

## **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 Pembuatan animasi 2D dengan *Adobe after effect* 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 *tutorial* bagaimana cara membuat animasi 2D dengan *adobe after effect*.

Hal ini dilatar belakangi oleh minimnya pengalaman dalam dunia kerja nyata. Sebuah perusahaan dimana karyawannya terbatasi dalam proses pembuatan animasi dengan pengetahuan yang ada dan menghasilkan suatu animasi yang standar dengan proses waktu pengerjaan yang lama.

Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2006: 36) mengemukakan bahwa media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (mahasiswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan

respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif.

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. MEDIX-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 Memiliki Kinerja yang kurang dalam animasi 2D. Oleh karena itu dibuatlah video *animasi* tentang *PEMBUATAN ANIMASI 2D DENGAN ADOBE AFTER EFFECT*.

## 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. Pembuatan video *tutorial* yang berupa *animasi* 2D.
2. Video *tutorial* berdurasi minimal 5 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 tahu tentang video *animasi*.

2. Bagi perusahaan:

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

