

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, kemajuan informasi teknologi telah mengalami lonjakan yang sangat pesat dari tahun ke tahun. Banyak peneliti berlomba-lomba menciptakan teknologi terbaru, dengan tujuan agar dapat mempermudah pekerjaan supaya lebih efektif dan efisien. Salah satunya di bidang pemasaran atau promosi suatu barang. Teknologi banyak digunakan didalam dunia promosi, contoh penyebaran informasi lebih cepat menggunakan teknologi digital, seperti media sosial, email, dan aplikasi mobile. Dengan pemanfaatan platform-platform ini, memungkinkan jangkauan audiens yang lebih luas dalam waktu singkat.

Dahulu, teknologi informasi dipakai untuk mengelola dan menyimpan data secara manual, seperti menggunakan kartu indeks dan buku catatan, serta memfasilitasi komunikasi melalui surat dan telepon. Selain itu, teknologi informasi juga digunakan dalam proses pengolahan data dengan komputer sederhana untuk membantu bisnis dalam membuat laporan dan analisis, meskipun seringkali memerlukan waktu yang lama dan sumber daya yang lebih banyak dibandingkan dengan sistem digital saat ini.

Berbagai media dan teknologi saat ini, memungkinkan pesan disampaikan secara lebih efektif dan menarik. Salah satu cara untuk menyampaikan informasi, yakni dengan menggunakan media video yang berbentuk animasi. Video umumnya lebih menarik dibandingkan konten tulisan atau gambar saja. Bahkan menurut riset yang dilakukan oleh APJII, sekitar 69,54% masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk mengakses video secara online. Tidak hanya menarik perhatian, dengan video ternyata lebih efektif dalam mempertahankan *audiens*. Penonton lebih menyukai iklan video, karena video dapat menyampaikan cerita dan emosi dengan lebih kuat, memanfaatkan visual (seperti warna, animasi dan gerakan), ditambah efek suara semakin menambah rasa penasaran. Secara tidak sadar *audiens* merasa

tidak bosan dan akan menonton video hingga selesai. Bila dibandingkan dengan tulisan saja, video memang lebih mudah dipahami. Hal ini karena dalam video terdapat kombinasi gambar, teks dan audio. Apabila produk lebih dipahami, maka lebih besar kemungkinan pelanggan akan melakukan pemakaian atau pembelian produk.

Bukan seperti dulu promosi hanya dapat dilakukan secara konvensional seperti, menyalurkan informasi melalui komunikasi lisan, atau menyebarkan brosur, pamflet bahkan surat kabar untuk menyebarkan informasi tentang produk tersebut. Akan tetapi, dari beberapa metode promosi di atas memiliki kekurangan. seperti, citra produk mengalami penurunan akibat menyebarnya komentar buruk, keterbatasan jangkauan, informasi yang tersedia terbatas, fleksibilitas rendah dan sebagainya. Dengan kemajuan teknologi dan informasi saat ini, dapat dimanfaatkan sebagai wadah promosi sekaligus menjadi solusi dari permasalahan-permasalahan sebelumnya.

Universitas Baturaja, merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang berada di Kota Baturaja, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Provinsi Sumatera selatan. Terdapat berbagai program studi yang disusun untuk menyiapkan mahasiswa dengan keahlian dan pengetahuan yang sesuai dengan bidangnya. Program studi Informatika merupakan salah satu program studi yang ada di Universitas Baturaja, dengan memiliki beberapa prasarana dan fasilitas pendukung seperti memiliki beberapa kelas reguler dan non reguler, alat praktek yang lengkap dan terbaru, kurikulum yang baik. serta sistem pembelajaran yang terkini. Promosi yang telah dilakukan program studi Informatika pun terbilang sudah *update* mengikuti perkembangan zaman. Seperti memiliki website tersendiri dan melakukan promosi di berbagai social media, seperti instagram, youtube, facebook dan lain sebagainya. Namun, untuk media promosi berbentuk video, masih tergolong sedikit dan perlu dioptimalkan secara efektif, guna menonjolkan keunikan dan keunggulan dari program studi Informatika, agar dapat meningkatkan ketertarikan calon mahasiswa baru yang berbakat.

