

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan program studi yang mempelajari tentang teori desain dan teknik penyampaian pesan melalui visual dengan media yang sesuai secara efektif, informatif, dan komunikatif. Banyak hal yang dapat dipelajari di program studi Desain Komunikasi Visual, antara lain animasi, ilustrasi, desain grafis dan lain sebagainya. Ilmu pada Desain Komunikasi Visual memiliki banyak manfaat terutama pada era Revolusi Industri 4.0 yang dimana manusia banyak bergantung pada dunia digital.

Revolusi Industri 4.0 merupakan perubahan tren di dunia industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi cyber. Perubahan teknologi sangat berdampak bagi kegiatan industri yang ada di Indonesia. Dengan adanya industri 4.0 diharapkan mampu menggerakkan sektor-sektor industri agar lebih kreatif dan menciptakan peluang-peluang baru. Saat ini berbagai macam kebutuhan manusia telah banyak menerapkan dukungan internet dan dunia digital sebagai wahana interaksi dan transaksi, salah satunya ialah pada media pemasaran. Pada saat ini dapat kita ketahui bahwa suatu produk tidak bisa terlepas dari iklan yang digunakan sebagai media pemasaran, baik itu dalam video produk atau video animasi. Salah satu yang lagi marak saat ini pada berbagai macam industri untuk kebutuhan tampilan visual produk, iklan, bahkan layar lebar ialah animasi.



*Gambar 1.1 Logo Type Solar Studio
(Sumber: www.solarstudio.co)*

PT Citra Balita Kirana atau biasa disebut dengan Solar Studio, berdiri pada tahun 2018, bergerak pada bidang IP dan Animasi, memiliki banyak anggota yang berbakat dan berpengalaman dalam industri Animasi, Game dan Desain. Sudah banyak hasil karya Solar Studio yang populer di Indonesia, salah satunya ialah karya iklan “Sebuah Kenangan Manis” yang menjadi trending twitter pada tahun 2020.

Saya menjadikan Solar Studio sebagai wadah pembelajaran untuk membangun dan meningkatkan skill dalam bidang animasi bukan tanpa tujuan, alasannya ialah seperti yang telah saya yang ingin belajar mengenai dunia pernaimasian. Karena itu saya memilih Solar Studio agar dapat belajar lebih pada industri yang bergerak pada bidang animasi, selain itu saya juga ingin belajar langsung mengenai animasi pada anggota yang berbakat dan berpengalaman pada bidang animasi.

1.2 Lingkup

Pada Magang Mandiri Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Solar Studio, mahasiswa mendapatkan pembelajaran ilustrasi, untuk diterapkan pada pengerjaan proyek animasi frame by frame pada animasi trailer game. Mahasiswa menjadikan Solar Studio sebagai wadah pembelajaran untuk membangun dan meningkatkan skill dalam pembuatan animasi yang nantinya dapat memenuhi standar-standar industri kreatif yang dapat bersaing di internasional. Pembelajaran dilaksanakan secara luring di solar studio.

1.3 Tujuan

Dalam melaksanakan Magang Mandiri Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Solar Studio terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut :

1. Memiliki kemampuan dasar dalam membuat animasi bergerak 2 Dimensi melalui software desain seperti ToonBoom dan Adobe Animate
2. Memiliki kemampuan bertanggung jawab, serta dapat mengatur waktu dalam mengerjakan suatu projek.
3. Mendapatkan pengalaman nyata bekerja dengan tim
4. Mengetahui tata cara bekerja dan berkomunikasi dalam suatu perusahaan