

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kelautan dengan kekayaan laut maritim yang sangat melimpah, negara kepulauan terbesar didunia dengan garis pantai yang terpanjang nomor dua setelah Kanada yaitu 81.000 km. Luas wilayah territorial Indonesia yang sebesar 7,1 juta km² didominasi oleh wilayah laut yaitu kurang lebih 5,4 juta km² (berdasarkan konvensi PBB tahun 1982). Oleh karena itu , wajar jika Indonesia memiliki potensi penangkapan ikan yang tersebar di sebagian besar wilayah di Indonesia.

Salah satu daerah di Provinsi Banten yang memiliki potensi perikanan cukup besar yaitu Kota Serang. Berdasarkan data statistik Dinas Perikanan Kabupaten Serang tahun 2013, produksi perikanan Kabupaten Serang sebesar 22.143,6 ton yang berasal dari penangkapan laut sebesar 9.469,8 ton; penangkapan di perairan umum sebesar 870 ton; budidaya tambak sebesar 11.151,8 ton; kolam sebesar 433, 8 ton serta sawah sebesar 210 ton. (Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Banten).¹

Akan tetapi produksi perikanan yang banyak tersebut tidak serta merta terbentuk begitu saja, melainkan dengan cara membudidayakan serta melindungi ikan dan lingkungan dari paparan penyakit merupakan hal - hal yang harus

¹ Data Statistik Dinas Perikanan Kota Serang, Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Banten, <http://dkp.bantenprov.go.id/>, 5 Januari 2015

diperhatikan. Oleh karenanya pemerintah membentuk Loka Pemeriksaan Penyakit Ikan dan Lingkungan yang terletak di Serang Provinsi Banten pada tanggal 30 Oktober 2010. (Peraturan Menteri Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia nomor per.28/men/2010)

Seberjalan waktu, LP2IL – Serang merasa perlu untuk mempunyai sebuah video company profile yang memuat informasi sebagai media presentasi mereka untuk mengedukasi para *audience* yang melakukan kunjungan ke LP2IL - Serang. Menurut Munadi dalam bukunya “Media Pembelajaran : Suatu Pendekatan Baru”, menyebutkan bahwa “Video memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan secara bersama-sama”.² Memiliki sebuah video company profile dirasa tepat karena dapat menjadikan orang yang *audience* lebih paham mendalam serta tidak jenuh terhadap seorang pembicara / *mc* dikarena dapat langsung melihat proses kinerja LP2IL melalui media video yang diputarakan tersebut tanpa harus membayangkannya.

Didasari oleh latar belakang yang telah disebutkan diatas, maka penulis mengangkat sebuah permasalahan yang berjudul “Analisis Statistik Bivariate Terhadap Hubungan Penerapan Konsep Partisipatoris dan Expository dengan Tingkat Pemahaman Penonton pada Company Profile LP2IL Serang Banten”



² Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran : Suatu Pendekatan Baru* (Jakarta : Gaung Persada, 2008) hal 127

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan beberapa masalah menjadi :

1. Bagaimana cara pembuatan video company profile dengan penerapan konsep partisipatory dan expository?
2. Adakah hubungan antara penerapan konsep pada video company profile LP2IL dengan tingkat pemahaman penonton terhadap isi konten pada video company profile tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan penelitian ini, penulis membatasi beberapa masalah dalam melakukan penelitiannya. Yaitu:

1. Company profile pada Loka Pemeriksaan Penyakit Ikan dan Lingkungan (LP2IL) - Serang berupa sebuah video *live shoot*
2. Penelitian dilakukan pada Loka Pemeriksaan Penyakit Ikan dan Lingkungan (LP2IL) – Serang, serta orang yang awam mengenai LP2IL - Serang di Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat utama untuk lulus jenjang Strata 1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sarana mengedukasi warga untuk mengetahui LP2IL lebih dalam.

3. Untuk mengetahui hubungan antara penerapan konsep partisipatory dan expository pada video company profile dengan tingkat pemahaman penonton terhadap isi konten pada video company profile tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari skripsi dan pembuatan video company profile ini adalah :

1.5.1 Bagi Penulis :

1. Memperoleh gelar sarjana computer (S.Kom).
2. Menerapkan ilmu serta teori – teori yang telah diperoleh oleh penulis selama berada di bangku kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikannya pada dunia kerja nantinya.

