BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang kerja praktek

Dunia saat ini telah memasuki era globalisasi, suatu era dimana orang-orang mulai menunjukkan kualitasnya sebagai sumber daya manusia berkualitas dan mampu berkompetensi dengan orang lain. Sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkompetensi sangat dibutuhkan oleh sejumlah perusahaan atau instansi atau lembaga dalam dunia kerja, mahasiswa haruslah siap menghadapi segala tantangan dan dan persaingan yang ada. Tidaklah cukup apabila hanya dibekali ilmu saja setelah lulus tanpa adanya sebuah kegiatan simulasi yang dapat memberikan gambaran umum tentang kondisi sebuah dunia kerja.

Saat ini dalam dunia usaha dan pekerjaan di Indonesia sudah mengalami perubahan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seiring dengan perkembangan jaman modern.Yaitu perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang *advertising* dan *broadcasting.* Salah satunya adalah animasi, animasi merupakan suatu keinginan manusia untuk dapat bergerak sebagai perantara dari pengungkapan mereka. Kata animasi sendiri berasal dari kata bahasa inggris ‘a*nimated*‘yang berarti menghidupkan(Wojowasito 1997).

Secara umum animasi berarti menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak, atau hanya berkesan hidup.

Berdasarkan materi atau bahan dasar obyek animasi yang dipakai, secara umum jenis teknik film animasi digolongkan dua bagian besar, film animasi dwi-matra (flat animation/2D) dan film animasi trimatra(object animation/3D).

Perkembangan animasi sebenarnya telah meluas di Indonesia, bahkan ada beberapa studio yang telah membuat animasi lisensi luar dikerjakan oleh tenaga ahli lokal atau dengan kalimat lain, Indonesia sudah lama terkenal hanya sebagai tempat produksi industri film animasi Jepang dan Amerika Serikat. Data Ainaki (Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia) mencatat nama-nama studio animasi Indonesia, diantaranya adalah: Frozzty Entertainment, Tunas Pakar Integraha, Castle Production, Mirage, Pustaka Lebah, Jogjakartun, Mrico, Animad Studio, Jelly Fish, Bulakartun, Griya Studio, Bening Studio, Studio Kasatmata, Asiana Wang Animation, Bintang Jenaka Cartoon Film, Red Rocket, Infinity Frameworks.

Sedangkan di PT. Sembilan Matahari, saat ini telah memproduksi beberapa hasil karya animasi buatan asli Indonesia. Sebut saja animasi pada acara anak-anak di stasiun televisi Trans7 seperti Laptop Si Unyil, Dunia Air, dan salah satu dari episode serial animasi *Vatalla*.

1.2 Waktu dan Tempat Kerja praktek

1. Waktu dan Pelaksanaan kerja praktek dilaksanakan pada:
   Tanggal oktober 2010-desember 2010
   Pada Hari senin-jumat
   pukul:11.00-17.00
2. Tempat pelaksanaan
   PT. Sembilan Matahari
   Jalan sukarajin III no.15a Bandung
   No. Telp/fax: 022-7200428
   Waktu kerja praktek yang disepakati bersama penerima praktikan adalah dalam setiap minggu selama 2 bulan lamanya. Pihak perusahaan hanya memberikan pekerjaan dan dapat dilanjutkan pekerjaannya dirumah dikarenakan tempatnya yang terbatas.

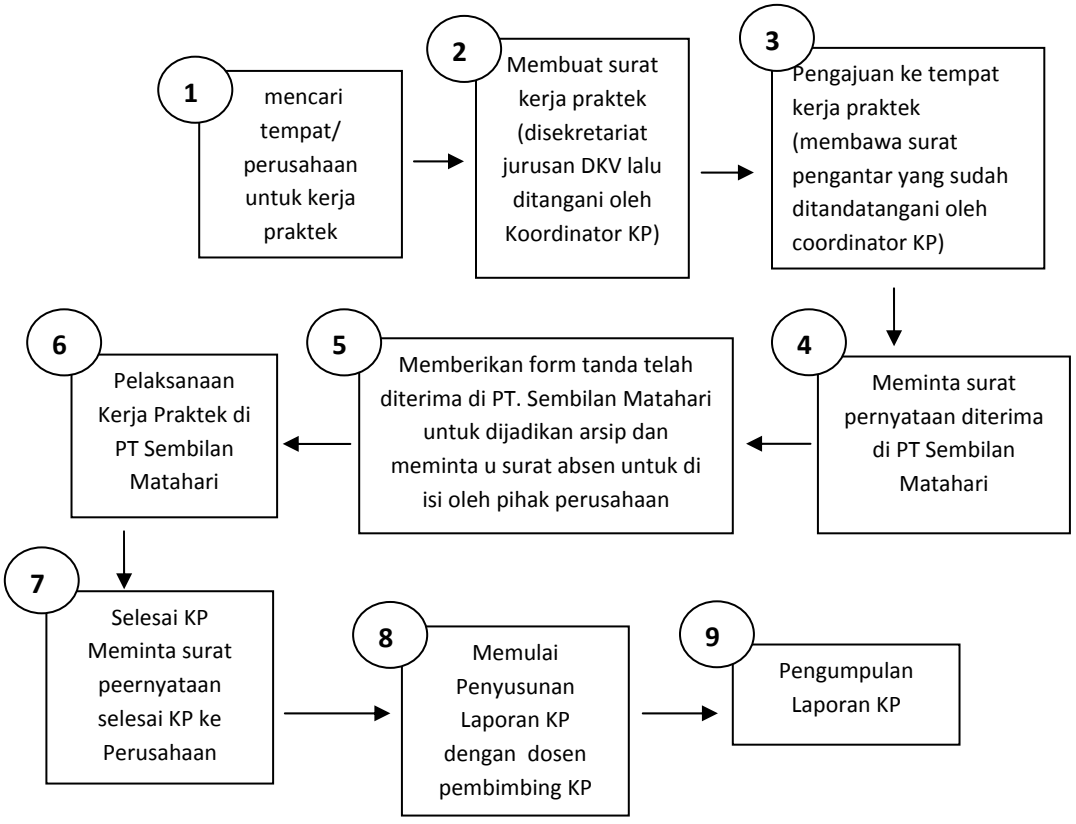
1.3 Tujuan Kerja praktek

Adapun tujuan dari kerja praktek adalah:

1. Meningkatkan dan memantapkan keterampilan yang membentuk kemampuan peraktikan sebagai bekal untuk memasuki lapangan pekerjaan yang sesuai dengan program studi yang dipilihnya.
2. Ingin menerapkan dan memahami hal-hal teknis dibidang yang sesuai dengan bidang desain komunikasi visual di suatu perusahaan atau instansi lembaga
3. Mengetahui lebih jelas lagi tentang dunia kerja, terutama di bidang ilustrasi dan animasi.

1.4 prosedur pelaksanaan Kerja Praktek

Untuk memenuhi mata kuliah kerja praktek (DK 36502), dosen pembimbing memberikan pengarahan bahwa penulis mencari sendiri perusahaan yang berkaitan dengan desain. Praktikan mengajukan surat pengajuan dari kampus kemudian diajukan ke perusahaan yang bersangkutan yaitu PT. SEMBILAN MATAHARI yang disertai hasil karya/portofolio untuk perusahaan tersebut.Untuk dapat diterima penulis harus berulang-ulang ke perusahaan tersebut dan menemui pimpinan yang berwenang. Kemudian setelah itu penulis baru diterima oleh perusahaan, dan penulis baru melakukan kerja praktek pada perusahaan tersebut.



Gambar 1.1 skema pelaksanaan kerja praktek