

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Multimedia itu penting karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk bersaing sebuah perusahaan, apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan untuk memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topic tertentu [1].

Company profile adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang digunakan untuk meningkatkan suatu *image* atau citra dari perusahaan atau lembaga tersebut. Dimana *Company Profile* selain sebagai asset perusahaan atau lembaga berfungsi juga untuk sebagai tanda atau identitas dari lembaga atau perusahaan untuk menjalin kerjasama atau relasi yang baik dengan perusahaan atau lembaga yang terkait[2]

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sragi merupakan lembaga pendidikan pemerintahan yang ada di Kabupaten Pekalongan. SMA Negeri 1 Sragi didirikan pada tahun 1981. SMA Negeri 1 Sragi hampir sama dengan SMA lain pada umumnya, sampai saat ini hanya ada dua jurusan, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Namun salah satu yang menjadi keunggulan dari SMA Negeri 1 Sragi yaitu sekolah yang memiliki program Adiwiyata yang sudah mencapai tingkat Nasional.

Semakin berkembangnya ilmu teknologi yang begitu pesat, begitu juga dengan media-media informasi dan promosi yang ada pada saat ini. Berbagai informasi bisa didapatkan melalui berbagai media baik media cetak maupun media elektronik. Media promosi dan penyampaian informasi yang awalnya hanya dari mulut ke mulut kini menjadi melalui video, brosur, poster, katalog dan sebagainya.

Saat ini, media informasi dan media promosi yang digunakan SMA Negeri 1 Sragi adalah pamflet, brosur, spanduk dan video profile Namun video profile yang saat ini dimiliki SMA Negeri 1 Sragi belum ada unsur animasi atau motion graphic selain itu video company saat ini memiliki durasi yang terlalu panjang.

Dengan demikian peneliti akan memberikan sebuah usulan media promosi dan informasi yang diharapkan dapat memberikan pemecahan terhadap permasalahan yang dihadapi SMA Negeri 1 Sragi dalam penyampaian informasi kepada masyarakat dan calon peserta didik berupa video company profile dengan teknik motion graphic. Video ini akan dipublikasikan melalui Youtube dan Instagram agar semua pihak dapat mengakses video profile melalui internet.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah *"Bagaimana merancang dan membuat video promosi dan informasi SMA Negeri 1 Sragi menggunakan teknik motion graphic?"*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembuatan video promosi menggunakan Software Adobe After Effect CS6.
2. Video ini dapat dimainkan menggunakan aplikasi video player
3. Perangkat lunak yang digunakan: Adobe After Effect CS6, Adobe Illustrator 2020, Adobe Audition CS6.
4. Hasil video promosi menggunakan motion graphic akan menjadi kewenangan sekolah dalam penayangannya.
5. Video Promosi SMA Negeri 1 Sragi akan di upload di akun youtube dan Instagram SMA Negeri 1 Sragi

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan Tujuan dari penelitian "Perancangan dan Pembuatan Video Company Profile sebagai Media Promosi dan Informasi pada Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sragi Menggunakan Teknik Motion Graphic" ini yaitu :

1. Untuk membuat video company profile SMA Negeri 1 Sragi dengan teknik motion graphic.
2. Menampilkan promosi berupa informasi mengenai profil SMA Negeri 1 Sragi

serta fasilitas dan keunggulan yang dimiliki.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1. Penulis

Menambah wawasan kepada peneliti, khususnya mengenai perancangan video company profile sekolah sekaligus menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah. Sebagai sarana untuk mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama di perkuliahan serta guna mengenal masalah-masalah yang berkaitan dengan media informasi berupa video company profile sekolah.

### 2. SMA Negeri 1 Sragi

- a. Dapat digunakan sebagai media dokumentasi SMA Negeri 1 Sragi
- b. Dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi SMA Negeri 1 Sragi
- c. Dapat digunakan sebagai media publikasi SMA Negeri 1 Sragi

### 3. Masyarakat

- a. Sebagai sarana pengenalan kepada masyarakat tentang SMA Negeri 1 Sragi
- b. Membantu para orang tua untuk lebih mudah memahami tentang kegiatan yang ada pada SMA Negeri 1 Sragi.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian pada penerapan Motion Graphic dalam pembuatan video company profile sebagai media promosi dan informasi pada SMA Negeri 1 Sragi menggunakan pendekatan kualitatif yaitu metode studi kasus. Penulis menggunakan data primer yang dilakukan dengan memperoleh data yang dikumpulkan dari objek, kemudian ditambah dengan referensi yang berasal dari jurnal, internet serta contoh penulisan skripsi lainnya yang berkaitan dengan rancangan pada video yang penulis buat.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Metode ini dilakukan penelitian pendahuluan dengan mengunjungi SMA Negeri 1 Sragi yang beralamat Jl Raya Bulak Pelem Kecamatan Sragi 51155

Telp.(0285) 4475136 pada bulan November 2021 untuk melakukan pengamatan, pengambilan gambar, dan mencari informasi.

## 2. Wawancara

Penulis menemui pihak yang bersangkutan yaitu Ibu Nur Kusumawati, S.Pd selaku Wakil Kepala Kesiswaan di SMA Negeri 1 Sragi pada hari Senin, 7 Maret 2022 untuk mengumpulkan data, kemudian data yang diperoleh dipertimbangkan untuk dimasukkan ke dalam video.

## 3. Studi Pustaka

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, internet, dan referensi lain dari berbagai sumber yang valid dan terpercaya

### 1.6.2 Metode Analisis

Menggunakan analisis kebutuhan dalam proses identifikasi pada penelitian ini. Kemudian kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berhubungan langsung dengan penelitian ini. Kemudian kebutuhan non-fungsional bertujuan untuk mengetahui perangkat keras dan perangkat lunak apa saja yang digunakan selama pembuatan video.

### 1.6.3 Metode Perancangan

#### 1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, mempersiapkan segala sesuatu yang mendukung untuk produksi seperti pembuatan konsep video, pengambilan data, persiapan perangkat keras yang digunakan untuk mengambil data.

#### 2. Produksi

Pada tahap produksi, dilakukan pengolahan data, pembuatan animasi 2D menggunakan perangkat lunak Windows 10 64-bit, Adobe After Effect CS6, Adobe Illustrator 2020, Adobe Audition CS6 .

#### 3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, dilakukan proses finishing dan pengecekan ulang sebelum diserahkan ke objek.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan-urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikut ringkasan mengenai masing-masing bab.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada BAB 1 merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, fungsi, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada BAB ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar company profile, serta software-software yang akan digunakan dalam perancangan video company profile ini.

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

Pada BAB ini membahas tentang informasi objek penelitian, analisis video company profile yang dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video.

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

Pembahasan yang dimuat BAB ini adalah menjelaskan tentang hasil dan pengujian video company profile dalam bentuk motion graphic serta pembahasannya

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka