

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyampaian informasi terkait keselamatan dan pengenalan lingkungan sekolah merupakan hal yang penting dalam kegiatan pendidikan vokasi, terutama bagi program keahlian yang melibatkan aktivitas praktik. Setiap siswa baru maupun tamu industri perlu memahami aturan dasar, jalur yang harus dilalui, serta area tertentu yang memiliki potensi risiko sebelum terlibat dalam kegiatan di lingkungan sekolah. Kegiatan pengenalan awal ini dikenal sebagai *safety induction*.

Di SMK Negeri 2 Yogyakarta, proses penyampaian informasi tersebut hingga saat ini masih dilakukan secara lisan dan melalui papan informasi yang tersedia di beberapa titik. Meskipun cara tersebut dapat digunakan, penyampaian informasi menjadi kurang konsisten karena bergantung pada siapa yang memberikan penjelasan. Selain itu, media visual yang tersedia belum mampu menggambarkan situasi secara menyeluruh kepada orang yang baru pertama kali memasuki lingkungan sekolah.

Sejumlah penelitian menyebutkan bahwa media audiovisual memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam menyampaikan informasi teknis maupun prosedural. Sejumlah ahli menemukan bahwa kombinasi visual dan audio membantu meningkatkan pemahaman karena mampu menyajikan informasi secara lebih konkret dan menarik. Hal ini sejalan dengan kebutuhan sekolah vokasi yang memerlukan media pembelajaran dan informasi yang mudah dipahami serta dapat digunakan secara berulang.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Husni Nuril Latifah, S.Pd., selaku guru Jurusan Teknik Geomatika dan Humas SMK Negeri 2 Yogyakarta, menunjukkan bahwa sekolah membutuhkan media penyampaian informasi yang lebih terstruktur dan mudah diakses. Ketiadaan media standar

berupa video membuat proses *safety induction* belum berjalan secara optimal, terutama saat menerima siswa baru atau tamu industri yang belum mengenal lingkungan sekolah.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan media audio visual berupa video *safety induction* menjadi salah satu solusi yang relevan. Video yang memadukan teknik *live shoot* dan *motion graphic* dinilai mampu menyajikan informasi secara lebih jelas, mulai dari tata letak area sekolah yang menunjukkan titik kumpul evakuasi jika terjadi bencana dan jalur evakuasinya. Selain itu, penggunaan video memungkinkan penyampaian informasi dilakukan secara konsisten dan dapat diputar kapanpun diperlukan.

Tugas akhir ini disusun untuk menjelaskan proses pembuatan video *safety induction* berbasis *live shoot* dan *motion graphic* sebagai upaya mendukung penyampaian informasi yang lebih efektif, sistematis, dan profesional di SMK Negeri 2 Yogyakarta. Media ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam memberikan orientasi awal yang lebih jelas serta meningkatkan pemahaman bagi siswa maupun tamu industri yang berkunjung.

Penggunaan teknik *live shoot* dan *motion graphic* dipilih karena dinilai mampu menyampaikan informasi keselamatan dengan cara yang lebih jelas dan menarik. Media video tidak hanya membantu penyampaian informasi secara visual, tetapi juga membuat audiens lebih mudah memahami prosedur keselamatan yang ada di sekolah.

Teknik *live shoot* digunakan untuk menampilkan kondisi asli lingkungan sekolah secara langsung, seperti jalur evakuasi, titik kumpul, tata tertib, hingga prosedur saat terjadi keadaan darurat. Dengan menampilkan lokasi nyata di lingkungan SMKN 2 Yogyakarta, penonton dapat lebih mudah mengenali area sekolah dan memahami langkah-langkah keselamatan yang harus dilakukan.

Sedangkan *motion graphic* digunakan untuk memperjelas informasi yang disampaikan dalam video. Melalui tambahan animasi, teks, ikon, dan ilustrasi bergerak, informasi penting dapat ditampilkan dengan lebih menarik dan tidak

membosankan. Penggunaan motion graphic juga membantu penonton lebih fokus terhadap poin-poin penting yang dijelaskan.

Penggabungan kedua teknik tersebut dipilih karena saling melengkapi satu sama lain. Live shoot memberikan gambaran nyata mengenai lingkungan sekolah, sementara motion graphic membantu memperkuat penyampaian informasi agar lebih komunikatif dan mudah dipahami. Oleh karena itu, video safety induction yang dibuat diharapkan dapat menjadi media edukasi keselamatan yang efektif bagi siswa maupun tamu sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat disimpulkan sebuah masalah yaitu "Bagaimana membuat video *safety induction* SMKN 2 Yogyakarta sebagai media informasi menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*?".

1.3 Tujuan Penelitian

Memberikan solusi berupa media edukasi *safety induction* yang berisi video instruksi keselamatan kerja kepada seluruh *civitas* maupun kepada pihak yang melakukan kunjungan ke SMK Negeri 2 Yogyakarta.

1.4 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya berfokus pada proses pembuatan video *safety induction* SMKN 2 Yogyakarta.
2. Video ini menggunakan metode *live shoot* dan *motion graphic* dalam pembuatannya.
3. Hasil dari pembuatan video ini akan ditayangkan di youtube
4. Durasi video 10 menit 49 detik dengan format MP4, 4K 3840 x 1260 pixel
5. Software yang digunakan adalah Capcut Pro, Adobe After Effect, Adobe Illustrator

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Institusi

- a. Mendapatkan media edukasi berupa video *safety induction* yang dapat digunakan untuk orientasi siswa baru.
- b. Mendapatkan solusi untuk penyampaian prosedur keselamatan kerja secara standar, konsisten, dan efektif.
- c. Memiliki media informasi yang lebih menarik, informatif, dan mudah dipahami dibanding penjelasan secara manual.

2. Dunia kerja dan industri (DUDI) :

- a. Mendapatkan gambaran jelas mengenai kesiapan sekolah dalam menerapkan budaya keselamatan kerja (K3).
- b. Memperkuat kerja sama antara sekolah dan industri melalui media visual yang menunjukkan kompetensi siswa.
- c. Menjadi sarana bagi industri untuk menilai kesiapan siswa dalam memasuki lingkungan praktik atau PKL.

3. Bagi penulis :

- a. Mengaplikasikan ilmu dan keterampilan multimedia.
- b. Mengembangkan keterampilan analisis kebutuhan, komunikasi profesional, dan pemecahan masalah nyata di lapangan.
- c. Mendapatkan pengalaman kerja langsung yang relevan dengan bidang multimedia dan industri kreatif.
- d. Melatih manajemen waktu, kerja tim, serta profesionalitas dalam menyelesaikan proyek.
- e. Menambah portofolio yang bernilai untuk kebutuhan akademik maupun peluang karier.
- f. Memperluas wawasan mengenai standar keselamatan kerja dan penerapannya di lingkungan pendidikan industri.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan tugas akhir ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi referensi dan landasan teori.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi pendefinisian permasalahan, analisis kebutuhan, dan perancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi proses pembuatan video dan implementasi pembuatan video.

BAB V PENUTUP

Berisi hasil pembahasan yang menjawab rumusan masalah.

