

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebutuhan SDM di dunia industri *poultry* saat ini berkembang pesat, terutama di bidang multimedia. Setiap perusahaan di berbagai industri *poultry* melakukan berbagai promosi dengan memberikan kualitas terbaik agar dapat menarik perhatian calon konsumen mereka. Disitulah peran Desain Komunikasi Visual sangat diperlukan. Sebagai mahasiswa desain, setiap mahasiswa harus memiliki kesiapan dalam menghadapi berbagai jenis dunia kerja yang akan ditempuh ketika lulus nanti. Maka dari itu diperlukan adanya kerja praktik untuk membentuk mental yang digunakan untuk mempersiapkan diri memasuki dunia kerja .

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju. Menurut Sumbo Tinarbuko, desain komunikasi visual dapat dipahami sebagai salah satu upaya pemecahan masalah (komunikasi, atau komunikasi visual) untuk menghasilkan suatu desain yang paling baru di antara desain yang baru. Desain Komunikasi Visual memiliki empat bidang kompetensi di dalamnya, yaitu desain grafis, periklanan, (advertising), multimedia, dan animasi. Dari empat bidang ini penulis tertarik dan memiliki minat dengan bidang animasi dan ingin mengembangkan keahlian di bidang animasi. (Sumbo Tinarbuko, 2007))

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu "*anima*" yang berarti jiwa, hidup, dan semangat. Sedangkan animasi secara keseluruhan diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Animasi

yang dulunya hanya digunakan sebagai media hiburan kini berkembang menjadi media yang lebih luas, salah satunya sebagai media bantu untuk promosi. Ini dibuktikan dengan semakin banyaknya perusahaan-perusahaan besar yang mulai menerapkan animasi sebagai media promosi dan iklan (Arief Rachmad, 2013). Sebuah produk dalam meningkatkan penjualan produk tersebut. Perkembangan iklan 3D sangat pesat, terbukti hingga saat ini sudah banyak yang menggunakan efek 3D dan berbentuk 3D (Suyanto, M. 2003).

Di Kota Bandung, salah satu perusahaan yang berkecimpung di bidang industri khususnya di bidang *Poultry Equipment* adalah PT Ansell Jaya Indonesia, sehingga penulis memutuskan untuk melakukan kerja praktik di perusahaan tersebut.

Alasan utama penulis melakukan kerja praktik di PT Ansell Jaya Indonesia adalah untuk memperdalam ilmu dan pengalaman di dunia animasi 3D khususnya dalam upaya promosi usaha *poultry equipment* dengan memberikan hasil yang terlihat realistis dan berkualitas. PT Ansell Jaya Indonesia merupakan perusahaan di bidang *Poultry Equipment* di wilayah Bandung yang menawarkan peralatan penunjang untuk kebutuhan peternakan ayam, baik untuk penyimpanan telur, penyimpanan anak ayam dan penyimpanan ayam yang sudah besar yang siap untuk di pasarkan.

1.2. Tujuan Kerja Praktik

Tujuan dari kerja praktik yang dilakukan oleh penulis adalah untuk memperoleh ilmu dan pengalaman langsung di dunia kerja industri, yang sesuai dengan minat penulis.

1.3. Batasan Kerja Praktik

Batasan dalam kerja praktik ini adalah :

1. Penulis sebagai animator menerima *brief* dari *sales manager* lalu merancang konsep visualisasi produk. Animator juga dituntut mampu berkomunikasi dengan baik terhadap tim multimedia lain

ketika penerimaan *brief*, pengajuan bahan referensi baru, pengajuan *preview* animasi kepada atasan, hingga penanganan revisi dari direktur.

2. Penulis sebagai animator melaksanakan kerja praktiknya dengan sistem *work from office* yaitu bekerja di kantor karena kebutuhan komputer yang sudah disediakan oleh perusahaan untuk animator. Jadi semua aktifitas baik meeting, ataupun koordinasi dilakukan secara fisik.

1.4. Manfaat Kerja Praktik

Adapun manfaat dari kegiatan kerja praktik di PT Ansell Jaya Indonesia adalah :

1. Manfaat bagi mahasiswa
 - a. Menambah pengalaman dan wawasan dalam dunia kerja.
 - b. Membuka relasi baru tentang dunia industri *poultry equipment*.
 - c. Menambah dan melengkapi ilmu yang sudah didapatkan saat perkuliahan.
2. Manfaat bagi Institusi Perguruan Tinggi
 - a. Sebagai sarana untuk menjalin hubungan antara perguruan tinggi dengan instansi tempat kerja praktik.
 - b. Meningkatkan kualitas dan pengalaman lulusan yang terampil dan professional di bidang industri kreatif.
3. Manfaat bagi perusahaan
 - a. Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi kerja.
 - b. Menjalinkan kerja sama atau mitra kerja antara perusahaan dengan institusi dan mahasiswa itu sendiri.