

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Teknologi saat ini turut membantu manusia dalam mendapatkan informasi secara cepat mudah dan akurat. Berbagai media yang sering di gunakan pada umumnya tidak lepas dari peran kemajuan teknologi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan yang berkembang dengan pesat.

Company profile memiliki peranan cukup penting bagi sebuah perusahaan maupun instansi, karena dapat mempresentasikan visi dan misi atau apa yang ingin di informasikan kepada masyarakat luas. Manfaat lain dari company profile sebagai sarana presentasi adalah dapat mempersingkat pertemuan sehingga masyarakat tidak perlu bertanya secara detail tentang profil, visi, dan misi suatu instansi secara langsung.

Jika kita perhatikan saat ini kebutuhan masyarakat akan informasi semakin tinggi, dalam perkembangannya semua pihak yang terkait dalam penyebaran informasi baik itu instansi, atau organisasi yang selalu berusaha meningkatkan kualitasnya agar mampu bersaing dengan instansi lainnya. Dalam penyampaian sebuah informasi kepada masyarakat umum biasanya akan terjadi sebuah konfirmasi kepada masyarakat umum biasanya akan terjadi sebuah komunikasi antara penyampaian dan penerimaan informasi. Informasi yang diberikan senantiasa berusaha untuk menciptakan oleh citra positif dari sekolah yang pastinya sangat menginginkan sekolahnya dikenal

siswa-siswa luas secara positif. Berbagai upaya dilakukan untuk mencapai hal tersebut dan kegiatan yang paling berperan serta adalah promosi.

Promosi pada sebuah sekolah harus di rencanakan dengan matang, sehingga akan menghasilkan keuntungan bagi sekolah tersebut. Khususnya pada bidang promosi audio visual yang berfungsi sebagai pengolah kreatifitas dan imajinasi kita menjadi sesuatu yang nyata dan sesuai yang diinginkan. Dengan menggunakan teknik pengambilan gambar yang unik dan beda dengan yang lainnya yaitu menggunakan alat berupa tripot sehingga gambar yang ditampilkan tidak membosankan. Selain dari segi gambar pemilihan music *Backsound* pun sangat berpengaruh maka dari itu saat pemilihan *Backdound* harus tepat. Kemudian dipadukan dengan *effect – effect* visual diharapkan video *profile* ini akan menjadi lebih menarik dari segi tampilan dan penyajian promosi dan informasi yang lebih akurat.

SMP Negeri 3 Kebonagung yang didirikan di Dusun Ngrampal, Desa Worawari, Kecamatan kebonagung pada tahun 2012 sangat membutuhkan media informasi guna meningkatkan minat siswa untuk melanjutkan di instansi tersebut. Hal ini berdasarkan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa siswa yang melanjutkan di SMP Negeri 3 Kebonagung mayoritas masih berasal dari Desa Worawari, sehingga diperlukan media untuk promosi guna meningkatkan minat peserta didik untuk melanjutkan di SMP Negeri 3 Kebonagung.

Pada dasarnya media yang digunakan saat ini belum mampu memberikan informasi kepada masyarakat dan calon peserta didik, sehingga mengurangi minat calon peserta didik untuk melanjutkan ke instansi tersebut. Menurut data yang diperoleh peneliti SMP N 3 Kebonagung saat ini menggunakan media informasi seperti *youtube* dan media *Facebook* guna memberikan informasi kepada masyarakat.

Dengan merancang dan membangun sebuah video *company profile* SMP N 3 Kebonagung dapat memberikan informasi secara lengkap kepada masyarakat, dengan menampilkan berbagai video fasilitas sekolah, kegiatan-kegiatan akademik maupun non akademik, serta menampilkan pencapaian-pencapaian yang di raih SMP N 3 Kebonagung. Dengan perkembangan teknologi video *company profile* dapat sangat mudah di akses dari berbagai macam media sosial, sehingga masyarakat dan peserta didik dapat mengetahui keberadaan SMP N 3 Kebonagung.

Dari permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk menulis judul : ***“Rancang Bangun Video Company Profile SMP N 3 Kebonagung Sebagai Sarana Penunjang Informasi Dan Promosi”*** Dari rancangan diatas diharapkan video profile ini dapat di implementasikan dengan baik dan bermanfaat bagi penulis dan SMP Negeri 3 Kebonagung.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaan dan Keunggulan dari SMPN 3 Kebonagung.
2. Meskipun telah ada beberapa media penunjang informasi seputar SMPN 3 Kebonagung namun belum mampu memberikan informasi yang lengkap.
3. Dibutuhkan media informasi video yang dapat mempromosikan SMPN 3 Kebonagung.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut, maka di peroleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun video company profile SMP N 3 Kebonagung yang dapat digunakan untuk menunjang sarana informasi dan promosi?
2. Apakah dengan adanya *video company profile* SMP N 3 Kebonagung dapat memberikan informasi kepada masyarakat dan menarik minat calon peserta didik baru ?

### **D. Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup kedalam lingkup yang lebih kecil :

1. Video yang di rancang bangun hanya menampilkan profile SMPN 3 Kebonagung.

2. Video yang dibangun ditampilkan pada *Youtube* dan Media sosial.
3. Konten yang dibuat tidak mencakup administrasi Tata Usaha.
4. Video yang di buat dengan menggunakan *software* Adobe Premiere dan Adobe After Effect.

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan di atas, maka tujuan dan manfaat penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang dan membangun video company profile SMP N 3 Kebonagung yang dapat digunakan untuk menunjang sarana informasi dan promosi.
2. Untuk mengetahui respon masyarakat dan minat calon peserta didik baru terhadap video company profile SMP N 3 Kebonagung sebagai sarana penunjang informasi dan promosi.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat Bagi SMPN 3 Kebonagung:

1. Dengan menggunakan media informasi audio visual, masyarakat akan mendapatkan informasi lebih jelas tentang kegiatan di sekolah SMPN 3 Kebonagung.
2. Melalui perancangan media video profile ini diharapkan dapat digunakan sebagai media promosi, meningkatkan pencapaian target

pemasaran, meningkatkan angka pendaftaran, serta meningkatkan image di sekolah SMPN 3 Kebonagung.

#### Manfaat Bagi Peneliti

1. Manfaat yang di peroleh bagi penulis adalah penulis mampu membuat suatu media promosi atau Video *Company Profile* untuk menangani masalah tertentu. Dalam hal ini lebih spesifik menangani masalah promosi dan mempublikasikan SMP N 3 KEBONAGUNG.
2. Penulis dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah dan sebagai syarat kelulusan Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan.
3. Dapat menyelesaikan study Akhir Semester Pendidikan Informatika.



