

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Tidak dapat dipungkiri lagi perkembangan teknologi zaman ini berkembang dengan sangat cepat dan pesat terutama pada teknologi informasi. Seiring berjalannya waktu Motion Graphic menjadi salah satu sarana media promosi yang mampu memberikan daya tariknya sendiri sebagai media informasi. dengan Motion Graphic sebagai media promosi masyarakat juga dapat mendapatkan diharapkan masyarakat mampu mendapatkan informasi secara efektif dan jelas mengenai suatu produk yang yang ditawarkan. Seiring berjalannya waktu media promosi berubah dan pada akhirnya masyarakatpun pada akhirnya juga mengikutinya dan media promosi tersebut salah satunya adalah motion graphic. Teknik motion graphic menggabungkan semua elemen multimedia seperti suara, text gambar dan disajikan dalam bentuk animasi yang menarik sehingga membuat penontonnya mengikuti informasi yang disajikan [1].

Sebagai salah satu SMK yang ada di Banjarnegara, SMK Panca Bhakti merupakan salah satu sekolah yang memiliki jurusan, teknik komputer dan jaringan, teknik kendaraan ringan, teknik sepeda motor, teknik elektronika industri dan teknik gambar bangunan. SMK PB Banjarnegara dalam melakukan promosi menggunakan media informasi pada umumnya seperti, website, brosur, spanduk dan video profil SMK Panca Bhakti Banjarnegara, Namun bapak hermawan selaku pengurus media promosi belum ada konten promosi berupa animasi video adapun video profil namun durasi video terlalu panjang jadi kurang efisien buat saran promosi, dan dalam video profil tersebut banyak informasi yang sudah berubah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis dan pihak SMK Panca Bhakti Banjarnegara sepakat untuk membuat sebuah media promosi menggunakan video animasi

motion graphic. Hasil dari pembuatan Video ini akan diunggah di akun youtube dan Instagram resmi SMK Panca Bhakti Banjaregara. [2]

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan penulis yaitu bagaimana membuat dan merancang video promosi SMK Panca Bhakti Banjarnegara yang menyajikan informasi yang efektif, jelas dan menarik untuk ditonton oleh audiensnya.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan perumusan masalah oleh penulis Batasan masalah yang dapat digunakan demi menghindari pelebaran inti permasalahan, maka dalam penelitiannya penulis membuat beberapa batasan supaya pembahasan menjadi lebih jelas dan pembatasan masalah tersebut yaitu:

1. Objek penelitian yaitu SMK PB Banjarnegara
2. Video promosi dibuat menggunakan Teknik motion graphic
3. Target durasi dari video animasi motion graphic kisaran 2 menit lebih dan format video yang digunakan yaitu .mp4 dengan kualitas HD 1080p resolusi 1920x1080p.
4. Aplikasi yang digunakan adalah Adobe after Effect 2023, Adobe Audition 2022, Adobe Illustrator 2022 dan Adobe Media Encoder 2020
5. Video promosi akan di unggah pada media sosial *Instagram* pada fitur *IG Reels* dan *Youtube*.

### **1.4 Maksud Dan Tujuan**

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk memeberikan manfaat bagi pihak yang terkait maupun si peneliti dan juga dengan adanya video promosi ini bisa memberikan konten baru berupa video animasi bagi SMK Panca Bhakti Banjarnegara.

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Membuat video promosi SMK Panca Bhakti Banjarnegara menggunakan Teknik motion graphic.

2. Menyajikan informasi secara efisien, jelas dan menarik.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yaitu:

### **1.5.1 Bagi Objek Penelitian**

Mendapatkan sebuah video animasi yang nantinya dapat digunakan sebagai konten promosi bagi SMK Panca Bhakti Banjarnegara.

### **1.5.2 Bagi Peneliti**

menambah ilmu dan wawasan penulis selama dan juga sebagai syarat kelulusan di Universitas Amikom Yogyakarta.

### **1.5.3 Bagi Universitas Amikom**

Penelitian ini diharapkan bisa menambah daftar referensi Pustaka akademik dan juga bisa menjadi bahan acuan untuk bahan penelitian yang lebih mendalam.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi, dengan cara di bagi menjadi beberapa bab dengan pokok permasalahan sebagai berikut:

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjabarkan gambaran umum penelitian seperti, Latar Belakang masalah, Rumusan Masalah, batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB. II LANDASAN TEORI**

Pada bab kedua berisi kumpulan teori yang dan kajian Pustaka dari penelitian yang sudah ada dan memiliki kaitan dengan penelitian ini. Kajian Pustaka dari penelitian ini digunakan sebagai dasar penelitian agar dapat mendukung pembuatan naskah skripsi dan juga menjelaskan apa saja teknologi yang digunakan dalam pembuatan video promosi menggunakan teknik motion graphic.

### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ketiga berisi tentang analisis masalah, objek penelitian, pengumpulan data pada objek penelitian dan perancangan alur cerita pada tahap pra produksi

### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab keempat akan menjelaskan pembuatan video animasi motion graphic mulai dari tahap produksi, mulai dari pengambilan gambar, editing, compositing, rendering, testing, serta menjabarkan hasil video promosi yang telah dibuat

### **BAB V. PENUTUP**

Bab kelima menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian dan juga saran maupun kekurangan yang ada pada skripsi ini

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka berisi sumber-sumber pustaka yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan skripsi

### **LAMPIRAN**