

BAB III

PROFIL PERUSAHAAN

3.1. Objek Penelitian

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Cikal bakal lembaga sensor film di Indonesia bermula pada masa penjajahan Belanda, pada 1916 diterbitkan Ordonansi mengenai film dan tata cara penyelenggaraan usaha bioskop, pengaturan ini didasari bahwa ternyata film yang membawa perubahan pandangan masyarakat pribumi terhadap tuan-tuan kulit putihnya.

Keberadaan LSF ternyata diamanatkan oleh Undang-Undang Perfilman No. 33 Tahun 2009. LSF memiliki anggota LSF yang berjumlah 17 orang. Dua belas anggota LSF berasal dari unsur masyarakat umum sedangkan 5 orang unsur pemerintah.

Setiap video, iklan, film TV, video klip musik, serta film layar lebar yang kita saksikan ternyata sudah melalui proses sensor. LSF hanya tidak mensensor siaran yang bersifat langsung dan siaran berita televisi.

Melakukan penyensoran tidak mudah, karena setiap anggota tentunya memiliki sendiri penilaian mengenai apa yang menurut mereka baik dan tidak, tetapi menurut aturan penyensoran dilakukan dengan melihat dari segi: (a) kekerasan, perjudian, dan narkoba; (b) pornografi; (c) suku, ras, kelompok, dan/atau golongan (d) agama; (e) hukum; (f) harkat dan martabat

manusia; (g) usia penonton film. Intinya, ketika film terlalu vulgar mempertontonkan hal-hal itu, biasanya tidak lulus sensor.

Lembaga ini merupakan kepanjangan tangan dari negara untuk mendukung perkembangan film di Indonesia. Dalam segi pendanaan, lembaga ini masih menerima uang dari anggaran belanja negara dan daerah, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk menerima dana dari tarif yang dikenakan saat melakukan sensoran pada film

Klasifikasi usia menonton di Indonesia dibagi menjadi 4 kategori yaitu: (a) untuk semua umur; (b) untuk penonton usia 13 tahun atau lebih; (c) untuk penonton usia 17 tahun atau lebih (d) untuk penonton usia 21 tahun lebih [9].

Logo Lembaga Sensor Film



Gambar 3. 1 Logo Lembaga Sensor Film

(Sumber : <http://www.lsf.go.id/>)

3.1.2. Visi Dan Misi Perusahaan

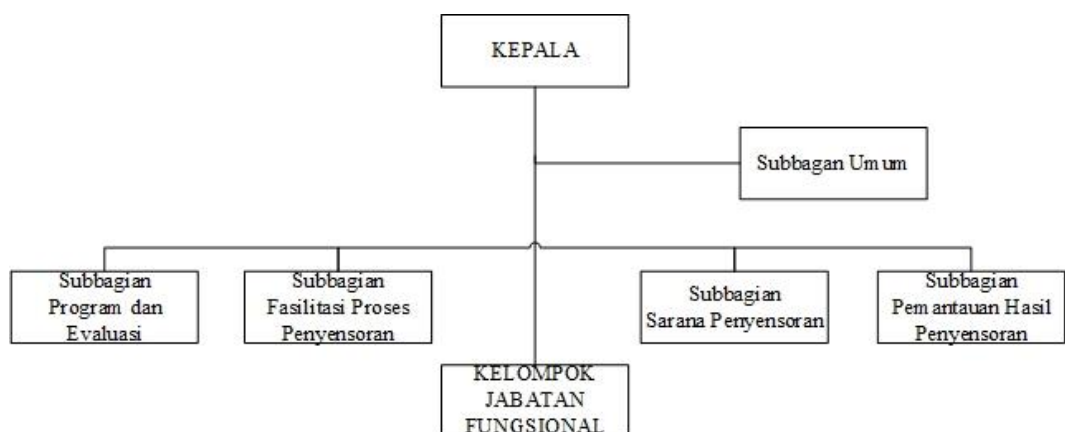
3.1.2.1. Visi

Meningkatkan daya saring informasi masyarakat Indonesia dalam rangka pelestarian dan pengembangan tata nilai budaya bangsa.

