BAB I
PENDAHULUAN

1.1Latar Belakang Kerja Praktik

Kata “animasi” sebenarnya adalah penyesuaian dari kata “animation”, yang berasal dari kata dasar “to animate” yang dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti “menghidupkan”. Secara umum, animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Maksudnya, sebuah benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Sebenarnya, sejak zaman dulu manusia sudah mulai melakukan teknik animasi, yakni dengan mencoba “menganimasi” gerak gambar binatang. Hal itu terungkap oleh penemuan para ahli purbakala di gua Lascaux di Spanyol Utara, yang sudah berumur 200.000 tahun lebih. Di dinding gua itu, mereka menemukan gambar binatang dengan jumlah kaki delapan yang posisi badannya tengah bertumpuk-tumpuk.

Diduga, dulu manusia purba yang hidup di gua itu telah membuat semacam “gambar bergerak” dengan cara menumpuk-numpuk gambar atau sketsa binatang. Di belahan bumi yang lain, di Mesir ada gambar para pegulat sedang bergumul yang susunannya berurutan pada dinding. Para arkeolog memperkirakan dekorasi di dinding itu dibuat oleh orang-orang Mesir kuno pada tahun 2000 sebelum Masehi. Sementara di Jepang, para arkeolog menemukan gulungan lukisan kuno yang memperlihatkan suatu alur cerita yang hidup, yang diperkirakan dibuat pada masa Kerajaan Heian, yakni sekitar tahun 794-1192.

Sedangkan di Eropa, pada abad ke-19 sudah muncul mainan yang disebut Thaumatrope. Mainan ini berbentuk lembaran cakram tebal yang di permukaannya terdapat gambar burung dalam sangkar. Kedua sisi kiri dan kanan cakram tersebut diikat dengan seutas tali. Bila cakram tebal itu dipilin dengan tangan, maka gambar burung itu akan tampak bergerak. Dengan demikian, mainan ini bisa dikategorikan sebagai animasi klasik. Dan di tahun 1892, Emile Reynauld mengembangkan mainan

gambar animasi yang disebut *Praxinoscope*. Mainan ini berupa rangkaian ratusan gambar yang diputar dan diproyeksikan pada sebuah cermin sehingga tampak menjadi sebuah gerakan seperti layaknya film. Mainan ini selanjutnya dianggap sebagai cikal bakal proyektor pada bioskop. Di Indonesia? Mungkin kita juga bisa mengklaim bahwa pada 4 hingga 3 juta tahun yang lalu dalam peradaban budaya Indonesia sudah ada lukisan animasi. Hal itu dibuktikan dengan lukisan-lukisan yang ada di Gua Leang-Leang (Sulawesi), beberapa gua di Kalimantan Timur, serta gua-gua yang masih murni tersimpan di alam Papua. Di Pulau Jawa, sejak zaman dulu juga sudah ada seni "menghidupkan bayangan", yakni seni memainkan Wayang Kulit dan beberapa jenis Wayang lainnya. Meski demikian, harus diakui bahwa jika bicara tentang film animasi, memang seni itu lahir dan datang dari luar. Negeri ini menjadi tempat migrasi budaya urban tersebut dan mengadopsinya. Kini teknologi animasi makin berkembang.

Dengan berkembangnya zaman dan banyaknya bermunculan kreatifitas-kreatifitas yang baru, peran desainer merambah keberbagai bidang produksi seperti produksi iklan /promosi, produksi kemasan, produksi media pemasaran, produksi dunia maya, serta produksi di pertelevisian atau *broadcasting*. Disinilah tercipta desainer yang berfungsi membuat informasi yang ada dapat dikomunikasikan dengan jelas agar informasi tersebut dapat sampai ke masyarakat dengan tepat. Pada dasarnya hakikat seorang desainer adalah untuk mencipta sebuah rancangan dasar yang akhirnya menjadi sebuah sistem dan strategi untuk menyampaikan informasi yang diterima dan kemudian diteruskan kepada masyarakat. Hasil akhirnya dapat berupa ide terapan, desain visual, dan strategi pasar.

