

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Profesi

Sekarang adalah era dimana perkembangan teknologi informasi digital dan komputer semakin meningkat, dengan demikian media animasi 2D dan modelling 3D mudah untuk dirancang dan semakin menarik. 3D Dimensi juga dikenal sebagai 3D adalah proses untuk mengembangkan representasi matematis untuk mengubah sebuah gambar dari gambar 2 Dimensi dengan menggunakan software tertentu. Pemodelan 3D adalah proses pembuatan objek 3D menggunakan 3D program pemodelan. Pemodelan 3D digunakan di sektor teknik dan sektor manufaktur. Multimedia dan animasi menggunakan teknik ini untuk memodelkan karakter untuk menghidupkan dan untuk studi film mengusulkan.[1]

Sementara Animasi 2 dimensi sendiri adalah animasi yang dibentuk secara manual, proses pembuatan dimulai dengan cara menggambar di kertas, hasil akan di-scan, lalu dibentuk menjadi digital. Seluruh frame di gambar satu per satu sehingga menghasilkan animasi 2 dimensi. Diawali dengan membuat *key drawing* untuk mempermudah lalu dibuat gambar *inbetween* diantara *key drawing*. Pada tahapan ini *key drawing* dan *inbetween* masih dalam bentuk sketsa kasar. Tahapan selanjutnya adalah proses *clean up*, metode ini dilakukan dengan cara menjiplak ulang dan merapikan gambar setiap frame, setelah itu hasil jadi diwarnai. Animasi 2 dimensi merupakan dimensi panjang dan lebar dalam satu bidang datar, jadi hanya ada panjang dan lebar saja tanpa adanya dimensi tebal. Bidang dua dimensi dapat digambarkan dengan sumbu X dan Y. Agar dapat tampil dengan sempurna, gambar yang akan ditampilkan dengan teknik ini harus memiliki nilai koordinat x dan y minimum 0 dan maksimum sebesar resolusi yang digunakan. [2]

PT. Imajiwa *Creative House* adalah spesialis kreatif dengan pendekatan unik untuk desain gerak, efek visual, dan pengalaman digital. Imajiwa adalah inovator visual, pembuat konten, dan seniman teknis.

Keahlian perusahaan mencakup animasi 2D, grafik 3D, film aksi langsung, dan hampir semua hal di antaranya di seluruh platform siaran dan multimedia. PT. Imajiwa yang sudah berdiri dari tahun 2017. Setiap tahun PT. Imajiwa menerima mahasiswa yang melaksanakan kegiatan kerja profesi untuk membantu mereka mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan kegiatan perusahaan dan memberi pengalaman untuk menyiapkan diri dari pekerjaan yang diberi untuk jenjang selanjutnya.

Selama pelaksanaan kegiatan Kerja Profesi (KP), praktikan menjalankan kegiatannya di perusahaan PT. Imajiwa selama 3 (tiga) bulan dan 400 (empat ratus) jam lebih untuk melengkapi persyaratan sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) yang sudah memperoleh ilmu yang telah disodorkan. Praktikan bekerja dibagian model 3D dan 2D animasi, dalam bidang 3D pekerjaan yang selama ini diberikan oleh perusahaan/instansi berupa desain game 3D seperti karakternya, lingkungan atau suasana, membuat desain baju catur 3D untuk maskot acara ASEAN Paragames yang diselenggarakan di Solo pada tahun 2022 (dua ribu dua puluh dua), dan membuat aset model 3D pensil dan koin untuk iklan bank BRI. Sementara dalam bidang 2D animasi aktifitasnya adalah membuat aset ilustrasi dan desain karakter untuk film pendek 2D animasi dengan konsep *Motion Graphic*/grafik gerak menceritakan hari kemerdekaan Indonesia 17 (tujuh belas) Agustus 2022 (Dua ribu dua puluh dua) yang ke-77 (Tujuh puluh tujuh) dan membuat desain karakter untuk iklan IPA Convex 2022 (dua ribu dua puluh dua).

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi

1.2.1 Maksud Kerja Profesi

Maksud dari kegiatan Kerja Profesi (KP) yaitu untuk mempersiapkan praktikan ke dunia kerja, mengembangkan ilmu yang didapat dan untuk melengkapi persyaratan kelulusan Universitas Pembangunan Jaya (UPJ) dengan menyelesaikan kegiatan Kerja Profesi (KP).

1.2.2 Tujuan Kerja Profesi

Bagi Univeristas Pembangunan Jaya

- 1 mengembangkan dan memperluas jaringan hubungan antara instansi/perusahaan tempat praktikan menjalankan kegiatan Kerja Profesi dengan Universitas Pembangunan Jaya.
- 2 Memperoleh petunjuk untuk membenarkan dan memenuhi persyaratan kurikulum.
- 3 Memberi praktikan pengalaman di instansi/perusahaan yang dipilih untuk mendapatkan komplimen dan lebih mengerti dengan dunia industri.

Bagi Mahasiswa

- 1 Praktikan dapat mempraktikan dan menerapkan ilmu dan teori yang diperoleh selama menjalankan perkuliahan ke dalam pekerjaanya.
- 2 Mendapat kesempatan untuk meningkatkan kapabilitas praktikan untuk menyiapkan diri mereka dari pekerjaan yang diberi untuk jenjang berikutnya.
- 3 praktikan akan mendapatkan gambaran seperti apakah dunia kerja selagi menjalankan kegiatan kuliah.
- 4 Mendapatkan hubungan dengan orang-orang yang ditemui di instansi/perusahaan dari berbagai bidang dan latar belakang sehingga dikemudian waktu dapat saling bekerja sama.

Bagi Perusahaan/Instansi

- 1 Mempereratkan hubungan kerja sama antara praktikan dan Universitas Pembangunan Jaya dengan perusahaan/instansi.
- 2 Memperoleh bantuan dan masukan untuk menjalankan berbagai program perusahaan yang sesuai dengan era saat ini..
- 3 Dapat mempererat hubungan kerja sama antara Univeristas Pembangunan Jaya dan Praktikan dengan perusahaan/instansi.

