

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan jaman maka dunia teknologi kemajuannya semakin pesat dan turut membantu manusia dalam memasuki tata beradaban di era yang baru ini. Penggunaan multimedia mempunyai peranan penting dari segala aspek, karena pembaca mendapatkan sesuatu yang lebih dibandingkan topik yang dipelajari. Di bidang bisnis, multimedia dimanfaatkan sebagai iklan yang kreatif untuk menarik konsumen. Selain itu dengan multimedia, informasi yang disampaikan menjadi lengkap dan mudah dimengerti.

Di sisi lain, Pondok Pesantren Wahid Hasyim adalah sebuah pesantren yang terletak di Jl. KH.Wahid Hasyim No.3 Gaten Condongcatur Depok Sleman Yogyakarta. Pesantren ini merupakan tempat belajar santri di berbagai jenjang pendidikan, baik tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), Madrasah Aliyah (MA), SMA Sains Al-Qur'an dan juga mahasiswa. Semua itu merupakan lembaga takhassus yang dimiliki Pondok Pesantren Wahid Hasyim

MI Wahid Hasyim adalah sekolah dasar formal berciri khas keislaman, yang menerapkan kurikulum terpadu Kementerian Agama, Diknas, dan Pesantren dengan menekankan pada penguasaan Al-Qur'an (Tahfidz Al-Qur'an), bahasa asing, dan kitab diniyah, dikelola dengan sistem Pesantren (*boarding school*) melalui pola asuh yang menumbuhkan motivasi, mengasah talenta, dan pembiasaan untuk terciptanya generasi bangsa bertaqwa, berkemampuan ilmiah, bervisi global, dan berakhlakul karimah.

Berbicara tentang media promosi, salah satu langkah masalah yang ditemukan saat ini adalah masih banyak kita jumpai iklan yang menggunakan teknik promosi secara *offline* yaitu melalui brosur dan pamflet, oleh karena itu penulis akan membuat media promosi dengan teknik *stop motion*, yang dimaksud *stop motion* adalah suatu teknik animasi sebuah objek atau benda mati yang di manipulasikan secara fisik dan difoto setiap gerakannya tersebut sehingga apabila digabungkan semua *frame* akan menghasilkan ilusi gerakan animasi. Berpijak dari hal tersebut, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul: **Perancangan Media Promosi Penerimaan Peserta Didik Baru Menggunakan Teknik *Stop motion*.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah:

Bagaimana membuat perancangan media promosi dengan teknik *stop motion* menggunakan whiteboard pada sekolah MI Wahid Hasyim ?.

### **1.3 Batasan Masalah**

Karena luasnya pada penelitian ini, maka penulis membatasi hanya pada:

1. Hanya membahas tentang perancangan media promosi menggunakan teknik *Stop motion*.
2. Menggunakan software Adobe After Effect, Adobe Premire Pro dan Celtx
3. Menggunakan format HDTV 1080 Dimensi 1920x1080 *Ratio* 16:9 (High

Definitions Television)

4. Durasi video 1 menit dan format akhir .mp4

#### **1.4 Maksud dan Tujuan penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni diharapkan dapat membuat video animasi sendiri menggunakan teknik *stop motion*, kemudian menerapkan media tersebut sebagai alat untuk mempromosikan pada saat penerimaan peserta didik baru.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

1. Mampu membuat media promosi berupa iklan dengan teknik *stop motion* dengan kemampuan sendiri.
2. Dapat mempelajari tentang aplikasi yang dipakai.
3. Mampu mengembangkan diri dan memahami dibidang animasi.