Masih banyak orang tua yang ragu untuk mendaftarkan anaknya, dikarenakan ketidaktahuan dalam informasi terkait jenjang karier setelah menempuh pendidikan di program studi ini. Adapun, strategi promosi lama menjadi salah satu faktor penghambat untuk menarik minat masyarakat terutama anak sekolah. Dan juga kemampuan dalam menghadirkan informasi secara dinamis dan menarik secara visual terbilang masih minim. Dengan menghadirkan informasi tersebut membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah diingat. Seperti penyajian informasi terkait kelebihan program studi yakni fasilitas dan peluang karier dapat dipresentasikan secara gamblang. Agar dapat menunjukkan kesan modern dan inovatif dalam penggunaan gambar dan visual. Diharapkan bagi calon mahasiswa akan lebih mudah terpengaruh dan tertarik untuk bergabung dengan program studi ini.

Jadi dengan kondisi semacam itu perlu segera mendapatkan penanganan dengan pengadaan strategi promosi yang terbaru, agar terciptanya ketertarikan bagi calon mahasiswa/i baru dan diharapkan menjadi peluang besar dalam menciptakan mahasiswa/i yang berkualitas guna meningkatkan citra Universitas Baturaja sesuai dengan visinya yakni menjadi Universitas yang unggul dan berkarakter, terutama di Program Studi Informatika.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Program Studi Informatika Di Universitas Baturaja”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan dan implementasi video iklan sebagai media promosi Program Studi Informatika di Universitas Baturaja?
2. Bagaimana cara agar video dapat menarik para audiens?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat sebuah media promosi berbasis animasi *motion graphic* pada Program Studi Informatika di Universitas Baturaja.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini berfokus pada kegiatan pembuatan video iklan, yang isinya dominan informasi terkait program studi Informatika di Universitas Baturaja, dalam durasi 1 menit 32 detik.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Penulis

Manfaat yang akan diperoleh penulis adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis khususnya di bidang multimedia.
- b. Meningkatkan keterampilan dan pengalaman dalam praktek maupun teori, serta sebagai syarat dalam mencapai gelar.

2. Manfaat Bagi Universitas Baturaja

Manfaat yang diharapkan untuk Universitas Baturaja diantaranya sebagai berikut:

- a. Memberikan tambahan literatur dan acuan untuk membantu dalam mengembangkan ilmu yang terkait dalam bidang informatika terutama dalam bidang pembuatan animasi.
- b. Agar dapat menjadi pedoman dimasa yang akan datang dan menjadi pelopor bagi program studi lain di Universitas Baturaja.

3. Manfaat Bagi Program Studi Informatika

Manfaat yang diperoleh Program Studi Informatika diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Agar menarik lebih banyak pendaftar dan meningkatkan jumlah mahasiswa baru.
- b. Membantu memperjelas informasi terkait Program Studi Informatika sehingga lebih mudah dipahami oleh audiens.
- c. Meningkatkan citra dan membangun identitas yang kuat atau *Branding*.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut urutan penulisan yang ada pada penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan yang akan digunakan untuk penelitian dalam persiapan penulisan skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini merupakan dasar analisis dari penyusunan skripsi, yang berisi tentang pengertian, dasar-dasar teori yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pemecahan masalah.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas penguraian secara rinci tentang kondisi, tempat dan waktu, bahan dan alat, data-data yang mendukung, dan cara kerja.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menguraikan hasil dan pembahasan dari penelitian yang terdiri dari pembahasan hasil pengolahan *video motion graphic*.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi hasil data analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya yang merupakan kesimpulan dari hasil analisis data yang telah dilakukan. Selain itu, terdapat saran atau rekomendasi yang akan diberikan kepada pihak terkait.