

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi merupakan bagian dari siklus pertumbuhan masyarakat. Dengan berkembangnya teknologi mempermudah personal dalam penyampaian pesan. Salah satu perkembangan teknologi yang cukup pesat yakni dibidang multimedia, yang salah satunya *motion graphic*.

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna Minomartani Yogyakarta merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal. Didirikan pada tanggal 1 juli 1998 dengan program pendidikan bagi anak usia 4 tahun sampai 6 tahun. Keunggulan yang membuat TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna berbeda dengan TK lainnya adalah banyaknya kegiatan di sekolah dan diluar sekolah untuk kemajuan siswa. Keunggulan-keunggulan tersebut akan menjadi nilai tambah untuk dilakukan promosi tentang TK ini, agar orang tua atau wali murid mengetahui apa yang akan di ajarkan kepada siswa dan kegiatan apa saja yang akan dilakukan untuk siswa.

Sebelumnya TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna Minomartani dalam pembuatan media dokumentasi, promosi dan media informasi kepada masyarakat tentang keberadaan, tujuan dan program unggulan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna Minomartani berbentuk brosur dan sosial media yang didalamnya masih minim informasi mengenai TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna sendiri.

Dari pengamatan diatas terdapat sebuah peluang besar yakni dengan membuat sebuah video profil. Strategi penulis adalah mengamati dan mempelajari produk tersebut dari kelebihan serta mencari kekurangan sistem sebelumnya. Penulis menemukan beberapa kelemahan dan menemukan cara untuk bersaing, salah satu kekurangannya yaitu media yang digunakan masih dalam wujud seperti brosur, banner, dan poster. Informasi yang ditampilkan sudah cukup lengkap akan tetapi masih belum mengilustrasikan tentang jasa layanan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna Minomartani Yogyakarta.

Penulis mengusulkan adanya penggunaan motion graphic dalam video profil, yaitu untuk menjelaskan alur cerita dan memberikan bantuan media promosi iklan yang dilakukan pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna. Yaitu saat menampilkan sebuah data dan informasi yang tidak bisa divisualisasikan menggunakan live shoot, seperti memvisualisasikan sejarah berdirinya TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna dan ekstrakurikuler atau analisis berupa angka. Sedangkan live shoot memberikan objek nyata dalam video profil tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat video profil yang bertujuan untuk dokumentasi, promosi dan media informasi agar masyarakat, orang tua murid serta untuk media promosi ke sekolah dasar (SD). Video profil ini juga berguna untuk laporan ke dinas agar lebih mengetahui keberadaan, perkembangan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna Minomartani.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “*Bagaimana cara membuat video profil yang baik sebagai media informasi ?*”

## 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. Obyek penelitian adalah TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna Minomartani Yogyakarta.
2. Video ini menggunakan *Live Shoot* dan *Motion Graphic*.
3. Informasi yang disampaikan berupa profil TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna Minomartani Yogyakarta.
4. Pembuatan video profil ini meliputi pra-produksi, produksi, dan paska-produksi.
5. Hasil akhir dari video profil *live shoot* dan *motion graphic* TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna Minomartani Yogyakarta akan diujikan kelayakannya kepada para pelaku kreatif yang berkompeten dibidang *live shoot* dan *motion graphic*.
6. Pembuatan video profil ini hanya sampai uji coba video profil kepada beberapa orang seperti, guru/karyawan di TK ABA Taruna



Minomartani Yogyakarta, mahasiswa dengan konsentrasi multimedia dan beberapa orang lainnya.

7. Pengujian yang dilakukan berupa informasi serta tampilan video profil live shoot dan motion graphic TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna Minomartani Yogyakarta.
8. Video profil maksimal berdurasi 8 menit.

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

Berdasarkan latar belakang masalah yang diteliti, maka maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA Jurusan Sistem Informasi.
2. Membantu meningkatkan promosi TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna Minomartani agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari dapat bermanfaat dan dapat diterapkan dalam dunia nyata.
4. Membantu TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna Minomartani, Yogyakarta menciptakan branding sekolah yang bermutu dan mampu bersaing dengan sekolah Tk lainnya.

## 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 video dan animasi terutama live shot dan motion graphic.

### 1.5.2 Bagi Untuk TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna Minomartani Yogyakarta :

1. Sebagai media informasi sekolah yang menarik bagi masyarakat luas
2. Meningkatkan jumlah siswa.

### 1.5.3 Bagi Umum :

1. Mengetahui informasi sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal Taruna Minomartani Yogyakarta.
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-video iklan yang menggunakan live shot dan motion graphic buatan indonesia maupun luar negeri untuk referensi.

#### 2. Metode Wawancara

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

#### 3. Metode Studi Pustaka

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

#### 4. Metode Kusioner

Dengan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan dan pernyataan kepada orang lain.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis menggunakan analisis kebutuhan, analisis sumber daya manusia, analisis kelayakan dan analisis masalah 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 Produksi

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 1 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 merupakan tahapan mengenai yang penulis lakukan, dalam pengembangan video profil, testing hingga penerapan video di obyek penelitian.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

