

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman era sekarang perkembangan di bidang teknologi informasi dan promosi media menandai banyak tuntutan akan informasi di masyarakat. Ada berbagai macam beragam media promosi saat ini, hal ini disebabkan oleh persyaratan strategi promosi perusahaan untuk mencapai laba pengembangan perusahaan. (Maimunah, Sunarya, & Nina Larasati, 2015). Penulis menggunakan media promosi Multimedia dalam bentuk *video* dan *audio*.

Multimedia adalah sebuah *platform* untuk memberikan informasi dalam bentuk video dan audio (Hidayati, 2015). Video adalah sejenis media audio-visual yang beredar di masyarakat. Siswa sekolah dasar memiliki permintaan yang tinggi untuk itu, termasuk video hiburan, pengetahuan, informasi, musik dan kisah-kisah sejarah. Media audiovisual adalah media dengan elemen suara dan elemen gambar (Ardiansyah, Sindu, & Putrama, 2019). Yang akan digunakan di sebuah proyek *exchange student* di perkuliahan Universitas Internasional Batam.

Universitas Internasional Batam merupakan sarana pembelajaran perkuliahan yang banyak kerja sama bersama perkuliahan internasional. Dengan visi untuk menjadi universitas dengan *standard* yang dapat menghasilkan ilmu pengetahuan, lulusan yang bisa mengikuti perubahan global. Misi yang berbunyi menerapkan pendidikan yang memiliki standar kualitas internasional. Sehingga penulis mendapatkan sebuah ide untuk merancang dan implementasi *video* pengenalan *exchange student*.

Pada era zaman sekarang, komunitas ini hanya untuk keluarga saja. *Student exchange* adalah siswa yang pindah dari tempat belajar mereka ke lokasi tertentu, dan sekarang siswa disponsori lebih tertarik bepergian ke luar negeri, misalnya, ke negara-negara maju dengan kursus ilmu pengetahuan maju dalam teori dan praktek (Harliansyah, 2015). Minat yang meningkat pada *student exchange* terkait dengan peningkatan awal dalam minat populer di musik dan drama. Pada *video* perancangan pengenalan mahasiswa *exchange student* memakai metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

Di saat pembuatan *video* pengenalan *exchange student* di Universitas Internasional Batam dengan menggunakan metode MDLC yang diperlukan sebagai jalur produksi yang lancar, karena jalur produksi adalah tahap roadshow digital, dan konsep pra-produksi menggambarkan banyak alur cerita desain dan produksi. Saat memproduksi dan pasca produksi, peningkatan konsep akan sangat ringan (Pertiwi & Syahrul, 2018). Video tersebut akan di upload di *channel youtube* Universitas Internasional Batam.

Pada zaman sekarang, kita semua sudah tidak asing dengan aplikasi yang bernama *Youtube*. *YouTube* adalah situs dimana kita dapat berbagi video, *download*, *upload* video kita tanpa biaya. Didirikan oleh tiga mantan karyawan *PayPal*, Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim. Secara umum, video di *YouTube* adalah klip video dari film, TV, dan video yang dibuat oleh penggunanya sendiri (Fatty Faiqah, . Muh. Nadjib, . Andi Subhan Amir, 2016).

Dengan pembahasan tersebut, penulis membuat sebuah rancangan proyek *video* yang berjudul **“Perancangan dan Implementasi Video Pengenalan Darmasiswa pada Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan Menggunakan Adobe Premier Pro CC 2019”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dialami penulis menurut latar belakang tersebut adalah:

1. Bagaimana cara mengimplementasikan metode *Multimedia Development Life Cycle* pada pembuatan video pengenalan darmasiswa ?
2. Bagaimana cara membuat video pengenalan student exchange menggunakan *Adobe Premier Pro CC 2019*.

## 1.3 Batasan Masalah

Dilihat di latar belakang tersebut kita bisa rumus permasalahan yang sedang dihadapi penulis adalah:

1. Merancang dan membuat *video* pengenalan *student exchange* dengan menggunakan *Adobe Premier Pro CC 2019*.
2. Membuat *video* dari pengenalan *student exchange* dengan Universitas Internasional Batam.
3. *Video* pengenalan *student exchange* yang ditayangkan di media sosial *youtube*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari skripsi yang berjudul Perancangan dan Implementasi Video Pengenalan Darmasiswa pada Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan Menggunakan *Adobe Premier Pro CC 2019* yang memiliki tujuan untuk:

1. Untuk dijadikan media promosi Universitas Internasional Batam terhadap mahasiswa luar negeri.

2. Untuk membuat media promosi dalam bentuk *video* dan *audio* untuk Universitas Internasional Batam.
3. Menciptakan peluang bagi penulis untuk memungkinkan mereka mempraktikkan pengetahuan yang diperoleh dari Universitas Internasional Batam.
4. Untuk memenuhi salah satu syarat S-1 bagi penulis.

### 1.5 Manfaat Proyek

Penelitian rancangan dan diimplementasikan dari penulis yang bermanfaat untuk:

1. Manfaat bagi perkuliahan

Penelitian ini bisa menjadi informasi tambahan kepada perguruan tinggi agar dapat menjadi ilmu tambahan bagi mahasiswa.

2. Manfaat bagi *exchange student*

Hasil perancangan dan implementasi ini dapat memberikan *student exchange* pengalaman yang dapat di berikan dari Universitas Internasional Batam kepada keluarga dan temen-temannya.

3. Manfaat bagi *exchange student*

Perancangan dan implementasi ini dapat menjadikan ide inspirasi kepada peneliti-peneliti lain yang sedang atau bakal membuat proyek seperti ini.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika ini memiliki tujuan agar dapat memberikan gambaran umum dari seluruh bab penelitian.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Di tahap ini, penelitian penulis dirangkum sehingga dapat digunakan sebagai media referensi bagi pembaca.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Di tahap ini, penulis menulis topik berdasarkan referensi yang diterbitkan.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Di tahap ini memberi penjelasan berhubungan dengan penelitian seperti, bagaimana menggunakan metode bisa melancarkan penulis untuk melakukan penelitian.

### **BAB IV IMPLEMENTASI PEMBAHASAN**

Di tahap ini, hasil akhir penelitian dan pengembangan dijelaskan. Bagaimana dampak penelitian dilakukan dan sebaliknya. Pada bagian ini merinci eksperimen penulis selama penelitian.

### **BAB V PENUTUP**

Pada tahap ini, mengandung abstrak dan pengamatan untuk seluruh proses penelitian sehingga yang dilakukan dapat digunakan sebagai referensi target atau alat untuk penulis.