1.5.2 Bagi LP2IL :

1. Penyampaian informasi secara offline oleh LP2IL – Serang kepada masyarakat luas, dimana LP2IL - Serang merupakan satu - satunya UPT yang khusus menangani bidang penyakit ikan dan lingkungan serta memiliki peralatan uji masih baru dengan teknologi yang lebih muktahir.
2. Video company profile dapat digunakan sebagai media informasi yang mengedukasi untuk keperluan presentasi tamu kantor, peserta

workshop, pelatihan serta dapat diberikan sebagai souvenir untuk klien.

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum :

1. Sarana mengedukasi warga untuk mengetahui LP2IL lebih dalam.

1.6 Metode Penelitian

Pada penulisan penelitian ini, penulis membagi metode penelitian dalam beberapa tahap, yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang dapat dipercaya kebenarannya, maka penulis mengumpulkan datanya dengan menggunakan beberapa cara. Yaitu :

1 Metode Observasi

Penulis mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk mendapatkan informasi secara langsung yang berkaitan dengan kondisi objek penelitian.

2. Metode Wawancara

Penulis mengumpulkan data melalui wawancara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh data yang akurat dan terpercaya untuk memenuhi kebutuhan – kebutuhan materi saat pengambilan gambar yang akan dibuat.

3. Metode Kuisisioner

Penulis mengumpulkan data dengan cara memberikan angket yang berupa sekumpulan pernyataan ataupun pertanyaan kepada responden.

4. Metode Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data melalui buku – buku, turtorial – turtorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses pembuatan video company profile ini.

1.6.2 Metode Analisis

Penulis menganalisa data yang telah dikumpulkan sebelumnya lalu memaparkan hasil dari data yang telah dianalisis menjadi sebuah bentuk paparan kondisi obyek, analisis proses bisnis yang berjalan di obyek.

1.6.3 Metode Perancangan

Penulis merancang apa saja yang akan dilakukan sebelum tahapan produksi dimulai. Dimulai dari mengidentifikasi masalah; Screenwriting yang didalamnya terdapat : proses pencarian ide / gagasan, penentuan tema, pembuatan *Logline / Plot* cerita, Sinopsis, Diagram Adegan (*Scene*), *treatment*. Membuat *Storyboard*, membuat rencana Anggaran (pembiayaan), *Assembling Crew and Tallent* (mencari anggota tim kreatif dan audisi / casting actor / aktris), pencarian / penentuan lokasi shooting; rencana jadwal shooting.

1.6.4 Metode Pengembangan



Setelah melakukan melakukan metode perencanaan, penulis melakukan metode pengembangan dengan langkah-langkah Produksi yang didalamnya terdapat Shooting, Review hasil sementara, Take ulang shooting jika hasilnya masih belum seperti yang diharapkan, dan dokumentasi hasil shooting. Setelah tahap ini selesai baru masuk ke Tahap Pasca produksi, didalamnya dilakukan editing, memeriksa hasil sementara setelah editing, kemudian jika hasil akhir sudah sesuai maka dilakukan rendering untuk melakukan packaging hasil akhir dalam format video yang di inginkan.

1.6.5 Metode Testing

Pada metode testing, penulis melakukan testing program kepada pihak yang menjadi responden dari penelitian ini. Pada penelitian ini, testing program dilakukan pada LP2IL – Serang serta beberapa warga yang masih awam terhadap LP2IL – Serang. Setelah itu mengevaluasi hasil yang didapat setelah melakukan testing program.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam sistematika penulisan, maka penulis menjabarkan skripsi ini menjadi lima bab. Masing – masing bab tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab II menguraikan mengenai dasar – dasar teoritis yang menjadi landasan pemecahan masalah dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab III menguraikan mengenai data – data yang telah didapat dilapangan serta proses pembuatan video company profile dari latar belakang cerita, detail dari video yang dibuat dan pembuatan mulai dari ide cerita, pembuatan naskah cerita, dan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV menguraikan bagaimana perancangan yang telah dirancang pada Bab III untuk diimplimentasikan serta data – data yang telah didapat dari hasil percobaan yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Pada Bab V menguraikan mengenai kesimpulan dari hasil pengujian dan analisa serta saran – saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.