

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman merupakan instansi pemerintah yang membidangi bagian pendidikan di wilayah Kabupaten Sleman. Pada era modern saat ini teknologi informasi secara online banyak digunakan oleh masyarakat atau lembaga lainnya untuk mengakses informasi.

Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman pada saat ini membutuhkan media video *Company Profile* yang berisi tentang struktur bagian-bagian ruangan dan memuat semua data yang ada di Profile Dinas Pendidikan tersebut. Namun kendala yang terjadi pada Dinas Pendidikan adalah belum adanya yang membuat video *Company Profile* berbasis Multimedia. Karena itu penulis membuat video *Company Profile* kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman. Penulis berharap video *Company Profile* dapat menjadi solusi sebagai sarana media penyampaian informasi kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah media yang dapat menyajikan sebuah informasi tentang struktur bagian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi tentang struktur bagian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman kepada masyarakat luas dengan video *Company Profile*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan Penelitian memberikan kejelasan dan pembatas untuk masalah yang dikaji. Batasan ini dapat meliputi pemilihan obyek dan hal-hal lain yang tidak dapat dibahas secara keseluruhan dalam Penelitian sebagai berikut:

1. Lingkup Pekerjaan

Penelitian yang penulis lakukan memiliki tanggung jawab besar kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman yang mempercayakan penulis untuk penelitian di Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman untuk membantu memperkenalkan kepada masyarakat luas melalui berbagai media yang nantinya akan berupa foto maupun video *Company Profile*.

2. Lingkup Kegiatan

- a. Videografi ini akan dibuat dengan menggunakan naskah konsep teknik pengambilan gambar menggunakan celtix, setelah itu pengambilan data langsung di lapangan dengan camera professional dan alat pendukungnya, setelah data terkumpul barulah proses editing menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro, Photoshop, dan Illustrator.
- b. Bagian penggabung video awal dan akhir sepenuhnya menggunakan Adobe Premiere Pro.
- c. Pembuatan Poster dan Cover buku hanya menggunakan aplikasi CorelDraw

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

- a. Mahasiswa mengaplikasikan ilmu dan teori-teori yang telah dipelajari selama perkuliahan, juga memberikan pengetahuan tentang dunia kerja secara nyata dan memberikan pengalaman bagi mahasiswa.
- b. Implementasi skill di bidang Multimedia.
- c. Mahasiswa dapat mengembangkan skill/talent mereka selama belajar di Universitas.

2. Bagi Perusahaan

- a. Diharapkan hasil program Kuliah Kerja Lapangan ini mampu menjadi terobosan baru dibidang Multimedia dalam menyelesaikan permasalahan di lokasi.
- b. Mampu membantu kegiatan harian dan kelancaran aktivitas kerja perusahaan.
- c. Diharapkan Dinas Pendidikan Dapat dikenal lebih luas pada masyarakat tidak hanya tergantung pada murid dan guru

3. Manfaat untuk Perguruan Tinggi

- a. Melalui Kuliah Kerja Lapangan (KKL) diharapkan dapat meningkatkan hubungan kemitraan dengan perusahaan.
- b. Menciptakan calon tenaga kerja yang berkualitas dan siap untuk memasuki dunia kerja yang sesungguhnya sesuai dengan ilmu yang telah di dapatkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar laporan ini terdiri dari lima bab yang dimana setiap bab menjelaskan materi-materi yang akan dibahas. Berikut uraian mengenai sistematika laporan yang terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang permasalahan, tujuan, manfaat, batasan, identitas tempat magang, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tinjauan pustaka untuk penelitian-penelitian terkait dan teori-teori yang dibutuhkan dalam proyek magang ini.

BAB III METODOLOGI

Pada bab ini penulis mengidentifikasi masalah beserta solusinya, analisa kebutuhan dan perancangan.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas implementasi dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil analisis penelitian dan saran-saran yang bermanfaat untuk kedepannya.

