BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perpaduan yang apik antara kreatif dan tekonologi mampu melahirkan sebuah kata baru yaitu Multimedia. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk menciptakan sebuah karya yang dituangkan dalam bentuk teks, grafik, audio, video dan animasi, yang disajikan dalam bentuk linear dan interaktif, memungkinkan pengguna melakukan navigasi, interaksi, kreasi dan komunikasi.

Multimedia adalah salah satu konsentrasi studi yang mengalami peningkatan minat di kalangan kawula muda, ini di buktikan dengan semakin populernya industri ekonomi kreatif di Indonesia terkhusus bidang multimedia. Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan teknologi informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumberdaya manusia sebagai faktor produksi yang utama.

Salah satu sub-sektor ekonomi kreatif multimedia yang paling diminati adalah industri film. Bahkan industri film menjadi program unggulan Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. Berbicara tentang sumber daya manusia (SDM), pemerintah tidak tinggal diam. Ini dibuktikan dengan menjamurnya konsentrasi studi multimedia; audio, video, animasi, dan lain-lain pada lembaga-lembaga pendidikan seperti perguruan tinggi, sekolah, dan lembaga kursus dan pelatihan (LKP) di Indonesia.

Tidak bisa dibantah bahwa kebutuhan pasar untuk industri film belum berbanding lurus dengan kualitas dan kuantitas SDM. Pertanyaannya kenapa? Karena Indonesia masih dalam tahap berkembang dan baru mengenal pentingnya Industri Ekonomi Kreatif ini. Industri film menjadi tren karena media ini mempunyai dua unsur penting: audio dan gambar.

Pembuatan film pun tidak bisa sembarangan, dibutuhkan kajian dan juga riset yang mendalam pada prosesnya. Tentang teknik metode penyampaian pesan

yang disematkan pada film tersebut, strategi produksi yang digunakan, dan tindak lanjut publikasi setelah film selesai di produksi, semuanya harus terkonsep sedemikian rupa agar maksud dari film tersampaikan dan memberikan informasi pada pengguna.

Berlandaskan hal tersebut, penulis berencana untuk membuat sebuah film promosi berbentuk video pada Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang bertujuan untuk kebutuhan publikasi informasi dan penarikan minat kawula muda untuk mendaftar. Selama ini, Jurusan Teknik Komputer hanya menggunakan filmpromosi umum dan laman *website* Politeknik Negeri Sriwijaya yang tentunya tidak mendetil membahas Jurusan Teknik Komputer.

Pembuatan film promosi dalam bentuk *company profile* video ini akan menjadi media alternatif baru pada Jurusan Teknik Komputer yang tentunya lebih menarik, dan profesional sehingga dapat memperluas wawasan civitas akademika dan juga calon mahasiswa tentang Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya. Karena film ini dikemas dalam bentuk video, maka sangat fleksibel sekali jika di integrasikan dengan *website, mobile, desktop,* dan juga media sosial.

Berlandaskan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis memilih judul **”Profil Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya dengan Metode *Expository Documentary Film* sebagai Sarana Promosi &Media Informatif**”. Dengan harapan agar meningkatnya minat calon mahasiswa untuk mendaftar kuliah dan menambah wawasan civitas akademika Jurusan Teknik Komputer.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang yaitu bagaimana membuat sebuah profil Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang dikemas dalam bentuk video promosi yang menarik dan informatif.

1.3 Batasan Masalah

Penyusunan laporan akhir ini diberikan batasan masalah yaitu hanya membuat video berupa informasi yang menarik dalam bentuk audio, visual, teks dan *graphic motion* berisikan tentang profil lengkap, dan keunggulan Jurusan Teknik Komputer kepada publik yang dikemas dalam durasi 5 – 7 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

- **Masyarakat**

  Agar masyarakat umum mengetahui tentang profil Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya dan menjadi daya tarik bagi calon mahasiswa.

- **Institusi**

  Sebagai bahan promosi dan juga media informatif bagi civitas akademika Politeknik Negeri Sriwijaya, terkhusus Jurusan Teknik Komputer.

- **Peneliti**

  Memanfaatkan multimedia sebagai media informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

- Untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya dengan membuat laporan penelitian secara ilmiah dan sistematis.
- Meningkatkan kualitas media promosi dan media informatif tentang Program Studi Teknologi Kimia Industri di Politeknik Negeri sriwijaya.