

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini menyampaikan tentang : (1) Latar Belakang, (2) Rumusan Masalah, (3) Batasan Masalah, (4) Tujuan dan (5) Manfaat.

1.1 Latar Belakang

Singaraja merupakan kota pendidikan yang berlokasi di Bali Utara, tepatnya di kabupaten Buleleng, Bali. Kota Singaraja adalah kota yang memiliki beberapa perguruan tinggi dan salah satu perguruan tinggi negeri yaitu Undiksha (Universitas Pendidikan Ganesha). Undiksha dapat menghasilkan sumber daya manusia dalam bidang kependidikan dan non-kependidikan. Undiksha memiliki beberapa Fakultas yang telah lama berdiri, salah satunya yaitu FTK (Fakultas Teknik dan Kejuruan).

FTK berdiri pada tahun 1990 dengan program studi PKK (Pendidikan Kesejahteraan Keluarga) dalam ilmu pendidikan. Pada tahun 2003, FTK menghasilkan empat jurusan yaitu PKK (Pendidikan Kesejahteraan Keluarga), Manajemen Informatika (MI), Teknik Elektronika (TE), dan Boga Perhotelan. Sesuai dengan perkembangan jaman dan meluasnya akses pendidikan dengan ilmu yang baru, FTK melahirkan jurusan baru, diantaranya Pendidikan Teknik Informatika (PTI) dan Pendidikan Teknik Mesin (PTM). Dan pada tahun 2018 FTK

juga membuka dua program studi baru yaitu Sistem Informasi dan Ilmu Komputer (Undiksha, 2019).

Fakultas Teknik dan Kejuruan memiliki beberapa Prosedur Operasional Standar dibidang Kemahasiswaan. Namun, sulit untuk disebarluaskan sehingga informasi di dalam prosedur operasional standar tersebut tidak dapat tersampaikan dengan efektif. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan sebuah media informasi berbasis animasi 2D dengan menggunakan konsep *motion graphic*, sehingga penyampaian informasi kepada pengguna lebih menarik, komunikatif, dan informasi dapat disampaikan dengan lebih efektif.

Sejauh ini Fakultas Teknik dan Kejuruan (FTK) hanya memiliki beberapa media informasi begitu juga dengan pengembangan Media Informasi Prosedur Operasional Standar (POS) Kemahasiswaan Berbasis Video Animasi 2D juga masih sedikit tersedia di FTK. Media informasi ini sangat berguna untuk kelacaran kegiatan kemahasiswaan di lingkungan Fakultas Teknik dan Kejuruan. Melalui media informasi ini, dapat disampaikan informasi mengenai tutorial prosedur operasional kemahasiswaan kepada mahasiswa dengan cara yang menarik.

Untuk menjawab permasalahan dari uraian tersebut perlu dikembangkan sebuah Media Informasi Prosedur Operasional Standar (POS) Kemahasiswaan Fakultas Teknik dan Kejuruan Berbasis Video Animasi 2D. Dengan adanya pembuatan media informasi ini di harapkan dapat membantu mahasiswa dan staff operasional untuk mengetahui POS kemahasiswaan di lingkup FTK (Fakultas Teknik dan Kejuruan) Undiksha.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat dari latarbelakang yang dipaparkan, dapat di simpulkan beberapa permasalahan untuk dicari solusinya yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang Media Informasi Prosedur Operasional Standar (POS) Kemahasiswaan Fakultas Teknik dan Kejuruan Berbasis Video Animasi 2D di FTK?
- b. Bagaimana cara mengimplementasikan Prosedur Operasional Standar (POS) Kemahasiswaan Fakultas Teknik dan Kejuruan Berbasis Video Animasi 2D, menjadi media informasi di FTK?

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan Prosedur Operasional Standar (POS) Kemahasiswaan Fakultas Teknik dan Kejuruan Berbasis Video Animasi 2D, memiliki batasan masalah yang mencakup sebagai berikut :

- a. Agar video ini dapat dibuat dengan lebih detail dan mendalam, maka penulis membatasi diri hanya berkaitan dengan lingkup kemahasiswaan.
- b. Video yang akan dikerjakan ada sebanyak 10 POS, diantaranya:
 - Prosedur Pengajuan Cuti Akademik,
 - Prosedur Pengajuan Aktif Kembali Mahasiswa Pasca Cuti Akademik,
 - Prosedur Pengajuan Pengaktifan Mahasiswa Pasca Non-aktif (Tidak Melakukan Pembayaran SPP),
 - Prosedur Pengajuan Pindah Jurusan dalam Fakultas,

- Prosedur Pengajuan Pindah Program Studi dalam Fakultas,
- Prosedur Pengajuan Mahasiswa Pindah Jurusan beda Fakultas,
- Prosedur Pengajuan Mahasiswa Pindah Program Studi Kuliah beda Fakultas,
- Prosedur Pengajuan Mahasiswa untuk Pindah ke Universitas lain,
- Prosedur Alih Program,
- Prosedur Pemberhentian Masa Studi Mahasiswa (Putus Kuliah).

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Prosedur Operasional Standar (POS) Kemahasiswaan Fakultas Teknik dan Kejuruan Berbasis Video Animasi 2D, yaitu sebagai berikut :

- a. Untuk merancang sebuah tutorial Prosedur Operasional Standar (POS) Kemahasiswaan Berbasis Video Animasi 2D.
- b. Untuk mengimplentasikan Media Informasi Prosedur Operasional Standar (POS) Kemahasiswaan Berbasis Video Animasi 2D.

1.5 Manfaat

Manfaat dalam pembuatan media informasi Operasional Standar (POS) Kemahasiswaan Fakultas Teknik dan Kejuruan Berbasis Video Animasi 2D yaitu sebagai berikut:

- a. Menampilkan sebuah media informasi yang menarik dan memberikan informasi mengenai prosedur operasional standar di lingkungan FTK.
- b. Menjadi sumber informasi mengenai prosedur-prosedur pada bidang kemahasiswaan di lingkungan FTK.