

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi terus berkembang dengan cepat dan merata di berbagai hal. Penggunaan *Software* (perangkat lunak) khususnya dalam bidang animasi sudah banyak digunakan untuk perancangan animasi sederhana hingga game.

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya (IIB Darmajaya) memiliki Kantor Urusan Hubungan Internasional (KUHI) atau biasa disebut dengan *International Office* yang mempunyai banyak program, dimana salah satu programnya adalah *Student Mobility*. *Student Mobility* merupakan salah satu program *International Office* IIB Darmajaya yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa/i-nya untuk melakukan pertukaran pelajar di luar negeri selama 1 semester. Program ini merupakan salah satu program kegiatan untuk mahasiswa yang ingin melakukan *Study Abroad* dan merasakan pengalaman belajar di luar negeri dengan *education system* yang berbeda, lingkungan yang baru sekaligus berkreatifitas dan berinovasi dalam pengembangan diri. Salah satu manfaat mengikuti *Student Mobility* adalah mahasiswa bisa memperluas jaringan internasional dan mendapat perspektif internasional terkait dengan wawasan dan pengetahuan.

Salah satu universitas yang menjadi tujuan dari program *Student Mobility* ini adalah Nantong Vocational University (NTVU) di Tiongkok, China. NTVU adalah salah satu dari universitas swasta Terbaik di provinsi Jiangsu khususnya Nantong. NTVU juga memiliki kompetensi terbaik pada bidang computer, dan salah satu jenis Mata Kuliah tersebut yaitu pada bidang animasi interaktif dan memiliki tenaga pengajar yang sudah sangat ahli dibidangnya serta memiliki sertifikasi luar negeri. Selain memiliki jurusan computer, NTVU juga memiliki berbagai jurusan seperti bisnis Inggris, bisnis Jepang, designer, elektronik, kimia dan masih banyak

lagi yang lainnya. Tidak hanya mahasiswa lokal saja, di NTVU terdapat mahasiswa asing seperti dari Indonesia, Kamerun, Namibia. Dan memiliki *foreigner lecturer* dari Indonesia, Kanada, Jepang, dan Inggris.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi hingga game online masa kini telah membawa dampak yang signifikan terhadap semua aspek kehidupan manusia, yang tentunya membawa kita menuju persaingan yang ketat di era global. Khususnya pada bidang animasi yang lebih menjurus pada game atau film kartun 2D atau 3D. Oleh karena itu pengenalan animasi interaktif menggunakan adobe flash sangat penting sebagai bagian dasar untuk pembuatan game hingga film animasi 2D hingga 3D. pengenalan ini merupakan keharusan dan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif, dan efisien dalam proses pembangunan game, supaya bangsa ini dapat memberikan kontribusi yang maksimal dalam persaingan yang ketat di era global ini.

Melalui program yang diadakan Kantor Urusan Hubungan Internasional (KUHI) dengan nama program *Student Mobility* ke Tiongkok yang dapat menghasilkan pembelajaran tentang pengenalan animasi interaktif ini diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk memahami bagaimana dasar pembuatan game bahkan hingga pembuatan permainan 2D atau 3D menjadi lebih interaktif.

Berdasarkan uraian diatas maka dari itu penulis memilih judul Laporan Kerja Praktek yaitu : **"ANIMASI CHINESE GREETING CARD INTERAKTIF DENGAN TEMA SPRING FESTIVAL DI NANTONG VOCATIONAL UNIVERSITY"**.

1.2 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat disimpulkan ruang lingkup penelitian ini adalah bagaimana proses pembuatan animasi interaktif bertemakan *spring festival* yang menjadi budaya di negeri China setiap tahunnya.

1.3 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Manfaat Penelitian

1. Dapat menjadi sarana pembelajaran bagi mahasiswa dalam mengimplementasikan ilmu.
2. Menambah wawasan mahasiswa tentang dasar-dasar Flash animation.
3. Menambah pengalaman, pengetahuan, serta wawasan tentang Animasi.
4. Sebagai bentuk nyata kerja sama IIB Darmajaya dengan Nantong Vocational University (NTVU) dalam program *Student Mobility*.
5. Hasil dari Pertukaran pelajar ini diharapkan dapat menjadi bahan literatur mahasiswa yang akan membuat laporan kerja praktek *Student Mobility* berikutnya.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Penerapan ilmu yang penulis peroleh selama duduk dibangku perkuliahan dan dituangkan dalam bentuk penulisan laporan kerja praktek dan guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh nilai mata kuliah Kerja Praktek.
2. Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami dunia animasi menggunakan flash animation.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan

1.4.1 Tempat

Pelaksanaan kerja praktek ini dilakukan di Nantong Vocational University (NTVU), *Jiaoyu Rd, Chongchuan Qu, Nantong Shi, Jiangsu Sheng, Tiongkok*, 226000 Nantong, Jiangsu, China.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan program Student Mobility periode 7 dilaksanakan selama 1 semester, terhitung mulai dari 04 September 2017 sampai tanggal 19 Januari 2018.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisikan teori-teori dasar yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan kerangka pemecahan masalah, metode pengumpulan data, analisis permasalahan, sasaran objek, dan metode yang digunakan.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisikan hasil dari pembuatan animasi menggunakan aplikasi *adobe flash professional* yang bertema budaya China .

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang terkait dengan pembahasan dalam laporan kerja praktek ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN