

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah sebuah program studi yang fokus pada pemahaman teori desain dan teknik pengiriman pesan melalui media visual dengan cara yang efisien, informatif, dan mampu berkomunikasi dengan baik. Dalam kurikulum DKV, beragam aspek dapat dieksplorasi, seperti animasi, ilustrasi, desain grafis, dan lain sebagainya.

Pengetahuan yang diperoleh dalam bidang DKV memiliki nilai 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. Perubahan ini memiliki dampak yang besar pada berbagai sektor industri di Indonesia. Industri 4.0 dirancang untuk mendorong kreativitas dan menciptakan peluang-peluang baru dalam berbagai sektor industri. Saat ini, kebutuhan manusia telah semakin tergantung pada internet dan dunia digital sebagai medium interaksi dan transaksi, terutama dalam konteks pemasaran.

Dalam konteks pemasaran, tak bisa dipungkiri bahwa iklan, baik berupa video produk atau animasi, memiliki peran 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 yang sangat penting dalam berbagai aspek komunikasi visual, dari desain grafis sampai penerbitan hiburan, dan industri kreatif.

Ilustrator sendiri mengusulkan diri dalam menciptakan sebuah gambar, ilustrasi, dan elemen visual yang menghidupkan cerita atau bisa mengomunikasikan ide. Kreativitas adalah aset utama dalam menghasilkan ilustrasi yang menarik dan ilustrator harus memahami pasar target, dan permintaan klien.



Gambar 1. 1 Logo Solar Studio

(Sumber :Solar Studio, 2023)

Penulis memilih Solar Studio sebagai platform pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan mereka dalam bidang animasi. Alasannya sangat jelas, yaitu pemahaman bahwa ilustrasi memiliki peran penting dalam pemasaran di industri kreatif, melalui video animasi. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk bergabung dengan Solar Studio agar dapat mendalami industri animasi dan ilustrasi. Mereka juga melihat peluang untuk belajar secara langsung dari anggota yang berpengalaman dan berbakat di dalam perusahaan dalam hal animasi dan ilustrasi.

Sehingga, penulis menggunakan Solar Studio sebagai wadah belajar untuk memperdalam keterampilan animasi mereka dengan fokus pada pentingnya ilustrasi dalam dunia pemasaran, serta memanfaatkan keahlian para anggota berpengalaman di bidang animasi di perusahaan tersebut.

1.2 Lingkup Kegiatan

Pada Magang MBKM di Solar Studio, mahasiswa mendapatkan pembelajaran ilustrasi, untuk diterapkan pada pengerjaan proyek animasi frame by frame pada animasi, Pembuatan asset ilustrasi untuk Youtube “**Lagu Anak Indonesia Balita**” Mahasiswa jadikan Solar Studio sebagai tempat pembelajaran untuk membangun dan meningkatkan skill dalam pembuatan animasi dan ilustrasi yang nantinya dapat memenuhi standar- standar industri kreatif yang dapat bersaing di internasional. Pembelajaran dilaksanakan secara luring di solar studio.

1.3 Tujuan

Terdapat beberapa tujuan dalam mengikuti kegiatan, diantaranya magang MBKM di PT.Citra Balita 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 animasi dan ilustrasi digital sesuai keinginan perusahaan