

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Film animasi merupakan film hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Sejak zaman dahulu manusia sudah mengenal dan telah mencoba membuat animasi gerak gambar binatang, hal ini ditemukan oleh ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara yang sudah berumur 200.000 tahun lebih (Hallas & Manvell 1973 : 23).<sup>1</sup> Masyarakat pada umumnya, khususnya bagi para orang tua menganggap animasi merupakan tontonan untuk anak-anak mereka yang masih kecil. Melihat perkembangan teknologi yang sangat canggih saat ini membuat animasi bukan hanya sekedar menjadi acara tontonan yang diperuntukan untuk anak-anak lagi. Kini animasi sudah berevolusi dan digunakan dalam berbagai macam hal seperti iklan, film *movie* percampuran manusia dan animasi, alat bantu untuk sebuah presentasi menjadi menarik, dan lain-lain.

Perkembangan dunia digital dan hiburan saat ini membuat animasi menjadi tontonan yang diperuntukan bagi segala usia.

---

<sup>1</sup> Muhammad Hamdani, 2017, "*Animasi*", diakses dari: [hamdaniphd.blogspot.com/2017/03/?m=1](http://hamdaniphd.blogspot.com/2017/03/?m=1), pada tanggal 20 Januari pukul 13.21 WIB

Beberapa perusahaan menggunakan animasi dalam pembuatan iklan untuk mempromosikan produk yang mereka jual membuat pekerjaan sebagai digital animator cukup diminati banyak orang saat ini. Masyarakat mulai berminat untuk mempelajari tentang animasi dan bagaimana cara membuatnya, karena pada hakikatnya seorang manusia akan terus belajar dan mempelajari banyak hal sepanjang hidupnya.

Belajar merupakan salah satu kebutuhan manusia, dengan belajar seseorang tentunya akan memperoleh banyak pengetahuan, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak memiliki keterampilan menjadi memiliki keterampilan, dari yang tidak bisa menjadi bisa serta apa yang telah kita dapat melalui belajar bisa dijadikan bekal untuk sepanjang hidup. Menurut Sudjana “Kebutuhan belajar adalah tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang ingin diperoleh baik oleh seseorang, lembaga, kelompok, dan masyarakat dengan melalui kegiatan belajar.”<sup>2</sup> Kebutuhan belajar dapat disusun ke dalam berbagai golongan. Kebutuhan yang dirasakan harus dipenuhi melalui kegiatan belajar, salah satunya yaitu dengan mengikuti pelatihan.

---

<sup>2</sup> Sudjana, *Pendidikan Nonformal : Wawasan, Sejarah Perkembangan, Filsafat, Teori Pendukung, Serta Asas*, (Bandung: Falah Production, 2010), hlm. 195.

Pelatihan adalah suatu proses belajar individu untuk meningkatkan keahlian, pengetahuan, pengalaman, atau perubahan sikap sehingga mampu memiliki kinerja yang sesuai di bidangnya. Pemerintah menyediakan lembaga-lembaga pelatihan untuk memenuhi kebutuhan belajar masyarakat agar dapat menambah pengetahuan, keahlian, dan lainnya yang dapat berguna saat memasuki dunia kerja. Lembaga pelatihan merupakan bagian dari pendidikan non formal. Lembaga pelatihan yang didirikan oleh pemerintah yaitu BBPLK Bekasi (Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja) adalah lembaga pelatihan kerja yang berada di bawah naungan KEMNAKER RI (Kementerian Ketenagakerjaan) Republik Indonesia yang telah didirikan sejak tahun 1985. Pada tahun 2018 ini, BBPLK Bekasi memiliki empat kejuruan program pelatihan diantaranya yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi, Teknik Elektronika, Refrigrasi dan Perhotelan.

Sejak berdiri BBPLK Bekasi sudah memiliki beberapa prestasi, seperti ditunjuk sebagai tempat *training center* untuk ASC (*Asean Skill Competition*) kurang lebih dalam kurun waktu 10 tahun terakhir. ASC adalah kegiatan yang mempertandingkan berbagai macam keterampilan, bertujuan untuk mempererat hubungan antara negara anggota ASEAN sekaligus untuk mengetahui kompetensi tenaga kerja muda, acara ini diadakan satu tahun sekali. Tahun lalu BBPLK Bekasi

memenangkan tiga medali emas yang didapatkan oleh pelatihan elektronika dan pelatihan refrigerasi.

