

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebutuhan akan media promosi pada suatu instansi menjadi salah satu kebutuhan utama. Hal ini dikarenakan media promosi, merupakan media yang mempengaruhi keberlangsungan sistem pada suatu instansi. Media promosi sering kali digunakan pada industri perdagangan.

Pada industri perdagangan tentunya promosi dilakukan untuk meningkatkan hasil penjualan produk. Namun pada instansi pendidikan, promosi diperlukan untuk menarik minat peserta didik untuk menempuh pendidikan. SMK Muhammadiyah Kudus merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di kota Kudus yang sering mendapatkan berbagai prestasi terutama di bagian jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.

Sekolah Menengah Kejuruan swasta ini keberadaannya menurut penulis dinilai masih kurang diminati terutama jurusan Teknik Komputer dan Jaringan daripada sekolah menengah kejuruan lainnya. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk mengembangkan media promosi yang menarik, untuk membantu meningkatkan minat peserta didik dan media. Kemampuan untuk memperoleh banyaknya siswa tergantung dari penyampaian informasi Sekolah menengah Kejuruan yang bersangkutan, melalui strategi pemasaran jasa yang diterapkan oleh Sekolah menengah Kejuruan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektifitas kinerja media promosi, perlu dibuat lebih menarik supaya dapat mencuri perhatian. Media *audio visual* memiliki dua elemen yang masing-masing mempunyai kekuatan yang akan bersinergi menjadi kekuatan yang besar.

Dengan adanya video animasi ini, calon murid yang akan melanjutkan sekolah menengah kejuruan dapat dengan mudah mengenal Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Muhammadiyah Kudus serta dapat melihat gambaran fisik yang divisualisasikan dalam bentuk 3D. Video animasi ini juga dapat menampilkan informasi yang jelas dan mudah di pahami oleh calon siswa yang akan melanjutkan ke sekolah menengah kejuruan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengenalkan dan mempromosikan Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Muhammadiyah Kudus?
2. Bagaimana cara merancang dan membuat video animasi promosi 3 dimensi Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Muhammadiyah Kudus?
3. Apakah calon siswa dan orang tua calon siswa dapat memahami isi dari video animasi promosi 3 dimensi Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Muhammadiyah Kudus?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan video animasi 3 dimensi ini, masalah yang akan dibahas terbatas pada:

1. Target penonton video animasi promosi Teknik Komputer dan Jaringan SMK Muhammadiyah Kudus adalah masyarakat, siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan orang tua calon siswa SMK
2. Video animasi ini hanya mencakup kegiatan di jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Muhammadiyah Kudus
3. Video animasi ini menampilkan informasi dan profil tentang Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Muhammadiyah Kudus
4. Pembuatan video animasi ini menggunakan *software Blender*.

1.4. Tujuan

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Untuk membuat video animasi 3 dimensi untuk media pengenalan dan promosi jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Muhammadiyah Kudus
2. Untuk mengenalkan kepada masyarakat khususnya calon siswa dan orang tua calon siswa tentang jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Muhammadiyah Kudus.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memberikan gambaran dari laporan skripsi ini secara urut dan jelas. Berikut merupakan sistematika penulisan laporan skripsi:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan tentang landasan teori dan penelitian sebelumnya.

BAB III METODOLOGI

Pada bab ini berisi tentang deskripsi sistem, rancangan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pengujian terhadap aplikasi atau program yang telah dikembangkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan yang diperoleh serta saran-saran yang sifatnya membangun terhadap pengembangan sistem yang telah dibuat supaya lebih baik.