

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dinas Sosial Tenaga Kerja dan Transmigrasi, Kabupaten Rembang adalah sebuah lembaga masyarakat yang berada dibawah naungan pemerintahan kabupaten Rembang mempunyai beberapa program pelatihan yang berupaya untuk meningkatkan ketrampilan bekerja. Program pelatihan ini sudah berjalan kurang lebih 3 tahun setelah diresmikan oleh pemerintah kabupaten Rembang. Program ini bersifat terbuka untuk umum yang memenuhi persyaratan, ada berbagai jenis program pelatihan.

Saat ini, sedikit sekali masyarakat yang tidak mengetahui adanya program ini. Hal ini disebabkan, Dinas Sosial Tenaga Kerja dan Transmigrasi melakukan penyuluhan dengan cara membagikan media cetak berupa brosur tiap kali diadakan tatap muka dengan masyarakat. Kadang masyarakat hanya melihat sekilas dan berikutnya brosur hanya terbuang sia – sia.

Dari beberapa kejadian, penulis tertarik untuk membuat video multimedia 2D dengan tujuan mengurangi biaya pencetakan brosur dan sampah yang akan dihasilkan. Selain itu, diharapkan dengan adanya video ini, maka banyak masyarakat yang tertarik untuk mengikuti program pelatihan tenaga kerja ini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, rumusan masalah pada karya tulis ini adalah Apakah Video Multimedia 2D dengan teknik *motion graphic* dapat menjadi media informasi dan promosi yang efektif dan menarik untuk pelatihan tenaga kerja oleh Dinas Sosial Tenaga Kerja dan Transmigrasi ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian pada masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan batasan masalah agar tepat sasaran dan sesuai tujuan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini ditujukan untuk Dinas Sosial Tenaga Kerja dan Transmigrasi yang selanjutnya akan digunakan sebagai media informasi ketika penyuluhan
2. Video Multimedia 2D dengan teknik *motion graphic* menggunakan aplikasi Adobe After Effect CC dalam pembuatan animasi, Adobe Illustrator CS 6 dan corelDraw X7 dalam pembuatan karakter, ilustrasi dan beberapa *design graphics*, Adobe Audition CS 6 dalam pembuatan *dubbing* atau prosesi penginputan, pengeturan dan pengubahan audio yang akan diinputkan, untuk menyatukan beberapa video menggunakan Adobe Premiere CS 6 ,dan Media Player Classic untuk melihat hasil jadi (proses *rendering*).

3. Menginformasikan program pelatihan, lokasi pendaftaran, dan persyaratan pelatihan yang berlaku pada Dinas Sosial Tenaga Kerja dan Transmigrasi.
4. Video Multimedia 2D dengan teknik *motion graphic* ini hanya sebatas untuk diberikan kepada objek dan penayangannya menjadi kewenangan Dinas Sosial Tenaga Kerja dan Transmigrasi
5. Video Multimedia 2D dengan teknik *motion graphic* ini dapat dikembangkan oleh objek.
6. Video Multimedia 2D sebagai penyampaian informasi ini hanya membahas *motion graphic*.
7. Hasil implementasi video media informasi menggunakan *motion graphic* ini akan berdurasi 2 menit 35 detik
8. Untuk audio yang nantinya digunakan seperti suara latar musik (*background*) menggunakan *Sound Library "Uplifting Background Music" from premiumbit.com*

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat Video Multimedia 2D dengan teknik *motion graphic* sebagai media informasi Dinas Sosial Tenaga Kerja dan Transmigrasi
2. Mengenalkan pelatihan yang menjadi upaya peningkatan ketrampilan masyarakat kabupaten Rembang

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Penulis

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT dan multimedia.
3. Prasyarat kelulusan program studi Strata I jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom).

1.5.2. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Skripsi maupun rancangan Video Multimedia 2D dengan teknik *motion graphic*
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Skripsi / Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Skripsi / Tugas Akhir.

1.5.3. Bagi Masyarakat

1. Dapat memperoleh informasi mengenai pelatihan yang ada di Dinas Sosial Tenaga Kerja dan Transmigrasi

1.5.4. Bagi Objek Penelitian

1. Dapat memberikan informasi terkait pelatihan yang ada.
2. Dapat memberikan informasi yang jelas tentang pelatihan.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan flash Website, peneliti melakukan beberapa metode untuk pengumpulan data agar data yang dihasilkan adalah data yang benar dan mengandung fakta. Tidak hanya itu, tujuan dari pengumpulan data juga dapat terkumpulnya informasi dengan tepat, lengkap dan terstruktur. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode – metode sebagai berikut:

1.6.1.1. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data menggunakan berbagai macam literature yaitu mencari informasi pada berbagai jurnal dan buku tentang design media interaktif berbasis *motion graphic*.

1.6.1.2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh objek penelitian, dalam hal ini adalah proses pelatihan program dan mendokumentasikannya.