BBPLK Bekasi bekerjasama dengan beberapa perusahaan untuk menyalurkan lulusannya ke dalam dunia kerja. Perusahaan yang bekerjasama antara lain Hotel Ciputra Jakarta, *The Tempo Group*, PT. Mayora, Alfamidi., PT. Yamaha *Music*, *Transmart Carrefour*, PT. Indonesia Epsom *Industry*, MNC *Sky Vision*, dan lain-lain. BBPLK Bekasi telah meluluskan sekitar 15.000 peserta pelatihan selama tiga tahun terakhir. Peserta yang telah lulus, bekerja diberbagai macam perusahaan yang bekerjasama dengan BBPLK Bekasi, sedangkan beberapa lulusan lainnya ada yang berwirausaha.

Pada kejuruan TIK terdapat beberapa sub program pelatihan, salah satunya yaitu pelatihan digital animator. Menurut hasil wawancara dengan Bapak Bintang, banyak orang yang berminat dan tertarik untuk mengikuti pelatihan digital animator. Melihat tingginya peminat para calon peserta yang tertarik untuk mengikuti pelatihan digital animator, maka BBPLK Bekasi membuka pendaftaran untuk pelatihan digital animator disetiap periode. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini penulis akan berfokus di pelatihan digital animator. Berikut di bawah ini data yang diperoleh dari staf BBPLK Bekasi mengenai jumlah pendaftar pelatihan digital animator tahun 2018:

**Tabel 1**  
**Pelatihan Digital Animator (Multimedia)**

<b>Periode</b>	<b>Jumlah Pendaftar</b>	<b>Jumlah Diterima</b>
Januari 2018	118	48
Februari 2018	46	32
Maret 2018	57	32
April 2018	50	32
Mei 2018	55	32
Juni 2018	59	32
Juli 2018	68	30

Sumber: File excel BBPLK Bekasi Tahun 2018

Dilihat dari tabel diatas, diketahui bahwa jumlah pendaftar bervariasi. Pada bulan Januari jumlah pendaftar tinggi, lalu di bulan Februari menurun karena pembukaan kelas tidak sebanyak di bulan sebelumnya tetapi dari periode bulan Februari hingga Juli mengalami peningkatan walaupun tidak sebanding bulan Januari.

Pelatihan digital animator diselenggarakan oleh BBPLK Bekasi sejak tahun 2017, pelatihannya diselenggarakan dari hari senin-jumat pukul 08.00-17.00 WIB selama kurang lebih dua bulan untuk satu periode pelatihan. Dalam pelatihan terdapat komponen program pelaksanaan pelatihan yaitu, tujuan, materi, metode, sarana dan prasarana, instruktur, dan evaluasi. Pelaksanaan pelatihan digital

animator dalam satu kali pertemuannya ialah 9 JP, sudah termasuk teori dan praktek. Pada saat kegiatan berlangsung instruktur menjelaskan dan menyampaikan materi pelatihan dengan menggunakan *powerpoint* yang memiliki tampilan menarik supaya tidak membosankan, menggunakan modul pelatihan, ketika kegiatan pelatihan peserta diperbolehkan makan cemilan untuk mengurangi rasa ngantuk. Setelah instruktur selesai memberikan penjelasan, peserta akan diberikan tugas untuk dikerjakan. Waktu yang diberikan untuk mengerjakan tugas tersebut yaitu ada yang 1-3 jam, setelah peserta selesai praktikum akan ditampilkan animasi atau hasil yang mereka pelajari selama praktikum.

Pelatihan digital animator diadakan karena kebutuhan industri animasi di Indonesia cukup besar, sedangkan pelatihan animasi sendiri sangat minim. Masyarakat yang ingin mengikuti pelatihan tidak perlu memikirkan usia, karena dari usia dewasa awal hingga dewasa madya maupun dewasa akhir dapat mengikuti pelatihan ini, tetapi minimal mengetahui gambar dua dimensi dan tiga dimensi.

Menurut hasil wawancara dengan Bapak Bintang selaku staff BBPLK Bekasi hingga saat ini pelatihan digital animator telah meluluskan 384 orang peserta pelatihan, beberapa lulusannya disalurkan untuk bekerja di rumah produksi animasi seperti AINAKI (Asosiasi Industri Animasi dan Kreatif Indonesia), PT. Kastil

*Production* (film kartun Kabayan), PT. MNC *Sky Vision*, bekerja di perusahaan *advertising*, dan berwirausaha. Prestasi yang pernah diraih dari pelatihan digital animator adalah pernah membuat film animasi pendek yang ditayangkan dan di tonton oleh Menteri Kemnaker RI. Pelatihan digital animator memiliki delapan orang instruktur. Pelatihan ini bertujuan untuk menciptakan animator profesional di Indonesia, dan manfaat dari pelatihan ini yaitu memperbanyak animator-animator muda berkualitas, menciptakan karya animasi yang edukasi untuk masyarakat, serta mengembangkan industri animasi di Indonesia.

