

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi, komunikasi, dan multimedia di dunia pendidikan sangat pesat. Perkembangan teknologi khususnya teknologi multimedia kini semakin terasa kegunaannya, sehingga teknologi multimedia mulai diterapkan di berbagai bidang. Awalnya multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Namun saat ini multimedia sering digunakan juga dalam dunia Pendidikan. Di dunia Pendidikan, multimedia sering digunakan sebagai media pembelajaran, baik dalam kelas maupun di luar kelas. Saat ini multimedia tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran namun dapat digunakan sebagai media promosi suatu Lembaga Pendidikan. Untuk memberikan sebuah informasi tidak hanya dilakukan melalui selebaran kertas saja. Banyak di Lembaga Pendidikan saat ini memanfaatkan menggunakan multimedia sebagai alat untuk promosi atau memberikan informasi sebuah Lembaga Pendidikan tersebut agar dapat diketahui oleh masyarakat di sekitar.

Cara untuk meningkatkan mutu serta kualitas suatu Lembaga Pendidikan diperlukan strategi pemasaran yang handal agar dapat menarik minat masyarakat. Selain itu fungsi pemasaran tidak hanya memberi citra akan tetapi memberi nilai serta nuansa keuntungan bagi pihak sekolah. Untuk itu, sekolah dituntut untuk melakukan strategi dalam hal pemasaran sekolah guna mempertahankan dan meningkatkan kuantitas siswa yang ada. Di era globalisasi, daya saing sekolah, tidak hanya membutuhkan aspek pendidikan, tetapi juga aspek strategi pemasaran.

Salah satu alat yang digunakan dalam aspek strategi pemasaran untuk media promosi adalah iklan. Oleh sebab itu, SMK(Sekolah Menengah Kejuruan) Semesta Bumiayu membutuhkan iklan promosi. Dengan media promosi iklan SMK Semesta Bumiayu dapat memberikan sebuah informasi secara rinci dan menarik sehingga dapat diketahui oleh masyarakat luas. Disini penulis menggukan teknologi dan media sosial untuk memberikan informasi dan promosi SMK Semesta Bumiayu. Pada pembuatan iklan SMK

Semesta Bumiayu penulis menggunakan dengan Teknik motion graphic dengan software Adobe Illustrator CC 2018, Adobe After Effect CC 2018 dan Adobe Premier Pro CC 2018.

Motion graphic atau motion grafis adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain *grafis* profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif. Dunia perdagangan, informasi dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika *audience* memutuskan kesuksesan suatu tayangan. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan ketrampilan dari seorang *broadcaster* dan animator dalam seni *motion graphic* (Curran, 2002). [1]

Motion graphics adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun *transformasi*. *Graphics design* telah berubah dari *static publishing* dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan *environmental design* (Wardhani, 2014). [2]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan penulis, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini adalah. "Bagaimana merancang dan membuat iklan promosi sebuah Lembaga Pendidikan supaya terlihat menarik terhadap anak-anak yang akan melanjutkan pendidikan di tingkat SMK(sekolah menengah kejuruan)."

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka perlu adanya Batasan masalah dalam perancangan dan pembuatan iklan agar sebuah iklan promosi tersebut lebih jelas dan lebih terarah pada tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalah pada perancangan dan pembuatan iklan promosi Implementasi Motion Graphic Penerimaan Peserta Didik baru SMK Semesta Bumiayu sebagai berikut :

1. Pembuatan iklan promosi sebuah Lembaga Pendidikan menggunakan Teknik Motion Graphic.
2. Iklan promosi Lembaga Pendidikan ini berisikan tentang informasi mengenai SMK Semesta Bumiayu.

3. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat iklan tersebut adalah Adobe Illustrator CC 2018, After Effect CC 2018 dan Adobe Premier Pro CC 2018.
4. Tahap penelitian akan meliputi promosi sebuah Lembaga Pendidikan lalu akan diserahkan kepada SMK Semesta Bumiayu dan disebarakan melalui media sosial.
5. Hasil dari video iklan promosi Lembaga Pendidikan ini akan dipublikasikan melalui media sosial SMK Semesta Bumiayu.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam pembuatan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Maksud penelitian

Sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata 1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Tujuan Penelitian

Sebagai media promosi SMK Semesta Bumiayu agar lebih meningkatkan mutu dan kualitas promosi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Mendapatkan pengalaman dalam pembuatan iklan dengan Teknik motion graphic.
2. Mendapatkan metode baru dalam promosi sebuah iklan Lembaga Pendidikan.
3. Menumbuhkan semangat bersaing dalam promosi sebuah Lembaga Pendidikan agar lebih menarik, berkreasi dan menerapkan multimedia sebagai alat promosi.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mencapai sebuah hasil yang baik dalam proses penelitian yang digunakan perancangan dan pembuatan iklan animasi suatu Lembaga Pendidikan ini perlu adanya metode yang tepat. Berikut metode yang digunakan oleh penulis :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan teknik yang digunakan untuk pengumpulan data menjadi informasi dengan cara melakukan wawancara secara langsung terhadap responden, yaitu Kepala Sekolah SMK Semesta Bumiayu.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian adalah metode apa saja yang dibutuhkan untuk pembuatan iklan animasi sebagai media promosi dan software apa saja yang digunakan untuk membuat iklan animasi tersebut.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan video promosi dapat menggunakan standar produksi animasi seperti langkah berikut:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Testing

Pengujian video iklan promosi Lembaga Pendidikan ini akan dilakukan dengan cara melakukan tinjauan kembali, apakah video yang dibuat sudah sesuai dengan konsep iklan serta prinsip dasar animasi. Dan pengujian terakhir akan dilakukan metode angket atau kuisioner yang diisi oleh anak remaja ditingkat SMP dan masyarakat sekitar Bumiayu agar mengetahui apakah hasil yang didapatkan sudah sesuai kepada target dan sesuai harapan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyajian laporan ini, adapun penyajian dalam menyampaikan laporan ini sistematika penulisan yang penulis gunakan:

BAB I: 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

Pada bab ini menjelaskan tentang pengetahuan dasar dari teknologi apa yang digunakan dalam pembuatan animasi 2d, salah satu konsep dasar dan teknik apa saja yang digunakan dalam pembuatan motion graphic.

BAB II: ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, pengumpulan data analisis masalah serta tahap pra produksi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang hasil yang sudah dibuat dan proses cara pembuatan media iklan promosi Lembaga Pendidikan.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini penulis menjelaskan hal-hal yang berisi kesimpulan dan saran untuk menyempurnakan video motion graphic untuk kedepannya.