Adapun definisi *broadcasting* yaitu proses pengiriman sinyal ke berbagai lokasi secara bersamaan baik melalui satelit, radio, televisi, komunikasi data pada jaringan dan lain sebagainya. Dengan berkembangnya pertelevisian Indonesia sejak tahun 1990 an, dan turut berkembangnya media informasi khususnya televisi membuat dunia semakin hari semakin ramai dengan beragamnya acara dan informasi yang langsung dapat dinikmati melalui media elektronik televisi. Meskipun arus informasi yang

mengalir mempunyai dampak positif dan negatif namun hal tersebut tidak bisa dielakan karena perubahan jaman yang sangat dinamis.

Keberadaan perkembangan arus informasi, sebenarnya berjalan secara alamiah sesuai perkembangan peradaban manusia itu sendiri. Berdasarkan Teori Alfin Tofler dalam bukunya yang berjudul *The Third Wave*, dijabarkan mengenai siklus peradaban manusia dalam tiga (3) kategori utama, yaitu :

1). Peradaban Pertama, ditandai dengan penemuan-penemuan dibidang pertanian.

2). Peradaban Kedua, ditandai dengan revolusi industri.

3). Peradaban Ketiga, dikembangkannya revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dari ketiga peradaban tersebut, peradaban ketiga yang saat ini menjadi sorotan seluruh dunia maupun bangsa Indonesia untuk tetap berperan aktif dan terlibat dalam perkembangan pertelevisian serta dapat bersaing dengan negara-negara lain. Sejalan dengan berkembangnya teknologi informasi khususnya televisi *broadcast*, hadirnya undang-undang No. 32 tahun 2002 tentang penyiaran, dimana undang-undang tersebut memberikan peluang dan kesempatan bagi berdirinya stasiun televisi *broadcast* yang baru.

Dalam Undang-Undang penyiaran ini, seperti pada pasal 31 bagian kesembilan tentang Stasiun Penyiaran dan Wilayah Jangkauan Siaran terdapat ayat-ayat yang berbunyi :

1). Lembaga Penyiaran yang menyelenggarakan jasa penyiaran radio atau jasa penyiaran televisi terdiri atas penyiaran jaringan dan/atau stasiun penyiaran lokal.

2). Lembaga Penyiaran Publik dapat menyelenggarakan siaran dengan sistem stasiun jaringan yang menjangkau seluruh wilayah negara Republik Indonesia.

3). Lembaga Penyiaran Swasta dapat menyelenggarakan siaran melalui sistem jaringan dengan jangkauan terbatas.

4). Ketentuan lebih lanjut mengenai pelaksanaan sistem stasiun jaringan disusun oleh KPI bersama Pemerintah.

5). Stasiun penyiaran lokal dapat didirikan di lokasi tertentu dalam wilayah negara Republik Indonesia dengan wilayah jangkauan siaran terbatas pada lokasi tersebut.

6). Mayoritas pemilikan modal awal dan pengelolaan stasiun penyiaran lokal diutamakan kepada masyarakat di daerah tempat stasiun lokal itu berada.