1.6.1.3. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak yang terkait di UPT – KLK sebelum dan sesudah melakukan

penelitian. Hal ini ditujukan untuk memudahkan peneliti untuk menemukan keunikan yang akan diangkat di oleh peneliti, serta untuk menggalian informasi tentang berbagai hal.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.2.1. Metode Analisis SWOT

Peneliti mengambil analisis SWOT karena sistem penyampaian yang dibuat oleh peneliti adalah yang pertama kali untuk objek, maka peneliti akan menganalisis melalui kekuatan, kekurangan, peluang dan ancaman yang akan dihadapi peneliti selama sistem ini digunakan oleh objek.

Berikut tabel analisis SWOT yang akan di jabarkan oleh peneliti pada bab III:

Tabel 1. 1 Metode Analisis SWOT

	INTERNAL	STRENGHTS	WEAKNESES
EKSTERNAL		Strategi SO: Mengembangkan strategi dalam memanfaatkan kekuatan untuk mengambil manfaat dari peluang	Strategi WO: Mengembangkan suatu strategi dalam memanfaatkan peluang untuk mengatasi kelemahan yang ada
	OPPORTUNITIES		

THREATS	Strategi ST: Mengembangkan suatu strategi dalam memanfaatkan kekuatan untuk menghindari ancaman	Strategi SO: Mengembangkan suatu strategi dalam mengurangi kelemahan dan menghindari ancaman
----------------	--	---

1.6.2.2. Metode Analisis Kebutuhan Sistem

a. Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional

Analisis ini dibutuhkan untuk mengetahui jenis kebutuhan yang berisi proses – proses dan juga informasi apa saja yang nantinya akan dilakukan dan dihasilkan oleh sistem.

b. Analisis Kebutuhan Sistem Non Fungsional

Analisis ini dibutuhkan untuk mengetahui *software* dan *hardware* apa saja yang akan digunakan untuk membangun sistem.

c. Analisis Kebutuhan Pengguna (*Brainware*)

Analisis ini dibutuhkan untuk mengetahui sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam pembuatan video media informasi

1.6.2.3. Metode Analisis Kelayakan Sistem

Sesuai dengan latar belakang masalah yang ada pada bab 1, maka diperlukan pembuatan video sebagai media informasi yang dapat mencakup masyarakat luas penyuluhan yang akan dilakukan.

a. Analisis Kelayakan Teknologi

Analisis kelayakan teknis ini akan dilakukan untuk mengetahui seberapa mudah sistem ini digunakan oleh objek.

b. Analisis Kelayakan Hukum

Analisis ini dibutuhkan untuk mengetahui apakah video media informasi ini sudah layak di publikasikan sesuai hukum yang berlaku.

c. Analisis Kelayakan Operasional

Analisis ini dibutuhkan untuk mengetahui apakah sistem ini telah memecahkan masalah yang terjadi pada objek.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan media informasi ini, butuh beberapa langkah yang harus di tempuh peneliti untuk menghasilkan video yang sesuai dengan kebutuhan. Adapun perancangan tersebut sendiri meliputi:

- a. Pra – Produksi
 - Ide Cerita

Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah karya multimedia. Biasanya ide ini akan dioleh dan dikembangkan sesuai tujuan dan kreativitas guna menentukan alur cerita dalam sebuah iklan.

- Tema

Garis besar dari sebuah video yang akan diangkat

- *Logline*

Logline merupakan inti cerita dari video yang akan dibuat.

- Naskah

Berisikan rancangan narasi, garis besar video dan *sound* yang akan digunakan untuk mempermudah peneliti dalam membuat video.

- *Storyboard*

Storyboard adalah tahapan terakhir dari perancangan pra – produksi, tahap ini berguna untuk pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal.

b. Produksi

- Drawing

Proses pembuatan sketsa gambar dari komponen yang ada pada video media informasi

- Coloring

Proses pewarnaan gambar atau tokoh

- Background dan Foreground

Proses pembuatan latarbelakang tokoh atau nuansa yang akan diciptakan tiap *scenei-nya*

- Dubbing

Proses *sound record* narasi agar informasi yang diberikan lebih jelas dan mudah diterima

- Sound Editing

Proses perubahan suara, seperti menghilangkan *noise* pada *sound*

c. Paska Produksi

- Editing

Editing video merupakan tahap dimana pengelolaan dan pengeditan video dengan beberapa langkah seperti penggabungan video, pemotongan video, penambahan teks pengelolaan suara dan lain sebagainya

- Rendering

Proses akhir dari keseluruhan proses pemodelan ataupun animasi komputer

1.6.4 Metode Testing

Peneliti melakukan testing terhadap video media informasi dengan melakukan penayangan hasil akhir video media informasi dihadapan objek penelitian menggunakan laptop.

1.7. Sistematika Penulisan

Secara sistematis, penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu pendahuluan, landasan teori, analisis dan perancangan, implementasi dan pembahasan, dan penutup.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan dan diuraikan tentang penelitian terkait yang pernah dilakukan sebelumnya, serta menjelaskan teori-teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi deskripsi singkat tentang obyek penelitian, kemudian tinjauan terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini di obyek penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan implementasi dan hasil-hasil yang diperoleh pada penelitian dan menguraikan uji coba program dari hasil penelitian beserta pembahasannya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dituliskan tentang kesimpulan serta saran untuk pengembangan penelitian serupa yang akan datang.