Mendalami dunia digital animasi memiliki beberapa manfaat, khususnya untuk menunjang profesi. Bagi pelajar atau mahasiswa dapat membuat tugas dan powerpoint dengan tampilan animasi, bagi pengajar dapat membantu dalam membuat tugas dan power point dengan tampilan animasi bahan ajar menjadi lebih menarik sehingga penyampaian materi pelajaran dapat mudah dimengerti oleh peserta didik, bagi karyawan dapat membuat tampilan presentasi menjadi lebih menarik yang dapat membuat pimpinan menjadi senang dengan presentasi yang dipaparkan. Arsitek dapat membuat beragam desain rancangan bangunan gedung, rumah yang menarik, dan masih banyak lagi manfaat yang bisa didapatkan setelah belajar digital animasi. Melalui animasi seseorang dapat membuat iklan, film,

simulasi, rancang bangun, game, multimedia pembelajaran, presentasi, dan lain sebagainya.

Menurut tanggapan peserta pelatihan yang di dapat dari hasil wawancara, ditemukan masalah yaitu kebanyakan peserta masih pemula di dunia digital animator dan waktu pelatihan yang diberikan hanya kurang lebih dua bulan. Melihat dari tanggapan peserta pelatihan, peneliti ingin mengetahui persepsi peserta pelatihan terhadap pelatihan digital animator dalam memenuhi kebutuhan belajar yang diselenggarakan oleh BBPLK Bekasi, yang dapat dilihat dari faktor internal dan eksternal. Pada faktor eksternal ini akan melihat dari komponen pelaksanaan pelatihan yang terdiri atas instruktur, materi, dan sarana & prasarana yang diberikan BBPLK Bekasi saat berlangsungnya kegiatan pelatihan.

Dalam pelaksanaan tugasnya memenuhi kebutuhan belajar, biasanya akan timbul berbagai macam pandangan atau biasa disebut dengan persepsi. Persepsi merupakan proses yang didahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera. Stimulus yang diindera lalu oleh individu diorganisasikan dan diinterpretasikan. Sehingga individu menyadari, dan mengerti tentang apa yang diindera.<sup>3</sup> Persepsi seseorang tidak muncul dengan sendirinya tapi melalui serangkaian

---

<sup>3</sup> Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2010), hlm. 100.

proses yang dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Merujuk dari hasil penelitian Sugeng Riyanto, yang berjudul “Pembelajaran Animasi 3D Di Sub Kejuruan Teknologi Informasi dan Komunikasi Balai Besar Latihan Kerja Industri Surakarta”, dalam pelaksanaan pembelajaran animasi 3D instruktur menguasai materi yang disampaikan kepada peserta pelatihan akan tetapi peserta yang mengikuti pelatihan ini masih kurang menguasai materi pelatihan.<sup>4</sup> Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri Yudowinanto yang berjudul “Persepsi Karyawan Atas Pelaksanaan Pelatihan *Service Excellent* di Bagian *Call Center* 147 Pada PT Infomedia Nusantara”. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa responden cenderung memberikan penilaian yang positif dan baik terhadap pelaksanaan pelatihan *service excellent*.<sup>5</sup>

Menurut hasil penelitian Nandia Dwi Putri yang berjudul “Persepsi Relawan Terhadap Pelaksanaan Pelatihan Perencanaan Keuangan oleh Yayasan Pengelolaan Pengembangan Keuangan

---

<sup>4</sup> Sugeng Riyanto, “Pembelajaran Animasi 3D Di Sub Kejuruan Teknologi Informasi dan Komunikasi Balai Besar Latihan Kerja Industri Surakarta” (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2017), [https://eprints.uns.ac.id/38263/1/K3210048\\_pendahuluan.pdf](https://eprints.uns.ac.id/38263/1/K3210048_pendahuluan.pdf), hlm. 6.

<sup>5</sup> Fitri Yudowinanto, “Persepsi Karyawan Atas Pelaksanaan Pelatihan *Service Excellent* di Bagian *Call Center* 147 Pada PT Infomedia Nusantara” (Depok: Universitas Indonesia, 2008), <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/125529-SK%20009%2008%20Yud%20p-Persepsi%20Karyawan.pdf>, hlm. 2.

