

# **Bab I**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

Animasi adalah teknik menggerakkan kumpulan gambar agar gambar-gambar tersebut terlihat seolah bergerak. Dalam Bahasa Latin, “anima” berarti hidup, jiwa, semangat. Agar objek dalam kumpulan gambar bisa menciptakan ilusi pergerakan, gambar-gambar tersebut harus berubah berurutan dan berkelanjutan dari satu gambar ke gambar berikutnya. Menurut Ibiz Fernandez dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide* (2002), animasi memiliki pengertian: *“Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion.”*

Animasi yang paling pertama dibuat adalah lukisan-lukisan pada dinding gua *Lascaux*, Spanyol Utara, yang menggambarkan pergerakan binatang. Bangsa Mesir juga mencoba menampilkan peristiwa di kehidupan mereka melalui gambar-gambar yang berurutan di dinding yang dibuat sekitar 2000 tahun sebelum masehi. Di Jepang pada masa Heian, orang-orang melukis di sebuah gulungan panjang untuk menceritakan sesuatu. Pada tahun 1930, Walt Disney dari Amerika membuat film animasi bersuara yang pertama yaitu “Mickey Mouse, Donald Duck, and Silly Symphony”. Disney kemudian membuat film animasi berwarna pertama pada tahun 1931 yaitu “Flower and Trees”. Sedangkan “Snow White and Seven Dwarfs” yang juga dibuat oleh Disney pada tahun 1938 merupakan film animasi panjang yang pertama. (Syahfitri, 2011, p.214)

Di Indonesia, animasi sudah ada sejak tahun 50-an dan dibuat oleh Oog Hendronoto, sedangkan film animasi berseri yang ditayangkan di televisi pertama kali dibuat pada tahun 1980 dengan judul “Si Huma”. Tahun 2004 studio Kasat Mata Jogja bekerja sama dengan kelompok Visi Anak Bangsa untuk membuat film animasi 3D pertama di Indonesia yang berjudul “Homeland”. (Soenyoto, 2017, p.130)

Seiring dengan berkembangnya teknologi, cara pembuatan dan teknik animasi pun berkembang. Animasi untuk kegunaan di berbagai bidang sudah dibuat dengan alat digital yang memudahkan dan membuka kemungkinan untuk membuat jenis-jenis animasi yang tidak bisa dilakukan secara manual. Kemudahan teknologi

ini sangat membantu animator dalam keefektifan bekerja. Animasi dapat diproduksi dalam waktu yang lebih singkat, dan untuk produksi skala kecil, animasi bahkan bisa dibuat oleh sedikit orang atau satu orang saja. Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan dilakukan pelaksana sebagai pekerja lepas yang didapat dari situs Fiverr, DesignCrowd, dan Kenalsapa.

Praktik Kerja Lapangan yang dilakukan oleh penulis adalah pekerjaan lepas yang dikerjakan sesuai permintaan klien melalui situs Fiverr. Layanan yang ditawarkan penulis pada situs tersebut adalah pembuatan animasi 2D *hand-drawn*. Pekerjaan lain yang dilakukan penulis adalah mengikuti kontes desain di DesignCrowd.

## **1.2 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam praktik kerja lapangan yang telah dilaksanakan adalah perancangan animasi, ilustrasi, dan pekerjaan terkait desain pada situs Fiverr, DesignCrowd, dan Kenalsapa yang ditawarkan oleh klien yang didapatkan pelaksana sebagai pekerjaan lepas selama 3 bulan dari 15 Juni sampai 17 September.

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

### **1.3.1 Tujuan**

- a. Menerapkan ilmu telah dipelajari selama perkuliahan. PKL merupakan kesempatan yang diperoleh penulis untuk mempraktikkan berbagai *skill*
- b. Mendapatkan pengalaman bekerja secara langsung. Penulis melakukan upaya mencari pekerjaan, dan mendapat pekerjaan dari klien.
- c. Meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama dengan klien. PKL pekerjaan lepas menghadapi situasi di mana komunikasi dengan klien dilakukan secara langsung.
- d. Meningkatkan *hard skill* agar sesuai dengan standar industri. Penulis mengikuti dan menyesuaikan pengerjaan sesuai keinginan klien tetapi juga tetap menjaga standar.
- e. Mendapatkan pengalaman sebagai pekerja lepas. Pelaksanaan PKL menjadi pengalaman dalam mencari pekerjaan hingga penyelesaian pekerjaan secara mandiri.

### 1.3.2 Manfaat

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Sebagai persyaratan mata kuliah Praktik Kerja Lapangan.
  - b. Mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* mahasiswa.
  - c. Menambah koneksi internasional.
  - d. Meningkatkan kemandirian mahasiswa dalam mencari dan bekerja dengan klien.
2. Bagi Universitas
  - a. Mengenalkan Universitas Ma Chung kepada masyarakat dalam negeri dan luar negeri.
  - b. Meningkatkan nama baik Universitas Ma Chung.
3. Bagi Perusahaan/Instansi Terkait
  - a. Meningkatkan penjualan dan pembelian.
  - b. Meningkatkan kepercayaan masyarakat/klien terhadap Fiverr.