

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era persaingan dunia kerja, sangat diharapkan peranan dunia teknologi informasi pendukung segala aspek yang diperlukan untuk memberikan sumbangan pemikiran dan karya nyata dalam membangun bangsa dan Negara. Dalam hal ini dunia kerja menuntut untuk mendapatkan sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif dalam persaingan dunia usaha. Untuk itu sangat diperlukan tenaga kerja yang memiliki keahlian yang tinggi untuk menghadapi perkembangan dan persaingan global baik masa kini maupun masa mendatang.

Departemen Pendidikan Nasional (2015) mengartikan bahwa praktek kerja industri adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan keahlian kejuruan yang memadukan secara utuh dan terintegrasi program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan bekerja langsung dilapangan dan dalam kegiatan PKL harus ada kesepakatan antara pihak sekolah dengan industri sebagai intitusi padangan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga tahan evaluasi dan sertifikasi.

Melalui kerja praktek ini, mahasiswa dapat mempraktekan dari apa yang telah mereka dapatkan dibangku perkuliahan dengan terlibat langsung ke lapangan, belajar bertanggung jawab atas pekerjaan yang diberikan. Selain itu, mahasiswa berkesempatan untuk menambah pengetahuan, pengalaman kerja dan mengembangkan cara berpikir, memberikan ide-ide yang kreatif dan berguna. Pengalaman kerja praktek mahasiswa di berbagai perusahaan atau instansi akan sangat berguna bagi mahasiswa untuk menambah kecakapan profesional, personal dan sosial mahasiswa.

Tak banyak Mahasiswa ragu bahkan ada yang tidak mengetahui bagaimana panduan pembuatan laporan Kerja Praktek mulai dari tahapan Persiapan sampai dengan sistematika penulisan. Untuk mengatasi masalah ini, perlu dibuat sebuah media penyampaian informasi yang mudah dipahami oleh mahasiswa. Salah satu cara penyampaian informasi yang banyak digunakan saat ini adalah media Animasi. Selain itu, animasi dinilai dapat menarik minat mahasiswa dari berbagai umur

bahkan penyebarannya pun dapat dengan mudah dibagikan melalui media sosial sehingga dapat tersebar secara tepat dan merata ke semua mahasiswa yang ada di berbagai tempat. Maka berdasarkan uraian di atas, adapun judul Skripsi yang akan penulis ambil adalah “**Animasi Interaktif Prosedur Kerja Praktek Mahasiswa Berbasis *Motion graphic* di Politeknik Negeri Sriwijaya**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yaitu bagaimana cara menyampaikan Panduan Prosedur Kerja Praktek secara efisien dan efektif kepada mahasiswa di Politeknik Negeri Sriwijaya .

1.3 Ruang Lingkup Penulisan

Ruang lingkup proposal skripsi ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Dalam pembuatan video animasi Panduan Prosedur Kerja Praktek dimulai dari tahapan Pra Produksi hingga tahapan Paska Produksi.
2. Materi yang akan dibahas yaitu mengenai Prosedur Kerja Praktek Mahasiswa di Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Pembuatan *asset* menggunakan *software* desain *digital*.
4. Pengeditan video animasi menggunakan *video editor*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan video animasi ini adalah memanfaatkan visualisasi yaitu animasi berbasis *motion graphic* dalam menyampaikan panduan Prosedur Kerja Praktek kepada mahasiswa.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan video animasi Prosedur Kerja Praktek Mahasiswa di Politeknik Negeri Sriwijaya.

1. Memberikan pemahaman kepada mahasiswa untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas mengenai Prosedur Kerja Praktek Mahasiswa di Politeknik Negeri Sriwijaya.

2. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang cara membuat animasi dengan berbasis *motion graphic*.

1.6 Metode Penelitian

Dilakukan untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam proposal 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 penerapan animasi Prosedur Kerja Praktek Mahasiswa di Politeknik Negeri Sriwijaya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

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

BAB IV HASIL YANG DIHARAPKAN

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