BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri Film Animasi Indonesia dewasa ini sedang mengalami perkembangan dan kemajuan yang sangat signifikan di berbagai sektor lini, baik yang berbentuk dua dimensi (2D) maupun yang berbentuk tiga dimensi (3D). Hal Ini terlihat dari semakin menjamurnya studio-studio animasi di Indonesia serta asosiasi-asosiasi yang bergerak di bidang ini seperti AINAKI (Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia) dan ANIMA (Asosiasi Animasi Indonesia).

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan *film live*. Dunia film sebetulnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual) (Hallas, 1976:10).

Melalui sejarahnya masing-masing, baik fotografi maupun ilustrasi mendapat dimensi dan wujud baru di dalam film dan animasi. Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin, yaitu film dan gambar (Bordwell, 2003: 163). Hal ini terbukti animasi mampu menjadi salah satu media yang efisien dan efektif untuk menyampaikan pesan secara komersial dan komunikatif.

Seiring semakin gencarnya produksi film animasi mancanegara, dimana masing-masing studio ingin menjadikan film animasi yang di produksinya memiliki nilai jual yang tinggi. Keberadaan sebuah badan usaha sangat berpengaruh dan memegang peranan penting sebagi wadah untuk menyalurkan kreatifitas para animator muda untuk mewujudkan dan menghasilkan suatu film animasi yang berkualitas, sekaligus menjadi komponen penting untuk meningkatkan kinerja para

animator secara maksimal. Sistematika serta prosedur yang diterapkan perusahaan merupakan dukungan untuk para animator dalam menghasilkan sebuah karya animasi.

PT. Kojo Anima Studio merupakan salah satu rumah produksi yang bergerak di bidang animasi di Kota Bandung. Selain keberhasilannya dalam pembuatan dan pengembangan animasi, **PT. Kojo Anima Studio** pun turut berperan aktif dalam perkembangan peranimasian di bumi nusantara ini dengan rutin melakukan kerjasama dengan berbagai pihak dan instansi terkait guna memajukan sekaligus mengembangkan industri peranimasian di Indonesia. Oleh karena alasan itulah, praktikan memilih **PT. Kojo Anima Studio** sebagai tempat dalam melaksanakan proses kerja praktek.

1.2 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Pelaksanaan kerja praktek dilakukan selama dua bulan kurang 1 hari, terhitung 28 Maret sampai dengan 27 Mei 2011. Hal ini berdasarkan surat penerimaan kerja praktek dari perusahaan yang praktikan tempati, yaitu **PT. Kojo Anima Studio**. Praktikan bekerja pada tahap pra produksi, mulai dari pencarian ide visual hingga tahap perancangan karakter tokoh-tokoh pendukung, tokoh figuran, kendaraan dan desain interior dalam proyek film animasi bertajuk “Badminton 2050”.

Tempat pelaksanaan kerja praktek sendiri bersifat fleksibel, bisa di bawa pulang juga bisa di kerjakan di kantor. Hal itu berdasarkan kesepakatan bersama yang dilakukan dengan pihak **PT. Kojo Anima Studio** sebelum memulai kerja praktek, mengingat waktu kerja yang dianjurkan tidak memungkinkan praktikan untuk kerja ontime.

Berikut waktu kerja yang diberlakukan di **PT. Kojo Anima Studio** :

- Senin – Jum’at 08.00 – 17.00 WIB
- Sabtu – Minggu Libur

1.3 Tujuan Kerja Praktek

1. Untuk Melatih dan memperluas wawasan dalam pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah di bidang perencanaan animasi pada tahap pra produksi hingga pasca produksi
2. Melihat dan memahami faktor-faktor yang dominan dalam pengelolaan sebuah pekerjaan suatu project animasi.
3. Memahami hal – hal teknis di bidang pekerjaan Desain Komunikasi Visual di suatu instansi (dalam hal ini rumah produksi film animasi).

1.4 Manfaat Kerja Praktek

Dari sekian manfaat kerja praktek yang ada, di antaranya adalah :

1. Memiliki kesempatan untuk mempelajari ilmu pengetahuan mengenai pembuatan film animasi.
2. Mendapatkan pengalaman kerja nyata di dunia kerja sesungguhnya.
3. Dapat mengenal lebih banyak komunitas dalam dunia kerja, khususnya di bidang pembuatan film animasi.

1.5 Sistematika Pembahasan

Penulisan laporan kerja praktek disini tidak luput dari dua hal penting, yaitu tinjauan perusahaan dan penerapan-penerapan kerja praktek selama di perusahaan.

Dalam laporan kerja praktek yang praktikan susun ini melampirkan data-data atau berkas pekerjaan yang praktikan kerjakan selama melakukan proses kerja praktek, namun tidak secara keseluruhan hanya satu dari sekian banyak karya yang praktikan kerjakan, mengingat karya-karya yang lain memiliki kesamaan dalam proses pengerjaannya.

Selanjutnya isi laporan ini dapat praktikan sistematikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang diadakannya kerja praktek , waktu dan pelaksanaan kerja praktek, tujuan dan manfaat diadakannya kerja praktek serta sistematika pembahasan dalam menyusun laporan kerja praktek ini.

BAB II TINJAUAN PT. KOJO ANIMA STUDIO

Berisi tentang Sejarah Perusahaan, Filosofi Perusahan, Misi dan Visi Perusahaan, Hasil-Hasil Karya Perusahaan yang telah dihasilkan, Profil Singkat Perusahaan, Arti Logo Perusahaan, Staff dan Team Perusahaan Waktu Awal Berdiri, Struktur Organisasi PT. Kojo Anima Studio, Job Description dari mulai tahap Pra Produksi hingga Pasca Produksi serta sarana teknis yang digunakan dalam proses pembuatan film animasi

BAB III LAPORAN KERJA PRAKTEK

Berisi tentang peranan praktikan dalam proses kerja praktek selama di perusahaan, Pekerjaan yang praktikan lakukan, metode dan teknis perancangan desain yang praktikan gunakan selama kerja praktek.

BAB IV PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari hasil proses yang dikerjakan selama kerja praktek berlangsung dan saran yang membangun guna kemajuan perusahaan di masa yang akan datang