

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi semakin pesat dengan berbagai macam inovasi yang terus berkembang guna memperkenalkan suatu brand atau instansi yang mana akan lebih memudahkan seseorang untuk mengetahui produk tersebut secara mendetail dan dengan penyampaian yang dapat dinikmati oleh masyarakat. Penyampaian informasi tentang sebuah profil yang akan di tampilkan kepada khalayak dapat menggunakan berbagai opsi media. Menurut Criticos (Daryanto, 2010: 12) media adalah komponen komunikasi sebagai penyampai pesan dari komunikator kepada komunikan [1]. Media adalah alat yang digunakan untuk dapat menghubungkan penyampai pesan dengan penerima pesan.

Media-media yang ada ditengah masyarakat berkembang seiring dengan teknologi informasi yang terus diperbaharui. Koran, radio, televisi, surat kabar, buku, dan brosur merupakan pilihan-pilihan dari berbagai media konvensional yang dulu sempat merajai sebelum adanya perkembangan teknologi internet yang begitu cepat. Meskipun dengan media konvensional dapat menargetkan kelompok pada klaster tertentu namun media konvensional memiliki banyak kelemahan terutama dalam pengarsipan data dan penyebaran informasinya kepada khalayak.

Bayangkan saja jika kita ingin memaparkan tentang informasi perusahaan atau lembaga kita dengan menggunakan media cetak seperti buku atau menggunakan koran dan brosur dapat kita hitung besaran biaya yang akan kita keluarkan begitu banyak. Media konvensional tersebut juga memiliki kelemahan dengan sistem pengarsipannya yang butuh pengelolaan berlanjut dan sulit dipastikan dalam penyimpanannya akan bertahan lama karena dapat rusak karena berbagai faktor baik cuaca, rayap dan usia dari fisik cetak arsip tersebut.

Maka untuk dapat menjawab tantangan dari kelemahan penggunaan media konvensional sebagai sarana penyimpan dan penyampai informasi profil perusahaan atau lembaga pemilihan media moderen menjadi solusi dari problematika tersebut. Pemaparan informasi dengan media moderen ini dinilai dapat menjangkau pasar lebih dengan hasil yang lebih terukur, dengan pemasaran online informasi tentang perusahaan atau lembaga kita akan lebih cepat sampai dan menyebar di kalangan masyarakat dengan biaya yang dikeluarkan akan jauh lebih menghemat dibanding dengan pemasaran menggunakan media konvensional.

Salah satu mediaan moderen yang kini banyak digunakan dalam memperkenalkan perusahaan atau lembaga adalah media dengan menggunakan audio visual. Menurut Anderson (1994:99), media audio visual adalah rangkaian gambar elektronis disertai unsur suara dan unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu video cassette recorder atau video

player [2]. Pada hakikatnya media audio visual merupakan sebuah representasi dari indra penglihatan dan pendengaran manusia yang bertujuan menyajikan informasi yang dikemas secara menarik karena merupakan kombinasi dari media audio dan visual, maka dengan media ini ini dirasa akan lebih lengkap dan penyampaian informasi kepada masyarakat akan lebih optimal.

Penggunaan media audio visual atau *video company profile* perusahaan bermanfaat guna menjabarkan informasi atau gambaran utuh mengenai detail dari lembaga atau perusahaan tersebut. *Video company profile* hadir menjadi sebuah solusi yang kreatif dalam pemaparan informasi perusahaan dengan lebih moderen dan menarik. Dengan bantuan dari *video company profile* selain dapat menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan efisien juga dapat meningkatkan reputasi perusahaan atau lembaga dikarenakan penyampaian pesan dalam *video company profile* lebih mudah dipahami oleh masyarakat.