Masyarakat Indonesia Mampang Jakarta”, dari hasil pengumpulan data dan analisis data dapat disimpulkan bahwa sebagian responden menunjukkan persepsi yang baik terhadap pelaksanaan pelatihan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei yang menggunakan kuesioner, dalam menganalisis data dilakukan secara deskriptif persentase.<sup>6</sup>

Persepsi dari para peserta pelatihan bisa menjadi tolak ukur akan kepuasan pemenuhan kebutuhan belajar peserta pelatihan terhadap program pelatihan yang diberikan oleh BBPLK Bekasi. Hasil wawancara penulis dengan beberapa pendaftar pelatihan di BBPLK Bekasi, diketahui bahwa alasan mereka tertarik untuk mengikuti pelatihan adalah sebagai berikut:

1. Banyak peminatnya, pada tahun 2017 yang terdata menjadi peserta pelatihan sebanyak 6.680 orang, di tahun 2018 dari pelatihan digital animator peminatnya sebanyak 453 orang.
2. Pelatihannya gratis, pendaftaran pelatihan untuk *boarding* dan *non boarding* gratis yang dapat mengikuti pelatihan di BBPLK Bekasi tidak hanya masyarakat yang tinggal di Bekasi saja melainkan

---

<sup>6</sup> Nandia Dwi Putri, “Persepsi Relawan Terhadap Pelaksanaan Pelatihan Perencanaan Keuangan oleh Yayasan Pengelolaan Pengembangan Keuangan Masyarakat Indonesia Mampang Jakarta” (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2017), <http://repository.unj.ac.id/267/1/skripsi%20nandia.pdf>, hlm. 4.

masyarakat diluar wilayah bekasi juga dapat mengikuti pelatihan.

Pelatihan yang diselenggarakan gratis tidak di pungut biaya apapun.

3. Ragam pelatihannya bermacam-macam, BBPLK Bekasi memiliki banyak sekali pelatihan yaitu *client server programming, cloud computing, computer technician, web developer, teknisi audio video, teknisi telepon seluler, teknisi pendingin AC split, food and beverage service, housekeeping*, dan lain-lain.
4. Fasilitas cukup lengkap, terdapat ruang kelas untuk teori, ruang praktikum, perpustakaan, bangunannya bagus, peralatan pelatihan cukup lengkap, asrama untuk peserta *boarding* (dari luar kota), kantin, masjid, kamar mandi, tempat parkir, ATK, dan modul pelatihan.
5. Namanya cukup terkenal karena mengikuti *event* ASC, pada tahun 2017 BBPLK mendapat tiga medali emas dari pelatihan eletronika dan refrigerasi.

Berdasarkan latar belakang diatas, dalam penelitian ini penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Persepsi Peserta Pelatihan terhadap Pelatihan Digital Animator dalam Memenuhi Kebutuhan Belajar di BBPLK Bekasi”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dari uraian latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi peserta pelatihan terhadap pelatihan digital animator dalam memenuhi kebutuhan belajar?
2. Apa faktor yang mempengaruhi persepsi peserta terhadap pelatihan digital animator dalam memenuhi kebutuhan belajar?

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk membuat penelitian ini lebih terarah dan mencegah meluasnya permasalahan dalam penelitian, maka yang menjadi batasan masalah adalah “Persepsi peserta pelatihan terhadap pelatihan digital animator dalam memenuhi kebutuhan belajar di BBPLK Bekasi” yang dilihat dari faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang yaitu faktor internal mencakup minat, pengalaman dan ingatan, kebutuhan yaitu di dalamnya terdapat kebutuhan belajar dan faktor eksternal mencakup warna dari objek, keunikan dan kontrasan stimulus, intensitas dan kekuatan stimulus. Faktor eksternal ini melihat kepada komponen pelaksanaan pelatihan terdiri dari materi, sarana dan prasarana, dan insruktur.

## **D. Perumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian

ini adalah “Bagaimana persepsi peserta pelatihan terhadap pelatihan digital animator dalam memenuhi kebutuhan belajar?”

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan serta menjadikan sebagai pengalaman sehingga penulis dapat meningkatkan kemampuan di bidang penelitian.

b. Bagi Jurusan Pendidikan Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam menambah wawasan pengetahuan serta pengalaman bagi peneliti selanjutnya.

c. Bagi BBPLK Bekasi

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bacaan serta masukan bagi BBPLK Bekasi untuk memperbaiki pelayanan pelatihan.