

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era kemajuan teknologi yang semakin pesat ini, banyak hal-hal baru yang inovatif dan kreatif bermunculan. Begitu pula, dalam bidang teknologi multimedia saat ini. Banyak hal yang dibuat dalam bentuk animasi yang semakin mirip dengan bentuk nyatanya. Bentuk-bentuk animasi dalam virtual tersebut dulunya hanya berbentuk dua dimensi saja. Namun, sekarang ini dapat dibuat dalam bentuk tiga dimensi yang semakin mendekati bentuk nyatanya.

Salah satunya adalah dengan membuat film animasi yang dikhususkan untuk pendidikan. Film animasi yang dibuat dapat berbentuk legenda Indonesia. Dengan begitu, virtual reality yang berbentuk animasi ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk memperkenalkan legenda Indonesia kepada anak-anak. Selain itu juga, dapat tetap melestarikan legenda Indonesia tetap hidup.

Kemajuan dunia Animasi tersebut didukung dengan kemajuan teknologi yang ada khususnya dalam kemajuan teknologi komputer. Kemajuan teknologi komputer itu pun didukung oleh perangkat lunak yang berkembang dengan cepat pula. Dengan adanya kemajuan tersebut memudahkan kita dalam membuat animasi dan permainan berbentuk tiga dimensi.

Banyak perangkat-perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat permainan dan animasi dalam bentuk tiga dimensi. Salah satu contohnya adalah 3D Studio Max perangkat lunak keluaran AutoDesk. 3D Studio Max merupakan perangkat lunak untuk membuat objek tiga dimensi berbayar. Dia merupakan perangkat lunak 3D yang banyak digunakan oleh animator profesional untuk membuat 3D animasi.

Namun, mempunyai kelemahan untuk menggunakannya harus membayar lisensi terlebih dahulu. Perangkat lunak berbayar merupakan masalah utama bagi

masyarakat Indonesia yang umumnya menggunakan perangkat lunak bajakan. Banyak animator Indonesia yang berbakat dan mempunyai daya kreatifitas tinggi. Hasil animasi buatan mereka tidak kalah dengan para animator dari luar.

Namun, mereka terhambat oleh legal atau tidak legalnya perangkat lunak yang digunakan. Hal ini berpengaruh ketika hasil kreatifitas mereka dipublikasikan. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dicari perangkat lunak untuk membuat animasi dan permainan tiga dimensi yang gratis sebagai penggantinya.

Blender merupakan perangkat lunak terbuka yang dapat digunakan oleh setiap orang tanpa harus membayar untuk menggunakannya. Blender mempunyai fungsi yang sama seperti 3D Studio Max. Dia merupakan perangkat lunak terbuka untuk membuat animasi dan permainan tiga dimensi. Animasi yang dihasilkan tidak kalah dengan animasi yang dibuat menggunakan perangkat lunak berbayar. Hal ini dapat dilihat dari beberapa animasi, seperti Big Bugs Bunny, yang telah dibuat dengan menggunakan Blender. Blender ini dapat dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia untuk berkarya tanpa takut dengan masalah legalitas perangkat lunak.

1.2 Tujuan dan Manfaat Praktek Kerja Lapang (PKL)

1.2.1 Tujuan

Tujuan dari Praktek Kerja Lapang (PKL) ini adalah sebagai berikut :

- a. Melatih mahasiswa untuk berfikir kritis pada perbedaan pengajaran secara teori dan praktek kerja sesungguhnya di dunia industri.
- b. Menambah pengetahuan dan pemahaman mahasiswa tentang proses pembuatan animasi serta mampu menjelaskan tahap tahap apa saja yang di lakukan dalam membuat sebuah film animasi.
- c. Menyiapkan kemampuan mahasiswa sehingga lebih memahami kondisi pekerjaan di dunia industri.

1.2.2 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah tergolong sebagai berikut:

a. Manfaat bagi mahasiswa

- 1) Mahasiswa dapat mengaplikasikan secara langsung ilmu yang telah diperoleh selama pendidikan di Politeknik Negeri Jember.
- 2) Mahasiswa dapat mengetahui tentang bagaimana sebuah film animasi di produksi dalam setiap pembuatannya.
- 3) Mahasiswa memperoleh ilmu dan pengetahuan baru yang diperoleh dari dunia kerja dan dapat mempersiapkan mental mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja yang sebenarnya.

b. Manfaat bagi instansi

Staf dan mahasiswa dapat saling bertukar pengetahuan, khususnya seputar teknologi.

c. Manfaat bagi Politeknik Negeri Jember

Sebagai media untuk menjalin kerjasama dengan PT. Sianima Malang.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi

Kegiatan PKL (Praktek Kerja Lapangan) ini dilaksanakan PT. Sianima Malang yang berada di Jalan Soekarno Hatta perum Griyashanta blok H255, Kec. Lowokwaru, Malang.

1.3.2 Jadwal Kerja

PKL ini dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2015 sampai dengan tanggal 31 April 2015. Berikut adalah jadwal kerja PT Sianima Malang.

Tabel 1.1 Jadwal Kerja :

Hari	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	09.00	16.00
Selasa	09.00	16.00
Rabu	09.00	16.00
Kamis	09.00	16.00
Jumat	09.00	16.00

Sabtu

09.00

12.00

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui sistem kerja, digunakan metode pengumpulan data yang digunakan selama pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yang dipaparkan sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Dengan cara ini kami mencari data dengan melihat langsung ke lapangan, sehingga data yang dibutuhkan dapat diperoleh secara langsung melalui peralatan yang ada melalui bimbingan mentor yang terdapat di PT Sianima Malang.

b. Metode Wawancara

Dalam metode ini, melakukan wawancara secara langsung dngan mentor atau operator agar mendapatkan penjelasan mengenai bidang yang ditangani untuk mendapatkan data dan informasi lebih lengkap.

c. Metode Studi Literatur

Mengumpulkan data melalui beberapa buku referensi, baik buku – buku kuliah, buku dari mentor maupun buku dari perpustakaan yang menunjang terhadap judul yang sedang dibahas.