

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Harsanto (2019) mengatakan bahwa perkembangan Desain Komunikasi Visual tidak pernah bisa dilepaskan dengan kemajuan teknologi. Tinarbuko (2015) mengatakan bahwa desain komunikasi visual sendiri memiliki arti ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan daya kreatif melalui elemen-elemen desain yang kemudian diaplikasikan dalam berbagai macam media komunikasi visual. Menurut Harsanto (2019), DKV tidak lagi merancang informasi atau promosi yang bersifat dua dimensi, tetapi juga ke bidang komunikasi yang berbasis teknologi informasi yang mencakup animasi atau *motion picture*, iklan televisi, dan lain sebagainya. Maka tambahan kata “visual” tersebut muncul karena manusia bisa melihat, membaca, dan merespon perkembangan teknologi yang sedang berkembang pada saat itu seperti animasi atau gambar yang bergerak.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita banyak menemui informasi yang dituangkan secara visual, contohnya poster atau selebaran dari restoran, iklan yang terdapat pada televisi, dan lain sebagainya. Abdillah, dkk. (2017) mengatakan bahwa perkembangan teknologi dan informasi pada era ini semakin pesat dengan kehadiran berbagai macam media yang bervariasi. Di tahun 2022, media promosi di Indonesia berkembang diikuti dengan kemajuan teknologi *digital* salah satunya dengan penggunaan *video motion graphic*.

Anggraini, dkk. (2019) mengatakan di era kemajuan teknologi ini memiliki dampak yang besar pada dunia industri. Mulai banyak perusahaan yang menggunakan animasi dua dimensi atau tiga dimensi sebagai sarana periklanan salah satunya. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), animasi adalah film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lain sehingga ketika diputar, *layer* tampak bergerak atau dinamis. Dikarenakan sifat animasi yang dinamis, bidang ini semakin berkembang dan mulai banyak peminat di berbagai kalangan masyarakat, contohnya ketertarikan menjadikan video animasi sebagai media promosi. Penggunaan promosi menggunakan video animasi beragam macamnya, contohnya dengan penggunaan *explainer video*. Mousadeq,

dkk. (2022) mengatakan bahwa *explainer video* merupakan penggabungan dari dua kata, yaitu *explainer* dan *video*. *Explainer* berasal dari kata *explanation* yang dalam Bahasa Inggris berarti penjelasan, dan *video* yang berarti gabungan antara visual dan audio. *Explainer video* menghadirkan banyak manfaat, contohnya untuk mempermudah penonton untuk memahami pesan yang disampaikan. Dengan informasi yang divisualisasikan menjadi gambar yang bergerak, penggunaan *explainer video* ini semakin menarik banyak calon pelanggan yang mungkin usahanya dipromosikan dalam bentuk *explainer video*. Di kota Malang terdapat salah satu studio yang menjadikan *explainer video* sebagai proyek utamanya yaitu Zeus Animation yang sudah dipercaya oleh pelanggan dari berbagai kalangan dari dalam sampai luar negeri.

Zeus Animation adalah salah satu studio animasi yang didirikan oleh sekelompok anak muda kreatif di kota Malang tepatnya berlokasi di Jalan Kresno No. 1 pada tahun 2014. Studio ini bergerak di bidang periklanan sekaligus bidang multimedia yang lebih berfokus dalam pengerjaan *explainer video* sebagai proyek utamanya. Jika dilihat dari salah satu *platform* yang digunakan oleh perusahaan, proyek *explainer video* ini banyak diminati oleh calon pelanggan. Perusahaan ini sudah melayani banyak klien dari dalam dan luar negeri sekaligus. Zeus Animation juga memiliki caranya untuk menarik klien dengan cara melakukan promosi pada situs resmi perusahaan dan salah satu *platform freelance* internasional. Pada laman awal situs perusahaan, Zeus Animation menyelipkan animasi dua dimensi yang mengarahkan pengunjung laman ke bagian-bagian yang mau dituju. Zeus Animation dinilai memiliki fasilitas yang memadai untuk mengembangkan potensi penulis lebih lanjut dalam bidang ini. Sebagai salah satu mahasiswa desain komunikasi visual yang ingin mengembangkan potensi di bidang multimedia, penulis memilih Zeus Animation sebagai tempat untuk melaksanakan MBKM: Magang Industri selama empat bulan lamanya. Selama MBKM: Magang Industri berlangsung, penulis sudah mengerjakan beberapa tugas yang telah diberikan, seperti membuat *icon* dan *creative scene* secara *flat* dan isometri, dan juga membuat karakter dengan teknik *vector*.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis temukan untuk menyusun laporan MBKM: Magang Industri di Zeus Animation adalah sebagai berikut:

- a. Penulis melakukan MBKM: Magang Industri selama empat bulan terhitung mulai tanggal 1 Agustus 2022 hingga 1 Desember 2022.
- b. Penulis menyelesaikan permasalahan Zeus Animation dengan mendesain semua keperluan perusahaan seperti membuat asset 2D (dua dimensi) seperti *flat* dan *isometric icon*, *flat* dan *isometric creative scene*, serta *flat character* untuk keperluan animasi yang akan dibuat oleh *animator* Zeus Animation nantinya.

1.3 Tujuan MBKM: Magang Industri

Tujuan yang ingin dicapai penulis selama melakukan MBKM: Magang Industri di Zeus Animation adalah sebagai berikut:

- a. Menambah pengalaman dan relasi selama melaksanakan MBKM: Magang Industri di Zeus Animation.
- b. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari di Universitas Ma Chung.
- c. Memenuhi persyaratan mata kuliah MBKM: Magang Industri.
- d. Memenuhi persyaratan kelulusan Universitas Ma Chung.

1.4 Manfaat MBKM: Magang Industri

Manfaat yang diperoleh dari MBKM: Magang Industri di Zeus Animation adalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Mahasiswa

- a. Memenuhi persyaratan mata kuliah MBKM: Magang Industri
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan Universitas Ma Chung
- c. Menambah pengalaman dan relasi selama melaksanakan MBKM: Magang Industri di Zeus Animation.

1.4.2 Bagi Universitas

- a. Meningkatkan hubungan kerjasama antar Universitas Ma Chung dan Zeus Animation.

- b. Mengenalkan Universitas Ma Chung kepada masyarakat luar

1.4.3 Bagi Zeus Animation

- a. Meningkatkan hubungan kerjasama Zeus Animation dengan Universitas Ma Chung.
- b. Zeus Animation dapat melihat perkembangan perguruan tinggi dalam menyiapkan mahasiswanya memasuki dunia kerja.