

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi memberikan kontribusi signifikan dalam pemanfaatan media informasi dan media edukasi alternatif dalam berbagai kebutuhan, seperti pemanfaatan media informasi dan edukasi pada pembuatan video *safety induction* di lingkungan Pendidikan sekolah menengah kejuruan berbasis *TICS (The Industrial Culture School)*. *TICS (The Industrial Culture School)* merupakan konsep penerapan budaya kerja industri di lingkungan sekolah menengah kejuruan (SMK). Salah satu sekolah kejuruan di Yogyakarta yang menerapkan *TICS (The Industrial Culture School)* yaitu SMK N 2 Yogyakarta.

Berdasarkan hasil pengamatan pada salah satu ruang rapat di SMK N 2 Yogyakarta yaitu ruang Jodhipati, penyampaian informasi keselamatan kerja masih terbatas pada media poster dan penjelasan secara lisan sehingga kurang efektif dalam memberikan pemahaman menyeluruh. Maka dibuatkanlah video *safety induction* sebagai media penyampaian informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut Rifqi Nabil Fadhlurrahman (2024) penggunaan motion graphic liveshoot mampu meningkatkan ketertarikan audiens dalam penyampaian informasi keselamatan kerja dan mitigasi bencana sehingga informasi dapat dipahami lebih baik. Berdasarkan hal tersebut konsep motion graphic liveshoot diterapkan dalam pembuatan video *safety induction*[1]

Video *safety induction* yang kami buat menyajikan penjelasan secara rinci dan sistematis mengenai pentingnya keselamatan dan Kesehatan kerja saat berada di ruangan Jodhipati, yang berisi panduan mitigasi bencana. Video ini dilengkapi dengan simulasi langsung yang dilakukan di ruangan Jodhipati SMK N 2 Yogyakarta. Setelah dibuatkan video tersebut seluruh warga sekolah dan tamu lebih mudah

memahami prosedur keselamatan kerja dan mitigasi bencana yang ada di lingkungan sekolah.

Menurut Rahman M. (2023) *Video safety induction* mempunyai fungsi khusus sebagai media pembelajaran audiovisual yang dapat menyajikan prosedur keselamatan dan Tindakan mitigasi secara rinci. *Video safety induction* menggunakan kombinasi visual dan audio sehingga mudah dipahami.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses perancangan video dan animasi *motion graphic* yang sesuai dengan konsep dan kebutuhan perusahaan?
2. Bagaimana penerapan *motion graphic* dalam mendukung penyampaian informasi keselamatan kerja?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang prosedur keselamatan kerja dan mitigasi bencana bagi warga SMK dan para tamu.
2. Memberikan panduan keselamatan yang lebih nyata, mudah dipahami, dan dapat digunakan secara berulang.
3. Mengembangkan keterampilan penulis dibidang multimedia dalam perancangan produksi, pembuatan *motion graphic*, pengambilan gambar, pengolahan audio-visual, dan editing video.

1.4 Batasan Masalah

1. Proses produksi video difokuskan pada tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, tanpa mencakup implementasi jangka panjang seperti evaluasi penggunaan video atau pengukuran tingkat efektivitas terhadap seluruh siswa atau warga SMK Negeri 2 Yogyakarta.
2. Pembuatan video dilakukan menggunakan hardware yang tersedia di sekolah yaitu kamera, drone, tripod, *clip on*, dan handphone. Sedangkan software yang digunakan

yaitu *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effect*, *CapCut*, *InShot*. Sehingga kualitas produksi disesuaikan dengan fasilitas yang ada.

3. Video ditujukan untuk warga SMKN 2 Yogyakarta dan para tamu yang berkunjung.
4. Media video *safety induction* ruangan Jodhipati ini ditujukan bagi pengguna non-disabilitas dan belum mengakomodasi kebutuhan aksesibilitas bagi penyandang disabilitas sensorik, khususnya pengguna dengan hambatan pendengaran (tuna rungu) dan hambatan penglihatan (tuna netra), karena belum dilengkapi fitur seperti bahasa isyarat, subtitle khusus aksesibel, audio deskripsi, maupun media alternatif yang setara

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Institusi (SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA)
 - a. Mempunyai media *safety induction* resmi yang terstruktur dan konsisten untuk setiap ruang.
 - b. Mendukung peningkatan budaya keselamatan kerja dengan menyediakan media panduan visual yang menarik dan mudah dipahami.
 - c. Mengurangi Potensi risiko kecelakaan saat berada di ruang praktik
2. Bagi Dunia Kerja dan Industri (DUDI)
 - a. Industri memperoleh calon tenaga kerja yang memahami dan terbiasa menerapkan standar keselamatan kerja K3
 - b. Meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya komunikasi keselamatan kerja.
 - c. Mendapatkan calon tenaga kerja yang memiliki kemampuan komunikasi visual dan pemahaman keselamatan kerja yang bisa diterapkan di berbagai bidang kerja.
3. Bagi Mahasiswa
 - a. Meningkatkan keterampilan teknis dalam bidang multimedia, seperti perencanaan produksi, pembuatan *motion graphic*, pengambilan gambar, pengolahan audio-visual, dan editing video

- b. Mendapatkan pengalaman nyata dalam mengerjakan proyek berbasis kebutuhan instansi.
- c. Melatih kemampuan bekerja secara profesional dalam tim, pembagian tugas, komunikasi dengan pihak instansi dan pengelolaan waktu.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang pembuatan video *safety induction* ruangan Jodhipati, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, dan yang terakhir yaitu manfaat bagi institusi, dunia industri, dan praktikan.

BAB II

Bab II berisi tinjauan Pustaka yang mencakup referensi penelitian terdahulu, landasan teori yang berhubungan dengan project yang penulis buat dengan mengambil beberapa referensi dari buku, *ebook* maupun situs resmi.

BAB III

Bab III berisi metodologi penelitian yang mencakup pendefinisian masalah yang ada pada mitra yang berisi tinjauan umum, deskripsi masalah dengan solusi yang diusulkan, mencakup analisis kebutuhan yang berisi tentang kebutuhan fungsional dan non fungsional, dan yang terakhir yaitu teori perancangan hingga teori pengujian terhadap hasil project.

BAB IV

Bab IV berisi hasil dan pembahasan dengan mencakup implementasi dari hasil-hasil dari project tugas akhir penulis dan hasil pengujian yang ditunjukkan kepada mitra dan ahli multimedia untuk melihat apakah project yang sudah penulis buat sudah sesuai dengan rancangan yang disusun sebelumnya.

BAB V

Pada bab terakhir ini memuat kesimpulan berisi hasil pembahasan yang dapat menjawab rumusan masalah yang ada di bab I dan terakhir yaitu saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian (untuk objek penelitian maupun pembaca yang akan mengembangkan hasil penelitian).

