

BAB I. PENDAHULUAN

I. 1 Latar Belakang Kerja Praktek

UNIKOM memiliki beberapa mata kuliah wajib yang harus dikontrak oleh mahasiswa, salah satunya adalah kerja praktek. Tujuan mata kuliah ini adalah untuk mengembangkan kemampuan mahasiswanya pada dunia kerja sebenarnya, guna mendapatkan pengalaman kerja maupun untuk melakukan observasi terhadap pekerjaan yang sesuai dengan minatnya. Mata kuliah ini dikontrak oleh mahasiswa semester VI dengan bobot 2 SKS. Melalui kegiatan ini, mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan bidang ilmu yang telah dipelajari di universitas pada instansi kerja terkait.

Super Neli merupakan film animasi slapstick yang bercerita tentang super hero yang bernama Neli. Super Neli tayang perdana pada 24 April 2020, selanjutnya Super Neli tayang pada tanggal 24 Mei 2020 dan sejak tanggal 6 Juni 2020 Super Neli tayang setiap sabtu dan minggu. Disamping itu, tentunya dalam setiap pembuatan animasi tidak lepas dari tata letak *layout* dan juga animasi yang dibuat. Ibiz Fernandez (2002) menjelaskan “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan”. Animator dituntut untuk lebih memahami gerakan yang sesuai dengan proporsi yang dimiliki oleh setiap *character*. Manahan P. Tampubolon (2004) dikatakan bahwa “Tata letak adalah susunan letak fasilitas operasional perusahaan, baik yang ada dalam bangunan maupun di luar”. Dalam tata letak *layout* juga perlu dibuat berdasarkan tema yang dipilih yang sebelumnya sudah di konsep terlebih dahulu.

Desain komunikasi visual dituntut untuk mampu menghasilkan suatu karya yang dapat mempresentasikan serta mengkomunikasikan sesuatu agar dapat dipahami oleh orang lain. Misalnya seperti penempatan tata letak *layout* yang sesuai dengan konsep yang sudah dibuat dan juga pembuatan *animate* gerakan pada animasi. Dari hal tersebut dapat diperhatikan tata letak yang perlu disesuaikan dengan konsep dan juga proporsi tubuh yang bergerak pada animasi yang dibuat. Contoh dalam tata letak *layout* seperti penempatan objek yang akan digunakan atau pun tidak

digunakan dan juga penempatan *character* yang akan digunakan dalam setiap *scene* nya, ada juga contoh pembuatan *animate* gerakan animasi seperti berlari, berjalan, memegang benda, dan lain sebagainya yang menyesuaikan dengan *playbast* yang sudah dibuat sebelumnya.

Terlepas dari itu, PT AYENA MANDIRI SINEMA merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang animasi. Perusahaan ini menyediakan produk dan jasa yang berkaitan dengan animasi 2D, 3D dan lembaga pendidikan. Dalam pembuatan animasi media yang digunaka yaitu 3D dan 2D sebagai media dalam pembuatan animasi. Blender merupakan aplikasi yang digunakan pada saat membuat animasi 3D. Melalui blender tersebut kita dapat membuat tata letak *layout* yang sesuai dengan konsep dan juga pembuatan film animasi 3D. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat serta kemajuan industri kreatif di indonesia saat ini diharapkan industri kreatif indonesia mampu bersaing dengan negara lain dalam bidang animasi.

Saat kerja praktek berlangsung, praktikan diposisikan sebagai animator dan juga sebagai penata *layout* oleh perusahaan. Praktikan ditugaskan untuk menambah tata letak *layout* yang masih kurang dan juga *animate* gerakan animasi yang belum sesuai dengan *playbast* yang dibuat. Praktikan mendapatkan banyak sekali manfaat dari kerja praktek tersebut, yaitu praktikan mendapatkan pelatihan *soft skill* serta ilmu dalam bidang animasi dan juga tata letak *layout*, melatih kemampuan dalam berkomunikasi, melatih disiplin deadline kerja serta mendapatkan rekan baru di perusahaan tersebut.

