

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi hal yang sangat penting bagi setiap orang, terutama untuk menambah ilmu dan wawasan. Pendidikan sendiri memiliki jenjang atau tingkatan tertentu bagi mereka yang ingin menempuhnya. Melalui pendidikan, wawasan seseorang akan semakin maju. Hal ini tentu memberi begitu banyak manfaat bukan hanya secara individu, melainkan juga bagi negara pada umumnya. Melalui pendidikan, banyak orang yang menemukan potensi diri dan mampu mengasahnya untuk menjadi seorang profesional. Salah satu manfaat pentingnya pendidikan adalah untuk membentuk generasi yang berwawasan luas dan yang pasti berguna bagi negara. Ilmu yang diperoleh dalam pendidikan, mampu membantu seseorang untuk menjadi seorang ahli dalam berbagai bidang yang ingin mereka tekuni.

Setelah melewati jenjang pendidikan SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), SMA (Sekolah Menengah Atas) atau sederajat seperti SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) pelajar dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi yang disediakan oleh perguruan tinggi. Dengan banyaknya calon mahasiswa yang ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi maka munculah kebutuhan akan media informasi tentang perguruan tinggi yang akan dituju.

Universitas Negeri Jakarta menjadi salah satu pilihan utama untuk para calon mahasiswa yang khususnya berada di Jakarta. Dan Universitas Negeri Jakarta ini juga memiliki beberapa fakultas, jurusan, dan program studi yang tersedia sehingga

calon mahasiswa dapat memilih sesuai keinginannya. Seiring dengan banyaknya calon mahasiswa yang ingin melanjutkan studi ke Universitas Negeri Jakarta maka media informasi yang mencakup informasi tentang Universitas Negeri Jakarta dibutuhkan.

Sebelum melakukan penelitian penulis menanyakan pertanyaan singkat kepada beberapa teman tentang informasi mengenai Universitas Negeri Jakarta, penulis menanyakan berapa fakultas yang ada di Universitas Negeri Jakarta, Program studi apa saja yang ada, dan berapa banyak mahasiswa setiap program studinya. Dan jawabannya adalah mereka menyatakan tidak mengetahui padahal mereka sudah melaksanakan kuliah di Universitas Negeri Jakarta selama beberapa tahun.

Perkembangan teknologi sangat memungkinkan kita untuk menyebarkan informasi secara mudah dan efisien melalui internet. Internet merupakan salah satu sarana penyebaran informasi yang sangat populer saat ini. Penyebaran informasi melalui internet sangat efisien dikarenakan penyebaran bisa terjadi secara cepat dan mencakup jangkauan yang luas selama kita dapat mengakses internet.

Sarana Multimedia dan Animasi sebagai alat komunikasi dan informasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam menginformasikan suatu peristiwa kepada masyarakat, hal ini dinilai sangat komunikatif dan efektif di saat mobilitas manusia yang semakin tinggi sehingga dibutuhkan bentuk media komunikasi dan promosi yang menarik dan lebih interaktif yang ditujukan kepada masyarakat, dan banyak cara untuk menyampaikan suatu informasi yang diolah ke dalam bentuk multimedia dan animasi agar terlihat lebih menarik dalam penyampaiannya.

Menurut Arief S. Sadiman (2009: 74) menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Dan menurut Umam (2016: 8) *motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion*, elemen – elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup. Perbedaan *motion graphic* dengan desain grafis adalah pada media aplikasinya, apabila pada desain grafis elemen-elemennya statis (diam) dan terdapat pada media cetak, sementara *motion graphic*, elemen dari desain tersebut diberi gerakan sehingga terlihat dinamis dan ditampilkan melalui media audio visual.

Maka dari itu untuk dapat menghasilkan media informasi yang bermanfaat bagi calon mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, penulis akan membuat produk Video *Motion Graphic* tentang Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2018.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Informasi tentang data penerimaan mahasiswa baru selalu mengalami perubahan.
2. Belum adanya media informasi kepada calon mahasiswa yang menyampaikan data hasil penerimaan mahasiswa baru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berikut pembatasan masalah yang digunakan dalam penelitian skripsi ini:

1. Data penerimaan mahasiswa yang ditampilkan hanya data mahasiswa tingkat S1 dan D3.
2. Produk *motion graphic* menampilkan data Penmaba (Penerimaan Mahasiswa Baru) Universitas Negeri Jakarta tahun 2018.

1.4 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana memproduksi dan menyusun materi yang diperlukan dalam video *motion graphic* “Video *Motion Graphic* Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2018?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang media video animasi 2d *motion graphic* agar dapat bermanfaat dan menjadi daya Tarik dalam penyampaian informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan data penerimaan mahasiswa baru di Universitas Negeri Jakarta Tahun 2018.
2. Mempermudah pihak universitas untuk menyampaikan informasi mengenai penerimaan mahasiswa baru Universitas Negeri Jakarta kepada masyarakat luas.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai media informasi yang lebih efisien bagi calon mahasiswa mengenai data penerimaan mahasiswa baru di Universitas Negeri Jakarta.
2. Sebagai sarana penunjang informasi yang lebih baik, terhadap calon mahasiswa baru Universitas Negeri Jakarta.