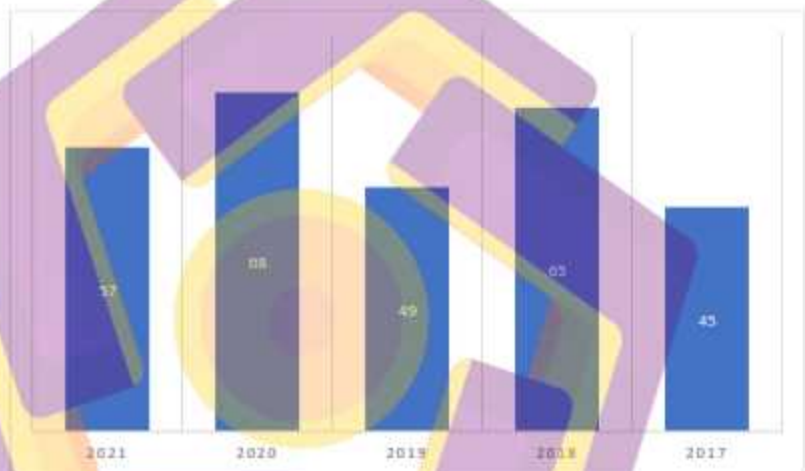
Penggunaan media audio visual ini juga diterapkan oleh Madrasah Aliyah Gubukrubuh Playen Gunung Kidul. Madrasah Aliyah Gubukrubuh merupakan sebuah lembaga pendidikan di jenjang sekolah menengah atas yang bermukim di kecamatan Playen kabupaten Gunung Kidul provinsi daerah istimewa Yogyakarta.

Madrasah ini beriklim pesantren dengan menanamkan nilai-nilai spiritual religius islam, sosial dan kekeluargaan dalam pengajaran kepada

siswa-siswinya, Namun sayangnya Madrasah ini belum banyak diketahui oleh masyarakat sehingga mempengaruhi minat pendaftar pada madrasah ini.

Tabel I Penerimaan Siswa Baru

Tahun 2017-2021



Sumber : Arsip MA Aliyah Gubukrubuh Playen

Kapasitas siswa pada Madrasah Aliyah Gubukrubuh Playen Gunung Kidul adalah 75 siswa sedangkan dapat kita lihat pada tabel tersebut menunjukkan bahwa siswa baru yang mendaftar belum mencapai target yang ditentukan bahkan ditahun 2017 hanya mencapai 45 orang dan angka tertinggi pendaftar pada tahun 2020 yang berjumlah hanya 68 orang siswa saja.

Dengan demikian perlu adanya strategi khusus untuk dapat meningkatkan jumlah pendaftar bagi Madrasah Aliyah Gubukrubuh Playen Gunung Kidul. Maka diharapkan dengan adanya *video company profile* dari Madrasah Aliyah Gubukrubuh Playen Gunung Kidul dapat menjadi sebuah sarana media informasi kepada masyarakat yang memperkenalkan Madrasah Aliyah Gubukrubuh Playen Gunung Kidul serta keunggulan-keunggulan dari Madrasah Aliyah Gubukrubuh Playen Gunung Kidul, sehingga nantinya selain memberikan pengaruh citra positif juga diharapkan kedepan akan semakin banyak siswa-siswi yang akan belajar di Madrasah Aliyah Gubukrubuh Playen Gunung Kidul. Oleh karena itu penulis akan memaparkan tentang hasil penelitian tentang **"Perencanaan dan Pembuatan *video company profile* Madrasah Aliyah Gubukrubuh Playen Gunung Kidul sebagai Media Informasi"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan maka dapat dirumuskan rumusan masalahnya adalah "Bagaimana Perencanaan dan pembuatan *video company profile* Madrasah Aliyah Gubukrubuh Playen Gunung Kidul sebagai Media Informasi?"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut peneliti menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Informasi yang disampaikan mencakup visi misi, fasilitas, biaya pendidikan, prestasi siswa, program unggulan sekolah, kegiatan ekstrakurikuler dan keagamaan, testimoni alumni, syarat pendaftaran, jadwal pendaftaran dan link pendaftaran.
2. Terdapat penggabungan teknik live shot dan motion graphic pada video profile

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk membuat sebuah video *company profile* yang dapat membantu media informasi Madrasah Aliyah Gubukrubuh Playen Gunung Kidul.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi Madrasah Aliyah Gubukrubuh Playen Gunung Kidul:

1. Membantu perencanaan video *company profile* sekolah.
2. Membantu membuat video *company profile* sekolah.
3. Membantu dalam mempromosikan sekolah melalui video *company profile*.

Bagi Penulis:

1. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer.
2. Mampu membuat penelitian dan perencanaan dan pembuatan video *company profile*.
3. Belajar menganalisis suatu masalah dan mencari jalan keluarnya.