I. 2 Tujuan Kerja Praktek

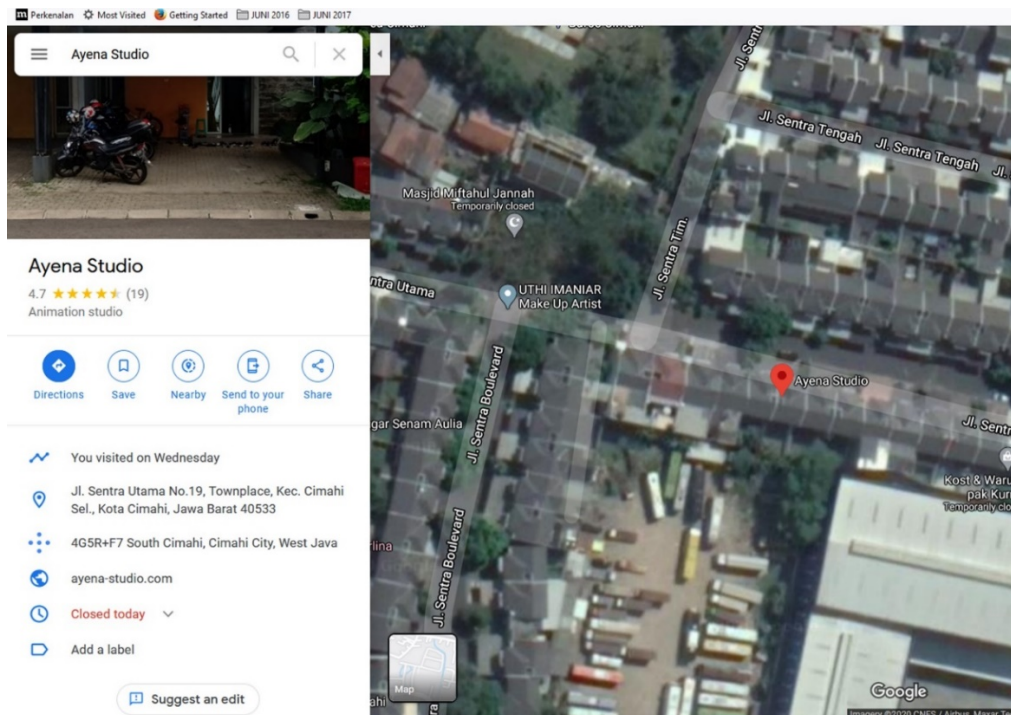
Dalam halnya kerja praktek selain untuk mendapatkan ilmu, tujuan penulis melakukan kerja praktek adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses kerja di perusahaan, dari mulai *briefing* sebelum pengerjaan dimulai, penyelesaian masalah dalam pengerjaan hingga eksekusinya.
2. Mengetahui sistem kerja di PT AYENA MANDIRI SINEMA atau sering disebut Ayena Animation Studio.

3. Mempelajari peranan penting sebagai animator dan juga penata *layout*, tidak hanya mengandalkan diri sendiri tetapi bekerja secara tim.
4. Memperoleh pendidikan untuk menjadi tenaga kerja yang sesuai dengan bidangnya serta memiliki keahlian yang profesional.
5. Lebih mengetahui gambaran tentang bagaimana cara bekerja secara tim di bidang animasi.
6. Mendapatkan pengalaman bekerja di bidang animator dan juga penata *layout* pada animasi Super Neli tv series.
7. Menambah wawasan tentang sistematika kerja dibidang tersebut.

I. 3 Waktu dan Tempat Kerja Praktek

Penulis melakukan kerja praktek di PT AYENA MANDIRI SINEMA yang bertempat di Jl. Sentra Utama No. 19 Perumahan Town Place Baros, Kec. Cimahi Tengah, Kota Cimahi, Jawa Barat 4054. Dengan waktu pelaksanaan kerja praktek yang dilaksanakan terhitung tanggal 24 Maret 2020 sampai dengan 23 Juni 2020, pada hari senin sampai jum'at dengan jam kerja 8 jam per hari. Jam masuk dimulai dari jam 8.30-17.00.



Gambar I. 1 Lokasi Studio PT AYENA MANDIRI SINEMA

Sumber : Dokumen Pribadi