3.1.2.2. Misi

1. Melindungi masyarakat dari kemungkinan dampak negatif yang timbul dalam peredaran, pertunjukan dan penayangan film dan reklame film.
2. Bersama Lembaga dan Pihak Terkait menjadi "Garda Budaya Bangsa" memasuki era perubahan yang tetap menghargai nilai-nilai moral dan budaya.
3. Menjembatani keanekaragaman pandangan budaya untuk menciptakan persepsi yang sama demi kesatuan dan persatuan bangsa.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3. 2 Struktur organisasi sekretariat Lembaga Sensor Film

(Sumber : Arsip Lembaga Sensor Film)

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. Subbagian Program dan Evaluasi

mempunyai tugas melakukan penyusunan rencana, program dan anggaran, evaluasi dan pelaporan.

2. Subbagian Fasilitasi Proses Penyensoran

Mempunyai tugas melakukan penyusunan data penyensoran, pengukuran, alih rekam, dan penghitungan biaya sensor,serta penyiapan berita acara, penyuntingan hasil sensor, dan surat tanda lulus atau tidak lulus sensor film dan iklan film.

3. Subbagian Sarana Penyensoran

Mempunyai tugas melakukan pengoperasian, perawatan, dan perbaikan sarana penyensoran film dan iklan film.

4. Subbagian Pemantauan Hasil Penyensoran

Mempunyai tugas melakukan pemantauan hasil penyensoran film dan iklan film yang diedarkan dan/atau dipertunjukkan.

5. Subbagian Umum

Mempunyai tugas melakukan urusan keuangan,kepegawaian,ketatalaksanaan,persuratan,kearsipan,hubungan masyarakat, publikasi, barang milik negara, dan kerumahtanggaan Sekretariat LSF.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian adalah usaha untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan, yang dilakukan dengan metode-metode ilmiah [13].

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan penulis gunakan adalah bersifat deskriptif, Deskriptif adalah metode penelitian yang memberikan gambaran tentang sifat individu, keadaan, gejala suatu objek dimana dalam penelitian ini. Tujuannya Untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu obyek penelitian tertentu.

3.2.2. Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan penelitian untuk mendapatkan data mengenai objek yang akan diteliti, jenis data tersebut dikelompokkan kedalam 2 jenis yaitu primer dan sekunder sedangkan metode pengumpulan data yang penulis lakukan dengan cara deskriptif .

3.2.2.1. Sumber Data Primer

- **Pengamatan (observasi)**

Penulis Melakukan pengamatan langsung ke Lembaga Sensor Film, serta melihat aktifitas perusahaan yang sedang berlangsung yaitu , melayani pelanggan yang ingin membuat izin untuk mengiklan kan produk ataupun Film.

- **Wawancara**

Langkah ini menjelaskan dan memperkuat hasil observasi, sehingga perlu dilakukan wawancara secara langsung dengan Juru Bicara Lembaga Sensor Film .

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Untuk memperoleh data sekunder, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara Studi Pustaka yaitu, Mengumpulkan data dan mempelajari atau membaca pendapat ahli yang berhubungan dengan permasalahan yang akan di teliti untuk memperoleh data yang dibuat, serta untuk landasan teori yang akurat dan menunjang.

Penulis juga mencari referensi untuk proposal penelitian ini melalui dokumen-dokumen yang terkait dengan penelitian, buku-buku, dan contoh-contoh skripsi yang ada di internet yang sesuai dengan penelitian yang menunjang dalam penyusunan proposal penelitian.

