

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT *Superintending Company of Indonesia* (Persero) atau yang dikenal dengan nama PT SUCOFINDO merupakan sebuah Badan Usaha Milik Negara (BUMN) Indonesia. Awalnya perusahaan tersebut hanya berfokus pada layanan jasa pemeriksaan dan pengawasan di bidang perdagangan, terutama komoditas pertanian serta membantu pemerintah dalam menjamin kelancaran arus barang dan pengamanan devisa negara dalam perdagangan ekspor dan impor. Seiring berkembangnya kebutuhan dunia usaha, Sucofindo mengembangkan layanan jasa di bidang usaha pengujian, inspeksi, sertifikasi, konsultasi dan pelatihan dalam bidang pertanian, kehutanan, pertambangan (migas dan nonmigas), konstruksi, industri pengolahan, kelautan, perikanan, pemerintah, transportasi, energi terbarukan dan tak terbarukan, serta sistem informasi.

Agar dapat mencapai tujuan menjadi perusahaan kelas dunia yang terpercaya di bidang tersebut, Sucofindo memberikan pelatihan pembelajaran kepada seluruh Pegawai dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional (tatap muka langsung). Namun mulai tahun 2019 metode pembelajaran tersebut dianggap kurang efektif dan efisien, karena seiring berkembangnya teknologi terdapat banyak alternatif metode pembelajaran salah satunya yaitu metode *e-Learning* (*online learning*). Di mana proses pembelajaran yang sebelumnya menggunakan tatap muka di dalam kelas diperluas jangkauannya dengan menggunakan sistem *e-Learning* atau seiring dengan perkembangan teknologi mulai dikenal dengan istilah pendidikan jarak jauh (Syahmaidi & Hidayat, 2016). Salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang dapat menjadi media penyampaian informasi adalah Multimedia. Multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif (Munir 2012).

Dalam mengoptimalkan metode pembelajaran *e-Learning*, Sucofindo mempunyai divisi *Human Capital* yang bertugas mengoptimalkan metode tersebut dengan memilih *motion graphic* sebagai media untuk menyampaikan informasi ataupun pengisi konten materi pembelajaran yang tersedia pada website *Sucofindo Center for Learning and Development* (SCLD) kepada seluruh pegawai SUCOFINDO. *Motion graphic* dipilih sebagai media penyampaian informasi karena pada saat ini sosialisasi disampaikan hanya melalui lisan sehingga kurang optimal. Maka, diperlukan media yang lebih komunikatif dan interaktif agar sosialisasi yang dilakukan dapat tersampaikan dengan optimal kepada seluruh pegawai Sucofindo. *Motion Graphic* adalah grafik yang menggunakan *footage* dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari *motion* atau gerakan dan biasanya di kombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia (Betancourt 2012). Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis memilih judul untuk tugas akhir ini adalah “Pembuatan *Motion Graphic E-Learning* sebagai Media Informasi Internal Perusahaan di PT SUCOFINDO”.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang menggunakan atau memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Tujuan dari Pembuatan *Motion Graphic E-Learning* sebagai Media Informasi Internal Perusahaan di PT SUCOFINDO adalah sebagai berikut:

1. Membuat *motion graphic* transformasi pembelajaran sebagai media penyampaian informasi mengenai perubahan metode pelatihan pembelajaran yang akan dipublikasikan pada website *Sucofindo for Learning and Development*.
2. Membuat *motion graphic* pembaharuan keputusan direksi peraturan disiplin pegawai sebagai media penyampaian informasi mengenai pembaharuan isi peraturan disiplin pegawai yang akan dipublikasikan pada website *Sucofindo for Learning and Development*.

1.3 Manfaat

Manfaat dari Pembuatan *Motion Graphic E-Learning* sebagai Media Informasi Internal Perusahaan di PT SUCOFINDO adalah sebagai berikut:

1. PT SUCOFINDO dapat menyampaikan informasi kepada seluruh pegawai dengan cara yang berbeda dari sebelumnya yaitu melalui *motion graphic*.
2. Mempermudah perusahaan dalam mengingatkan pegawai mengenai transformasi metode pembelajaran konvensional menjadi *online learning* yang penerapannya mulai di optimalkan pada tahun 2020.
3. Mempermudah perusahaan dalam memberitahu pegawai mengenai pembaharuan pada Keputusan Direksi (KD) Peraturan Disiplin Pegawai.
4. Penulis dapat menambah portofolio dari produk *motion graphic* yang telah dikerjakan.
5. Pembaca dapat menambah wawasan dan memperluas referensi mengenai pembuatan *motion graphic* yang dibuat melalui proses tahap demi tahap.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang terdapat dalam Pembuatan *Motion Graphic E-Learning* sebagai Media Informasi Internal Perusahaan di PT SUCOFINDO adalah sebagai berikut:

1. Hasil karya *motion graphic* tentang transformasi pembelajaran konvensional menjadi *online learning* dan pembaharuan keputusan direksi peraturan disiplin pegawai, dipublikasikan melalui website *Sucofindo Center For Learning And Development (SCLD)*.
2. Target *audience* untuk video *motion graphic* yang terdapat pada laporan akhir ini adalah seluruh pegawai Sucofindo yang memiliki rentang usia mulai 20 tahun sampai 56 tahun.

3. Pembuatan *motion graphic* dibuat hanya untuk internal perusahaan PT SUCOFINDO.
4. Video yang dihasilkan memiliki format .mp4.
5. Output yang dihasilkan berupa konten pada website *e-Learning* sebagai media informasi internal perusahaan berbasis multimedia dalam bentuk *motion graphic*.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.