

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Animasi merupakan salah bidang kreatif dalam industri kreatif yang berkembang pesat dipersaingan global. Dewasa ini, animasi dalam negeri mulai ikut serta dalam persaingan industri kreatif dibidang animasi. Dalam perkembangannya, animasi dalam negeri merupakan suatu kebutuhan entertain (tontonan/hiburan) khususnya pada anak-anak. Berbagai macam bentuk animasi banyak bermunculan dengan mengusung konsep pendidikan, hal ini dikarenakan kebutuhan anak-anak akan tontonan yang menghibur serta mendidik khususnya dalam pengawasan orang tua. Pembuatan animasi tentu tidak hanya didasari dengan olah teknis digital maupun ilustrasi digital melainkan mendasar pada sebuah konsep yang membangun pembuatan sebuah animasi itu sendiri. Dengan demikian pembuatan konsep animasi dan pembuatan ilustrasi digital (konsep visual) merupakan hal penting dalam membangun/pembuatan film animasi. Pada kegiatan kerja praktik ini, PT. Digital Global Maxinema memberikan brief kepada mahasiswa untuk membuat sebuah konsep film animasi karena pada dasarnya PT. Digital Global Maxinema bergerak dibidang produksi animasi.

Animasi pada dasarnya merupakan film hasil dari pengolahan gambar tangan maupun digital yang bersifat frezz (tidak bergerak) menjadi gambar yang memiliki sifat (motion) bergerak. Sekitar tahun 1960 ( $\pm$ ), merupakan awal kemunculan film-film animasi. Kemunculan animasi ini diawali dengan pesatnya perkembangan animasi di eropa, sejak saat itu animasi merupakan film yang banyak digandrungi oleh khalayak umum karena film-film animasi dianggap lebih menghibur dan imajinatif.

Animasi di Indonesia, pesatnya perkembangan industri kreatif dibidang animasi terasa hingga di negeri ibu pertiwi. Hal ini dapat dibuktikan dengan berbagai macam serta berbagai rumah produksi bermunculan di layar kaca nasional, sebut saja PT. Digital Global Maxinema adalah rumah produksi animasi yang membuat film-film animasi seperti: “Songgo Rubuh”, “Kuku Rock You” dan “Blab Blib Blub” dan “Baby Dian”. Berbagai rumah produksi animasi dengan karya-karya film animasinya mulai bermunculan dan eksis di layar kaca nasional, hal inilah yang mendasari bagaimana pesatnya perkembangan animasi khususnya dalam negeri. Animasi sebagai tontonan yang menghibur, banyak orang beranggapan animasi merupakan tontonan yang menghibur dan imajinatif dalam berbagai bentuk visual dan jenis animasi.

Kebutuhan animasi dalam negeri sangatlah perlu, dimana dapat di amati perkembangan animasi dalam negeri kini masih terbelang *baru* saja memulai untuk bersaing dengan produk animasi lainnya di dunia. Dengan kemajuan teknologi serta SDM dalam negeri yang berkualitas kini perkembangan industri kreatif dalam negeri semakin pesat, terbukti berbagai Production House (PH) mulai bersaing ketat dalam menciptakan animasi menarik yang memiliki gaya khas negeri sendiri (Indonesia).

Konsep merupakan tolak ukur kesuksesan dalam pembuatan sebuah film animasi, hal ini bertujuan agar kesesuaian antara jalan cerita serta gaya khas sebuah film animasi dengan penikmat (penonton) film animasi yang ada. Pencapaian besar dalam sebuah film animasi yaitu seberapa luas serta seberapa mudah sebuah film animasi dikenali oleh masyarakat, maka dalam pembuatannya harus di dampingi dengan menyesuaikan kebutuhan masyarakat, karakter masyarakat dan selera masyarakat terhadap sebuah film animasi.

Dasar dalam pembuatan film animasi merupakan struktur utama dalam membangun sebuah film animasi yang menghibur dan mendidik. Tidak hanya menghibur serta mendidik sebagai

tontonan khalayak umum, animasi juga membutuhkan konsep visual yang mendukung dan sesuai terhadap konsep yang mendasari sebuah animasi tersebut. Konsep visual dianggap penting, sebagaimana dapat diketahui visual merupakan salah satu media penyampaian pesan yang terbilang menarik dan mudah dipahami. Konsep visual merupakan bentuk perwujudan dari sebuah konsep tertulis yang memiliki sifat mengkomunikasikan. Konsep visual sangat dibutuhkan dimana dalam konteks ini sebagai dasar pembuatan animasi. Dalam pembuatan konsep visual tersebut, tentu menjurus kepada animasi seperti apa yang akan dibuat serta kepada siapa animasi disajikan (dituju).

Dewasa ini, bentuk-bentuk serta jenis-jenis animasi bermunculan dengan berbagai versi seperti: animasi 3D, animasi 2D dan animasi stop motion (clay). Dari berbagai bentuk animasi yang bermunculan di era modern tentu banyak referensi yang akan didapat sebagai dasar tolak ukur pembuatan konsep animasi dan pembuatan konsep visual. Animasi 2D merupakan salah satu animasi yang banyak ditonton oleh khalayak umum khususnya anak-anak, karena animasi 2D terbilang sebuah bentuk yang sederhana yang menarik. Sebagian besar dalam pembuatan animasi 2D merupakan jenis visual *vector*.

