

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada Bab I, pendahuluan ini akan dijabarkan perihal poin-poin dasar yang melandasi dibuatnya Laporan Kerja Praktik, termasuk di dalamnya adalah tentang Pembuatan Video Animasi 2D tentang Visual Meeting yang menjadi permasalahan dan topik utama dalam Laporan Kerja Praktik ini.

### **1.1 Latar Belakang**

Tujuan yang ingin dicapai dalam Kerja Praktik ini adalah melatih kemampuan dan mengimplementasikan secara langsung ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dalam dunia kerja di sebuah perusahaan yaitu PT. MEDIX-SOFT. Dalam perusahaan ini, penulis belajar membuat video *animasi 2D* tentang *visual meeting*.

Hal ini dilatar belakangi oleh minimnya pengalaman dalam dunia kerja nyata. Sebuah perusahaan sangat membutuhkan sebuah media dimana perusahaan tersebut dapat memperkenalkan dirinya dan mempromosikan produknya dengan tujuan untuk mendekati segmen pasar baru yang penting dalam pertumbuhan bisnis suatu perusahaan. Pertemuan *meeting* merupakan suatu kegiatan yang termasuk di dalam (*MICE*) *Meeting, Incentive, Convention, Exhibition*.

Menurut Kesrul (2004: 8), *Meeting* Suatu pertemuan atau persidangan yang diselenggarakan oleh kelompok orang yang tergabung dalam asosiasi, perkumpulan atau perserikatan dengan tujuan mengembangkan profesionalisme,

peningkatan sumber daya manusia, menggalang kerja sama anggota dan pengurus, menyebarluaskan informasi terbaru, publikasi, hubungan kemasayarakatan.

Menurut Kesrul (2004: 3), “*Meeting* adalah suatu kegiatan kepariwisataan yang aktifitasnya merupakan perpaduan antara *leisure* dan *business*, biasanya melibatkan orang secara bersama-sama”.

Untuk itulah mahasiswa diberikan mata kuliah kerja praktik agar mendapatkan persiapan awal sebelum terjun ke dunia kerja nantinya. Kegiatan kerja praktik ini juga sangat berguna untuk mengembangkan potensi mahasiswa dengan menerapkan keilmuan Komputer Multimedia yang telah diperoleh sebelumnya pada proses perkuliahan yang sudah diajarkan, juga menambah koneksi serta pertemanan dalam dunia kerja.

Mahasiswa Stikom Surabaya DIV Komputer Multimedia diharapkan memiliki ilmu yang telah di implementasikan nantinya. Oleh karena itu, penulis memilih untuk kerja praktik di sebuah perusahaan yang bernama PT. MEDIX-SOFT.

PT. MADIX-SOFT adalah merupakan perusahaan yang bergerak di bidang industri *medical imaging software* (radiology), khususnya PACS dan RIS, Berdiri sejak tahun 2009, berkantor pusat di Siwalankerto Timur I/116, Surabaya, Indonesia. Dan sudah berkerjasama dengan ratusan rumah sakit di Indonesia. Sampai saat ini PT. MEDIX-SOFT belum mempunyai video *animasi visual meeting*. Oleh karena itu dibuatlah video *animasi* tentang *VISUAL MEETING*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat video *animasi* 2D tentang *visual meeting* di PT. MEDIX-SOFT?
2. Bagaimana cara mengedit video animasi 2D tentang *visual meeting* yang bagus dan bisa diterima oleh perusahaan?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. *Visual Meeting* yang berupa *animasi* 2D.
2. *Visual Meeting* berdurasi minimal 2 menit.

## 1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka tujuan pun dapat ditemukan. Tujuan yang ingin dicapai melalui Kerja Praktik ini antara lain:

1. Menghasilkan Video *Animasi*.
2. Mendalami *Editing* dalam Video *Animasi*.
3. Mengaplikasikan materi yang telah diajarkan dari mata kuliah di bangku perkuliahan.

## 1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam Kerja Praktik ini adalah:

1. Bagi penulisan:

- a. Mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama dimata perkuliahan.
- b. Sebagai sarana mahasiswa untuk memahami lebih jauh tentang video *animasi*.

2. Bagi perusahaan:

Dapat memberikan ide-ide baru dalam pembuatan *animasi*.