Munculnya Undang-Undang penyiaran ini, sekalipun dikatakan telat setelah beberapa stasiun televisi melakukan siarannya, namun perlu diapresiasi secara positif bahwa telah menjadi sebuah regulator bagi pelaksanaan sistem penyiaran stasiun televisi di Indonesia. Hal ini terlihat bahwa sebelum Undang-Undang ini lahir pada tahun 2002, pengoperasian stasiun televisi sejak tahun 1990 seperti Televisi Republik Indonesia (TVRI) hanya dikenal dengan tontonan siaran hiburan dan berita TVRI (dan bukan Penyiaran Publik sesuai PP No. 11 dan No. 13 tahun 2005). Setelah itu sekitar tahun 1994 dunia pertelevisian Indonesia diramaikan dengan hadirnya lima (5) stasiun televisi, antara lain : Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI), Surya Citra Televisi (SCTV), Televisi Pendidikan/Keluarga Indonesia (TPI), Andalan Televisi (ANTEVE), dan Indosiar Visual Mandiri (INDOSIAR), yang kesemuanya telah mengudara (on air) secara Nasional. Kelima stasiun inilah yang kemudian sesuai dengan lahirnya UU No.32 tahun 2002 dikenal dengan nama Lembaga Penyiaran Swasta (bagian kelima pasal 16 ayat 1).

Dengan semakin berkembangnya teknologi pertelevisian di Indonesia, maka lima (5) tahun kemudian tepatnya tahun 1999 melalui Departemen Perhubungan (d/h Departemen Penerangan) dengan Surat Keputusan (SK) Menteri Penerangan No. 286/SK/Menpen/1999 telah memberikan izin kepada lima (5) perusahaan stasiun Televisi Swasta baru, yaitu : PT. Televisi Transformasi (Trans TV), TV7 (yang kemudian merger/bergabung dengan Trans TV dan dinamakan Trans7 hingga kini), PT. Global Informasi Bermutu (Global TV), Lativi, dan Metro TV. Dengan berkembangnya *broadcast* pertelevisian yang begitu pesat sampai dengan saat ini, terlihat stasiun-stasiun telavisi baik skala Nasional maupun Lokal daerah mengambil peran dan turut meramaikan perkembangan teknologi pertelevisian Indonesia.

Melihat pesatnya perkembangan *broadcast* tersebut dan minat penulis yang tinggi terhadap animasi, penulis memilih untuk kerja praktik di dunia pertelevisian

dengan membuat animasi sederhana yaitu *bumper* untuk program acara pengetahuan anak di PT. Manajemen Qalbu Televisi (MQTV), stasiun TV lokal kota Bandung yang program tersebut bernama Sahabat Mau Tau?. Program tersebut berisikan pelajaran tentang ilmu pengetahuan alam dasar untuk anak sekolah dasar sampai dengan kelas 6.

Untuk itulah Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung jurusan Desain Komunikasi Visual fakultas Desain UNIKOM, mengadakan mata kuliah yang dinamakan Kerja Praktik (KP). Dimana mahasiswa bisa dapat terjun langsung dalam dunia kerja. Kerja Praktik merupakan simulasi bagaimana seorang mahasiswa bekerja pada satu perusahaan. Dengan melakukan Kerja Praktik, Mahasiswa mendapatkan gambaran umum mengenai iklim dunia kerja yang sebenarnya. Dengan Kerja Praktik diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan. Ini dijadikan sebagai sarana latihan untuk meningkatkan kualitas diri, serta yang terpenting adalah mampu mengambil pelajaran dari sikap dan etika profesionalisme selama Kerja Praktik di dunia kerja yang sesungguhnya.

Untuk mengetahui, mendalami dan menerapkan ilmu yang diterima dibangku kuliah terhadap aplikasi dunia kerjaan meningkatkan wawasan dan keterampilan yang memupuk kemampuan sebagai bekal untuk memasuki lapangan pekerjaan dan secara langsung terjun ke dunia kerja. Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan kita sebagai penulis untuk di jadikan acuan dalam dunia kerja maupun didalam kegiatan Kerja Praktik.

1. 2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Waktu pelaksanaan kerja praktik dimulai dari tanggal 30 November sampai dengan 30 Januari 2011. Tempat pelaksanaan dilakukan di MQTV. Pihak Manajemen Qolbu televisi menetapkan jam kerja dimulai pada pukul 10.00 – selesai untuk mahasiswa yang melakukan kerja praktik, setiap hari Selasa - Kamis. Disesuaikan dengan jadwal kuliah praktikan.