

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial, manusia pasti membutuhkan komunikasi baik secara verbal maupun visual. Bahkan seiring berkembangnya zaman, bentuk komunikasi verbal pun perlahan-lahan mulai tergeser oleh komunikasi secara visual, misalnya dalam kegiatan berpromosi atau penyampaian berita. Cenadi (1999) mengutarakan bahwa dalam era globalisasi ini masyarakat yang hidup dalam segala hiruk pikuk dan kesibukan sehingga akhirnya kurang memiliki kesempatan untuk berkomunikasi dengan orang lain secara langsung dan verbal. Pada akhirnya proses komunikasi lebih banyak dilakukan secara visual maupun tulis. Adanya perkembangan pada sektor inilah yang menyebabkan munculnya kebutuhan akan sumber daya manusia yang berkompeten di bidang ini pula, hingga muncul disiplin ilmu yang dikenal sebagai desain komunikasi visual.

Menurut Krasner (2008), sejak jaman peradaban pertama, manusia sudah berusaha untuk memahami dan menggambar sebuah gerakan kedalam seni. Lukisan yang terdapat pada dinding goa di Lascaux, Prancis dan Altamira, Spanyol adalah bukti sejarah yang nyata bahwa sejak dulu manusia purba menggambarkan binatang dengan banyak kaki tujuannya adalah menceritakan bahwa binatang itu seolah-olah bergerak. Penerapan penggambaran objek bergerak juga dapat ditemukan pada awal peradaban mesir sebagai dekorasi pada dinding dan hiasan pada perabotan seperti vas bunga atau guci di Yunani. Animasi tidak dapat dicapai tanpa memahami hal mendasar pada prinsip mata manusia yakni kegigihan visi. Hal ini melibatkan kemampuan mata manusia untuk mempertahankan gambar selama persekian detik setelah itu menghilang.

UTERO Indonesia adalah salah satu perusahaan yang mampu untuk memenuhi permintaan pasar atas kebutuhan di bidang desain grafis. Penulis telah menjalani

Praktik Kerja Lapangan di UTERO Indonesia sejak 17 Juni 2019 hingga 17 Agustus 2019 sebagai salah satu sarana untuk melatih perkembangan kemampuan diri dalam bidang desain dan membiasakan diri dengan situasi dan kondisi nyata dunia kerja. Adapun tugas dan pekerjaan yang penulis lakukan selama masa PKL adalah mendesain *motion graphic*, membantu dalam pembuatan *closed caption* untuk video promosi dan beberapa tugas lain. Penulis akan membahasnya di laporan ini dengan judul “Perancangan Motion Graphic Untuk Memenuhi Kebutuhan Utero Indonesia Malang”.

1.2 Batasan Masalah

Penulis membatasi isi laporan ini agar lebih fokus dan pembahasannya tidak melenceng. Yang akan dibahas pada laporan ini adalah tugas-tugas yang diberikan selama masa PKL terhitung tanggal 17 Juni 2019 hingga 17 Agustus 2019 dalam bentuk *motion graphic*, *design graphic*, dan mentoring.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dilaksanakannya Praktik Kerja Lapangan adalah untuk membiasakan mahasiswa dengan kondisi nyata pada dunia kerja yang sesungguhnya serta melatih pengalaman mereka agar bekerja dengan efisien dan sesuai dengan aturan yang berlaku di lingkungan kerja nantinya. Manfaat dari Praktik Kerja Lapangan adalah:

1. Bagi Mahasiswa
 - a) Mahasiswa mampu bekerja dalam tekanan dan bertanggungjawab pada mandat yang diberikan.
 - b) Mahasiswa mampu mengembangkan karakter dan kemampuan diri mereka dengan lebih baik.
 - c) Mahasiswa mampu mengembangkan kemampuan mereka dan menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.
 - d) Mahasiswa mendapatkan pengalaman dan kemampuan baru ketika terjun di dunia kerja yang sesungguhnya.

- e) Mahasiswa mampu bekerja sama dalam tim dengan baik untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan.
- f) Mahasiswa mampu memperdalam pengalaman, pengetahuan, serta kreativitas dalam membuat *motion graphic* sesuai dengan standar yang digunakan pada sebuah perusahaan.

2. Bagi Universitas

- a) Universitas Ma Chung menjadi lebih dikenal oleh masyarakat
- b) Universitas mendapatkan hubungan baru dengan perusahaan tempat mahasiswa melakukan magang.
- c) Meningkatnya kualitas Universitas Ma Chung di mata masyarakat.
- d) Universitas dapat melakukan evaluasi terhadap kurikulum mata kuliah prodi Desain Komunikasi Visual dengan melihat standar yang diterapkan pada perusahaan tempat melakukan praktik kerja lapangan.

3. Bagi Perusahaan

- a) Perusahaan mendapatkan hubungan baru dengan Universitas Ma Chung dan mahasiswa
- b) Perusahaan mampu mengetahui kualitas kinerja dari mahasiswa Universitas Ma Chung
- c) Perusahaan menjadi lebih dikenal di kalangan mahasiswa
- d) Perusahaan mendapatkan kemudahan untuk menilai, melatih, dan merekrut mahasiswa sebagai calon karyawan.
- e) Perusahaan mendapatkan bantuan dalam penyelesaian sebuah proyek yang sedang ditangani.
- f) Perusahaan dapat melakukan evaluasi terhadap standar operasional prosedur perusahaan untuk peserta praktik kerja lapangan berikutnya.