penulis

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
2. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan program studi strata-1 jurusan sistem informasi universitas amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana komputer (S.kom).

1.5.2 Bagi objek

1. Dengan aplikasi ini bisa menjadi suatu fitur tambahan sebagai alat promosi kepada masyarakat.
2. Dengan adanya aplikasi ini maka sma n 1 karangngko Klaten akan lebih mudah memperkenalkan sekolahnya kepada masyarakat.
3. Bisa memberikan gambaran kepada masyarakat tentang informasi apa saja yang terdapat pada sekolah.

1.5.3 Bagi Universitas

1. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan tugas akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil tugas akhir
2. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan tugas akhir

1.5.4 Bagi umum dan IT

sebagai referensi untuk mengembangkan sendiri media informasi dan promosi yang sesuai untuk kebutuhan pribadi.

1.6 Metode penelitian

Dalam melakukan penelitian, penulis melakukan beberapa metode penelitian. adapun langkah-langkah yang di ambil dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1.6.1 Metode pengumpulan data

1.6.1.1 Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan yang sedang berlangsung di objek yang akan diteliti.

1.6.1.2 Metode wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai atau menanyakan langsung kepada pihak yang bersangkutan mengenai hal-hal yang di butuhkan untuk penelitian.

1.6.1.3 Metode studi pustaka

Melakukan pengumpulan data dari buku dan sumber informasi lainya seperti makalah, modul, dan internet yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.6.1.4 Metode studi internet

Untuk melengkapi literatur - literatur yang ada, penulis juga melakukan studi internet dengan mencari artikel-artikel yang berkaitan dengan metode pembelajaran online, penulisan mendapat informasi dengan cara mendownload tutorial, saran forum, chatting dan lewat email.

1.6.2 Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan

faktor *internal* dan faktor *eksternal* (luar) yaitu *Strenghts*, *Weaknesse*, *Opportunitites*, dan *Threats*.

1.6.3 Metode pengembang

Perancangan video profil dapat menggunkan standar produksi animasi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah seperti :

1. Pra produksi
2. Produksi
3. Pasca produksi

1.6.4 Metode evaluasi

[sudarmawan & dony ariyus :hal-303] Evaluasi adalah suatu tes atas tingkat penggunaan dan fungsionilitas siatem yang di lakukan di dalam laboratorium, di lapangan, atau di dalam kolaborasi dengan pengguna.[1]

1.7 Sistematika penulisan

Penulisan tugas akhir ini tersusun dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian ,manfaat penelitian, dan metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Menjelaskan tentang dasat-dasar teori didalam pembuatan aplikasi “
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE SMA N 1

KARANGNONGKO KLATEN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC ” dan menjelaskan definisi-definisi secara keilmuan dibahas secara mendetail selain itu landasan teori juga merupakan pondasi awal pembuatan aplikasi.

BAB III Analisis Dan Perancangan

Bab ini berisikan tentang gambaran umum suatu objek, analisis dan proses perancangan dalam pembuatan aplikasi multimedia.

BAB IV Implementasi Dan Pembahasan

Bab ini berisikan tentang gambaran umum suatu objek, analisis sistem dan proses perancangan dalam pembuatan aplikasi multimedia.

BAB V Penutup

Bab ini menyimpulkan kesimpulan (jawaban dari rumusan masalah yang terdapat di bab I) dan yang sudah dibahas di bab III dan Bab IV, saran penggunaan dan pengembangan terhadap objek penelitian yang di buat agar dapat bermanfaat.

Daftar Pustaka

Lampiran