

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Balai Riset dan Standardisasi Industri Kota Palembang yang sebelumnya dikenal sebagai Balai Penelitian dan Pengembangan Industri Kota Palembang adalah unit pelaksana teknis di lingkungan Kementerian Perindustrian yang berada di bawah Badan Pengkajian Kebijakan Mutu dan Iklim Industri Kementerian Perindustrian. Secara definitif, institusi ini diresmikan pada tahun 1981 berdasarkan SK. Menperin No. 357/M/SK/8/1980 tanggal 26 Agustus 1980 sebagai Balai Penelitian dan Pengembangan Industri. Setelah itu institusi ini berganti nama menjadi Baristand Industri dan Perdagangan Palembang berdasarkan SK Menperindag No. 784/MPP/Kep/11/2002 tanggal 29 November 2002, kemudian berdasarkan Peraturan Menteri Perindustrian No.49/MIND/PER/6/2006 tanggal 29 Juni 2006, berganti nama menjadi Baristand Industri Palembang.

Baristand Industri Palembang memiliki beberapa pelayanan jasa teknis yang salah satunya adalah jasa litbang (penelitian dan pengembangan). Layanan Jasa Litbang (Penelitian dan Pengembangan) adalah jenis jasa penelitian yang dilaksanakan pada kegiatan *problem solving* industri, inovasi teknologi proses untuk menekan angka impor melalui pemberdayaan sumber daya alam lokal dan sekaligus menciptakan teknologi proses yang ramah lingkungan. Namun saat ini masih banyak masyarakat yang masih belum mengetahui informasi mengenai Pelayanan Jasa Litbang ini di Baristand Industri Palembang dikarenakan promosinya hanya sebatas brosur dan di website saja.

Animasi 2D adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi animasi dan desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. (Curran, 2017). Dimana melalui animasi 2D atau *motion graphic*, perusahaan atau sebuah instansi dapat mempresentasikan visi dan misi sebuah perusahaan juga menawarkan produk maupun jasa yang dihasilkan oleh perusahaan atau instansi kepada konsumen (Rachmat Kriyantono, 2016). Untuk mengatasi masalah ini,

perlu dibuat sebuah media informasi yang menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat yaitu animasi pelayanan jasa litbang yang dapat menarik minat masyarakat serta penyebarannya pun dapat dengan mudah. Maka dari itu Pembuatan Animasi 2D Layanan Jasa Litbang di Baristand Industri Palembang Berbasis Multimedia, dapat dijadikan solusi, sebagai media informasi dan promosi yang efektif dan menarik. Dipilihnya animasi 2D juga dinilai mampu menarik perhatian, tidak membuat cepat bosan bagi orang yang menonton (Maulana, Rusli, & Ristiyanah, 2017).

Dengan itu Masyarakat bisa secara langsung melihat tanpa perlu mengeluarkan uang yang lebih untuk mengetahui tentang Baristand Industri Palembang. Cukup dengan mengakses internet dan mencari di media sosial, maka Masyarakat bisa langsung mengetahui tentang informasi tentang Baristand Industri Palembang. Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Muhammad Iqbal Hanafri, 2018 dalam jurnalnya yang berjudul "*Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Pada BPJS Ketenagakerjaan*". Berdasarkan uraian diatas, adapun judul Laporan Skripsi yang akan penulis ambil adalah "**Animasi 2D Layanan Jasa (Litbang) Penelitian dan Pengembangan di Baristand Industri Palembang**"

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, rumusan masalah masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat pembuatan animasi 2D layanan jasa penelitian dan pengembangan di Baristand Industri Palembang.
2. Bagaimana memberi edukasi kepada masyarakat mengenai pelayanan di Baristand Industri Palembang melalui animasi yang bisa di nikmati kapan saja dan dimana saja.

1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan Skripsi yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan menghindari pembahasan yang jauh dari pokok permasalahan, maka penulis membuat sebuah batasan masalah, sebagai berikut:

1. Pembuatan Animasi 2D Layanan Jasa Litbang Baristand Industri Palembang ini, penulis menggunakan metode animasi multimedia / Luther.
2. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam Pengembangan Media Informasi ini adalah *Adobe Premiere Pro 2018* dan *Adobe After Effect 2018*

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan Skripsi adalah :

1. Memperkenalkan Baristand Industri Palembang kepada masyarakat sebagai instansi yang memberikan penilaian terhadap suatu barang apakah sesuai standardisasi atau belum.
2. Memberikan informasi kepada seluruh kalangan masyarakat, serta sebagai sarana promosi dan mengajak masyarakat yang memiliki usaha / bisnis untuk menggunakan jasa pelayanan dari Baristand Industri Palembang

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan Skripsi ini adalah:

1. Masyarakat dapat memperoleh informasi mengenai Baristand Industri Palembang.
2. Menjadi media informasi dan promosi yang dapat ditonton ketika Baristand Industri Palembang melakukan sosialisasi kepada masyarakat ataupun klien Baristand Industri Palembang itu sendiri.

1.6. Metode Penelitian

Dilakukan untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam Laporan Skripsi ini, penulis menggunakan metode Luther, yaitu sebagai berikut :

1. *Concept*

Menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identification audience*), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain,

dan spesifikasi umum

2. *Design*
Tahap dalam membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.
3. *Material Collecting*
Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar icon, foto, animasi, *video*, *audio*.
4. *Assembly*
Tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia
5. *Testing*
Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap *assembly*.
6. *Distribution*
Tahap akhir pengemasan dan penyebaran dari produk

1.7. Sistem Penulisan

Dalam mempermudah pembahasan dan pemahaman, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini mengutarakan latar belakang dan alasan pemilihan judul, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, pembatasan masalah, metode penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang mendukung dan mendasari dalam pengembangan media informasi layanan jasa litbang Baristand Industri Palembang berbasis video dan animasi multimedia ini.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai kerangka penelitian, perancangan, persiapan data, pengembangan, metode, hingga tes kinerja sistem.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan sesuai dengan perancangan dan teori yang telah dilandaskan.

BAB V. PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari penulis.

