

## BAB 1

### PENDAHULUAN

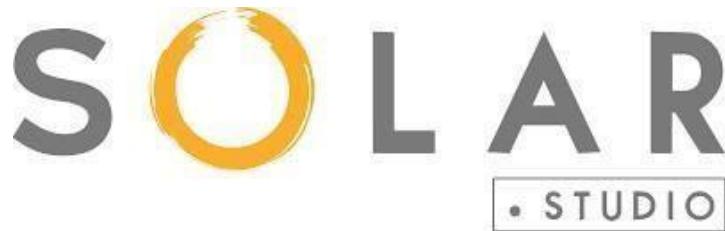
#### 1.1 Latar Belakang

Program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) menitikberatkan pada pemahaman teori desain dan teknik penyampaian pesan melalui media visual secara efektif, informatif, dan komunikatif. DKV menggali berbagai aspek seperti animasi, ilustrasi, desain grafis, dan bidang terkait lainnya dalam kurikulumnya.

Pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) memiliki nilai yang signifikan, terutama dalam era Revolusi Industri 4.0 di mana teknologi digital mendominasi. Revolusi Industri 4.0 mencerminkan pergeseran besar dalam dunia industri, dengan menggabungkan otomatisasi dan teknologi cyber, yang berdampak besar pada sektor industri di Indonesia. Industri 4.0 dirancang untuk mendorong kreativitas dan menciptakan peluang baru dalam berbagai sektor industri. Kebutuhan manusia saat ini semakin bergantung pada internet dan dunia digital sebagai medium interaksi dan transaksi, terutama dalam konteks pemasaran. Dalam konteks pemasaran, iklan berupa video produk atau animasi sangat penting. Animasi, khususnya, sedang menjadi tren dalam berbagai industri sebagai cara efektif untuk menyajikan produk secara visual, mempromosikan iklan, dan menciptakan tampilan yang menarik, termasuk dalam media layar lebar.

Ilustrasi adalah seni yang memiliki peran sangat penting di berbagai aspek komunikasi visual, dari mulai desain grafis hingga penerbitan hiburan, dan industri kreatif.

Ilustrator memiliki peran krusial dalam menciptakan gambar, ilustrasi, dan elemen visual yang memperkaya cerita atau mengkomunikasikan ide. Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam menghasilkan ilustrasi yang menarik, sementara ilustrator juga perlu memahami pasar target dan kebutuhan klien.



*Gambar 1. 1 Logo Solar Studio*

*(Sumber :Solar Studio, 2024)*

Penulis memilih Solar Studio sebagai platform pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan dalam animasi. Keputusan ini didasarkan pada pemahaman bahwa ilustrasi sangat penting dalam pemasaran di industri kreatif, terutama melalui video animasi. Bergabung dengan Solar Studio memberikan kesempatan kepada penulis untuk mendalami industri animasi dan ilustrasi. Mereka juga melihat peluang untuk belajar langsung dari anggota yang berpengalaman dan berbakat di perusahaan tersebut dalam hal animasi dan ilustrasi.

Sehingga, penulis menggunakan Solar Studio sebagai tempat pembelajaran untuk memperluas keterampilan animasi mereka dengan memfokuskan pada pentingnya ilustrasi dalam dunia pemasaran, serta dapat memanfaatkan keahlian para anggota berpengalaman di bidang animasi di perusahaan tersebut.

## **1.2 Lingkup Kegiatan**

Pada Magang Mandiri MBKM di Solar Studio, mahasiswa belajar ilustrasi untuk diterapkan dalam projek animasi frame by frame. Mereka membuat asset ilustrasi untuk video "Lagu Anak IndonesiaBalita" di YouTube. Mahasiswa memilih Solar Studio sebagai tempat pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan dalam pembuatan animasi dan ilustrasi, dengan tujuan memenuhi standar industri kreatif yang kompetitif secara internasional. Pembelajaran dilakukan secara tatap muka di Solar Studio.

## **1.3 Tujuan**

Terdapat beberapa tujuan dalam mengikuti kegiatan, diantaranya magang mandiri MBKM di PT.CitraBalita Kirana :

1. Menambah pengalaman pribadi dalam menghadapi dunia kerja.
2. Menambah wawasan mengenai alur pengerjaan suatu *project* yang dikerjakan baik secara individu maupun secara tim.
3. Menambah relasi dengan berbagai pihak yang ada di perusahaan maupun rekan sesama magang.
4. Sebagai salah satu tolak ukur diri secara akademis.
5. Memiliki kemampuan dasar dalam membuat layout ilustrasi digital buku anak sesuai keinginan Perusahaan.