

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang harus ditempuh agar terciptanya SDM yang berkualitas dan berilmu pengetahuan. Pendidikan juga berperan penting dalam perkembangan teknologi dan informasi saat ini. Hal yang terpengaruhi oleh perkembangan teknologi dan informasi dalam pendidikan adalah media, terutama pada media promosi.

Media promosi merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan suatu produk, jasa, gambar, perusahaan ataupun yang lain untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas. Semakin berkembangnya zaman semakin berkembang pula cara, waktu, serta konsep dan ide hingga media penyampaian informasinya. Mulai dari penyebaran informasi melalui mulut ke mulut yang memiliki area penyebaran yang tidak luas dan media digital seperti iklan yang memiliki waktu yang singkat, namun memiliki area yang luas serta ide dan konsep yang menarik dalam menyampaikan media promosi.

Kebutuhan akan media promosi pada dunia pendidikan menjadi salah satu kebutuhan utama. pemanfaatan media promosi terkadang memberikan daya tarik tersendiri. pada lembaga pendidikan, promosi diperlukan untuk menarik minat peserta didik untuk menempuh pendidikan di tempatnya.

Yayasan Pondok Pesantren Al-Falah Putak merupakan salah satu pondok pesantren Salafiyah dan Tahfidzul Qur'an yang berada di kabupaten Muara Enim. Selama ini Yayasan Pondok Pesantren Al-Falah Putak belum memiliki media promosi dalam bentuk video animasi melainkan hanya selebaran brosur. Sehingga Yayasan Pondok Pesantren Al-Falah Putak membutuhkan media promosi yang lebih menarik dan inovatif dari pada media promosi yang sebelumnya yang bertujuan untuk peningkatan kualitas media promosi Yayasan Pondok Pesantren Al-Falah Putak yang lebih baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat sebuah media promosi dalam bentuk video animasi 2D Diharapkan dengan

pembuatan media audio visual ini masyarakat mudah mendapatkan informasi tentang keberadaan yayasan ini, sehingga membantu dalam penerimaan peserta didik baru dan dapat memperluas pemasaran. Judul yang akan penulis angkat adalah **“Video Animasi 2D sebagai Media Promosi pada Yayasan Pondok Pesantren Al-Falah Putak menggunakan Metode *Luther-Sutopo*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yaitu :

1. Belum adanya video animasi 2D untuk mempromosikan Yayasan Pondok Pesantren Al-Falah Putak guna mendapatkan informasi dan membantu dalam penerimaan peserta didik baru.
2. Bagaimana teknik *motion graphic* diterapkan dalam pembuatan video animasi 2D sebagai media promosi.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan video animasi promosi ini adalah :

1. Memanfaatkan animasi sebagai media yang efektif untuk menyampaikan informasi.
2. Mensosialisasikan upaya pengenalan terhadap Yayasan Pondok Pesantren Al-Falah Putak kepada masyarakat secara lebih menarik dan efektif.
3. Mempromosikan Yayasan Pondok Pesantren Al-Falah Putak kepada masyarakat guna membantu dalam penerimaan siswa baru.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan video animasi promosi ini adalah :

1. Memberikan pemahaman bagian-bagian dalam pembuatan projek video animasi, yaitu proses pembuatan *asset*, proses pembuatan gerak animasi, proses pembuatan *layout* animasi, proses pembuatan efek digital animasi, dan proses *rendering*.
2. Masyarakat dapat mengetahui informasi tentang Yayasan Pondok Pesantren Al-Falah sebagai acuan dalam memilih pendidikan.

3. Terciptanya video animasi promosi yang menarik untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang keberadaan Yayasan Pondok Pesantren Al-Falah.

1.5 Ruang Lingkup Penulisan

Ruang lingkup penulisan skripsi ini dibatasi pada hal-hal:

1. Media promosi ini berbentuk video animasi dua dimensi dengan teknik *motion graphic*.
2. Pembuatan *asset 2D* menggunakan *software* desain *digital*.
3. Pembuatan dan pengeditan video animasi 2D menggunakan *software* animasi dan *video editor*.
4. Objek penelitian dalam analisis data merupakan masyarakat.