3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan sebuah aplikasi perlu digunakan suatu metode pendekatan sebagai pedoman selama pengerjaan aplikasi. Dalam penelitian ini metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan adalah metode pendekatan terstruktur dan menggunakan pengembangan sistem yaitu metode pengembangan *waterfall* [13].

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

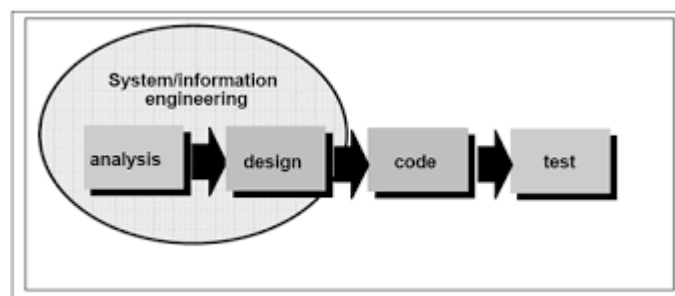
Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode Terstruktur. Alat bantu yang digunakan dalam pendekatan Terstruktur yaitu, DFD (Data Flow Diagram), Kamus Data, ERD (Entity Relationship Diagram), Flow Map. Metode analisis terstruktur merupakan salah satu teknik analisis yang menggunakan pendekatan berorientasi fungsi. Teknik ini mempunyai sekumpulan petunjuk dan

perangkat komunikasi yang memungkinkan analisis sistem mendefinisikan spesifikasi fungsional perangkat lunak secara terstruktur. Pada metode ini semua fungsi sistem direpresentasikan sebagai sebuah proses transformasi informasi, dan disusun secara hirarkis sesuai tingkat abstraksinya (sistem maupun perangkat lunak) yang hasilnya ditujukan untuk entitas-entitas eksternal.

Dimana dalam melakukan sebuah pemecahan sebuah masalah, metode ini dapat digunakan secara fleksibel dan dapat meningkatkan kualitas maupun kinerja yang lebih efisien dan efektif dalam pengerjaannya [13].

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem dibutuhkan metode yang dapat menghasilkan sebuah hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu metode dalam pengembangan sistem yang digunakan adalah *waterfall model*. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan didalam *waterfall model* adalah sebagai berikut :



Gambar 3. 3 WaterFall Model

Sumber :(Al-Bahra bin Ladjamudin. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*.Yogyakarta : Graha Ilmu.)

1. Pencarian dan pengumpulan data, mengumpulkan semua data-data yang dibutuhkan secara lengkap yang kemudian dianalisis dan dijabarkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan untuk menyusun penelitian yang akan dibangun.
2. Analisis kebutuhan, pada tahapan ini akan dibuat alur kerja sistem yang terdiri dari *flowmap* dari sistem yang sedang berlangsung dan sistem yang baru atau akan dibuat, seperti DFD (*Data Flow Diagram*) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).
3. Pembuatan model dan desain, pada tahapan ini akan dibuat dalam bentuk DFD (*Data Flow Diagram*) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan Kamus Data (*Data Dictionary*).
4. Pembangunan Aplikasi, setelah membuat alur kerja sistem di pembuatan model dan desain maka ditahap ini akan ditentukan secara teknis yang akan dikerjakan oleh seorang *development* atau *programmer*. Pada tahap ini akan digunakan bahasa pemrograman HTML(*HyperText Markup Language*),PHP (*HyperText Preprocessor*), dan juga MySQL sebagai database dan sebagai validasi menggunakan *javascript* dan *jQuery*.
5. Implementasi *Testing*, setelah kode-kode pemrograman di atas digabungkan sedemikian rupa menjadi sebuah sistem yang berhubungan, maka fungsi dari testing tersebut akan diuji secara keseluruhan dari program yang telah dibuat agar terhindar dari *bug- bug* atau *error* dan juga sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan

sebelumnya. Untuk implementasi bagian user akan *menggunakan black box testing* dan untuk implementasi sistem menggunakan *white box testing*. [1]