##### **1.5.2 Manfaat Bagi Sekolah**

1. Sebagai media promosi sekolah MI Wahid Hasyim Yogyakarta
2. Agar MI Wahid Hasyim Lebih dikenal masyarakat luas tidak hanya di kota Yogyakarta saja.
3. Meningkatkan daya saing unggul dalam memprosikan sekolah dibidang multimedia.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini penulis memerlukan data yang lengkap dan benar, penulis mengharapkan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu kelancaran penyusunan skripsi sampai akhir.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan data

Adapun pengumpulan data yang digunakan yaitu secara primer dan sekunder.

berikut ini penjelasan dari metode tersebut:

#### 1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dan dikumpulkan secara langsung dari hasil penelitian untuk menjawab masalah atau tujuan penelitian yang digunakan. Metode primer yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut.

- a) Observasi, dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian.
- b) Wawancara, dengan melakukan proses Tanya jawab dengan beberapa objek narasumber.
- c) Diskusi, dengan mengadakan kegiatan wawancara dan bertukar pemikiran mengenai permasalahan dan kondisi yang ada dengan beberapa pihak terkait.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dan dikumpulkan dari pihak lain. Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, media internet, serta sumber referensi-referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menguraikan suatu permasalahan yang ada pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah perancangan media promosi (iklan) dan animasi *stop motion*.

#### 1. Metode Perancangan

##### a. Merancang Konsep

Merancang konsep merupakan langkah awal setelah metode pengumpulan data. Di dalam perancangan konsep ini menentukan secara keseluruhan pesan yang akan termuat di dalam media promosi tersebut sehingga membutuhkan ide kreatifitas.

##### b. Merancang isi media promosi

Merancang isi merupakan penerapan dari merancang konsep atau implementasi dari strategi kreatif. Merancang isi meliputi mengevaluasi dan memiliki daya tarik pesan, memberikan pesan yang bisa menjadi daya tarik bagi masyarakat umum. Untuk

menyampaikan isi dari media promosi biasanya diambil dari keunggulan prestasi yang telah dicapai dan diraih oleh sekolah.

c. Merancang naskah

Dalam merancang naskah media promosi menentukan dialog dan urutan elem-elemen secara rinci. Ada beberapa pertimbangan dalam penulisan media promosi agar lebih efektif, seperti memperhatikan tampilan iklan agar lebih menarik, memperhatikan kata-kata yang digunakan serta memperhatikan aspek-aspek yang menonjol untuk membuat ketertarikan masyarakat.

d. Merancang *Storyboard*

Sebelum tahap produksi memerlukan *Storyboard*. *Storyboard* adalah serangkaian gambar sketsa yang menggambarkan urutan alur cerita setelah naskah dan rancangan animasi yang dibuat selesai.

e. Memproduksi Iklan

Tahap ini adalah aksi dari tahap yang telah dilakukan sebelumnya. Memproduksi film atau media promosi (iklan) dibagi dalam 3 tahapan yaitu, pra produksi, produksi, dan tahap pasca produksi.

## 2. Metode Pembuatan

Metode yang merancang konsep untuk pembuatan (iklan) media promosi dan desain yang disiapkan dengan konten yang akan disampaikan.

## 1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Untuk memudahkan gambaran skripsi secara keseluruhan dan kemudahan dalam menelaah dan memahaminya, penulis memberikan sistematika sebagai berikut.

### 1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi berisi tentang : halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan intisari.

### 2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi terdiri dari 5 bab yaitu sebagai berikut :

- a) Bab I Pendahuluan, menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.
- b) Bab II Landasan Teori, pada bab ini berisi tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum yang digunakan untuk peerancangan dan pembuatan media promosi.
- c) Bab III Metode penelitian, pada bab ini menguraikan gambaran umum objek penelitian, perancangan pembuatan media promosi dengan *stop motion* berdasarkan rumusan masalah.
- d) Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan media promosi yang

dibuat, menguraikan tentang hasil tahapan yang buat.

e) Bab V Penutup, berisikan tentang kesimpulan dan saran

### 3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian akhir ini memuat tentang daftar pustaka yang digunakan sebagai acuan dari penulisan skripsi dan lampiran-lampiran.