Vector merupakan teknik dalam perwujudan visual digital yang berbentuk 2D, vector juga mampu memberikan wujud visual dengan warna yang solid dan utuh selain itu vector juga terbilang sederhana dengan dasar pembuatannya yang perbidang (perlayer). Namun vector juga bisa terbilang sulit tergantung kebutuhan dalam pembuatan disetiap karyanya. Dalam hal ini, animasi 2D sebagian besar didasari dengan teknik pembuatan visual jenis vector.

Di era modern ini telah banyak individu – individu kreatif serta profesional yang mampu menciptakan karya – karya yang dapat diperhitungkan. Untuk itu, dalam mencapai menjadi

individu yang berwawasan serta profesional sangat diperlukan pengalaman kerja pada bidangnya.

Salah satu cara untuk menambah pengalaman kerja di lapangan adalah dengan mengadakan kegiatan perkuliahan kerja praktek di instansi-instansi yang berhubungan dengan bidangnya.

Kerja praktek salah satu mata kuliah di jurusan "*desain komunikasi visual*", sebagai sarana mahasiswa mendapatkan pengalaman kerja di dunia industri kreatif. Selain mendapatkan wawasan di perkuliahan, sangat diperlukan mahasiswa mendapatkan pengalaman di industri kreatif yang terkait pada bidangnya agar mampu menjadi individu yang berwawasan serta profesional.

Dalam kegiatan kerja praktik pada PT. Digital Global Maxinema ini, sebagai individu akademis yang melakukan kegiatan kerja praktik, peserta kegiatan kerja praktik mendapatkan tugas untuk membuat konsep dasar sebuah film animasi. Sebagai individu akademis, dalam hal ini peserta kegiatan kerja praktik telah mendapatkan asistensi dari pihak terkait atas pembuatan konsep dasar animasi yang berjudul "*POPO KUNTI*". Dari kegiatan kerja praktik ini, detail dan penjelasan konsep disertakan pada lembar halaman yang berkaitan.

Dalam pelaksanaan kegiatan kerja praktik pada PT. Digital Global Maxinema ini, tentu diharapkan individu akademis (mahasiswa) mendapatkan pengalaman di bidang produksi pada perkembangan industri kreatif dalam negeri. Untuk kelancaran dan kesuksesan kegiatan kerja praktik tersebut, tentu dibutuhkan kerja sama untuk saling menguntungkan antar pihak terkait.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari ulasan diatas yang menyangkut pada industri kreatif dibidang animasi menimbulkan rumusan masalah yaitu, *“Bagaimana membuat konsep animasi dan digital ilustrasi popo kunti pada PT. Digital Global Maxinema?”*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam kegiatan kerja praktik pada PT. Digital Global Maxinema ini dibatasi pada:

- a. Pembuatan konsep animasi POPO KUNTI
- b. Pembuatan konsep visual (environment) POPO KUNTI

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari pada kerja praktik ini adalah membuat konsep animasi dan digital ilustrasi “Popo Kunti” pada PT. Digital Global Maxinema serta melatih mahasiswa menjadi individu yang mampu berkontribusi dalam membuat inovasi-inovasi konsep dibidang film animasi.

## **1.5 Manfaat**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Dari kegiatan kerja praktik pada PT. Digital Global Maxinema ini diharapkan berdampak pada bagaimana individu akademis (mahasiswa) memperoleh ilmu teknis dan teori terhadap bidang yang dikerjakan pada kegiatan kerja praktik.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Dari kegiatan kerja praktik pada PT. Digital Global Maxinema ini diharapkan berdampak pada bagaimana individu akademis (mahasiswa) memperoleh pengalaman kerja lapangan secara

situasi dan kondisi sebagai bekal mahasiswa untuk mencapai predikat individu profesional dalam bidangnya.

## 1.6 Pelaksanaan

Pelaksanaan kerja praktik:

- Tempat : PT. Digital Global Maxinema
- Alamat : Perum Araya Jl. Blimbing Indah Megah  
L5-16 Malang
- Telepon : +62341 – 487089
- E – mail : [dgmaxinema@gmail.com](mailto:dgmaxinema@gmail.com)
- PIC : Taufik Zulfikar (Manager Operasional)
- Telepon : 0857 – 4964 – 7041
- E – mail : [electopik@gmail.com](mailto:electopik@gmail.com)
- Tanggal : 01 Juli 2014 s/d 01 Agustus 2013
- Waktu : 160 jam senin – jumat (08.00 – 17.00)

## 1.7 Sistematika Penulisan

### 1.7.1 BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batas permasalahan, tujuan, pelaksanaan dan sistematika penulisan.

## **1.7.2 BAB II            TINJUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini diuraikan tentang konsep atau teori yang menunjang bidang yang dijadikan KP. Teori – teori yang berkaitan dengan project yang dikerjakan.

## **1.7.3 BAB III            METODE PERANCANGAN**

Dalam bab ini diuraikan metode atau teknik perancangan karya. Sebaiknya berupa deskripsi dan bagan perancangan.

## **1.7.4 BAB IV            GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang profil perusahaan secara umum, mulai dari sejarah singkat perusahaan, bergerak di bidang apa, tempat atau lokasi perusahaan, hingga bidang yang berhubungan dengan kerja praktik.

## **1.7.5 BAB V            IMPLEMENTASI KARYA**

Isi dari bab ini merupakan hasil rancangan selama kerja praktik di perusahaan, berdasarkan permasalahan dan metode perancangan yang telah diuraikan sebelumnya.

## **1.7.6 BAB VI            PENUTUP**

Dalam bab ini penulis mengemukakan kesimpulan dan saran kerja praktik.