

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan sebuah kata yang di adaptasi dari bahasa Yunani yakni “*Anima*” yang memiliki arti jiwa, semangat, hidup, atau bisa diartikan sebagai ‘memberikan kehidupan’. Pada dasarnya animasi dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan untuk menggerakkan suatu gambar atau objek (tokoh, benda, tulisan, warna, dan spesial efek) baik dalam format 2 dimensi atau 3 dimensi yang diam menjadi seolah – olah terlihat dapat hidup dan memiliki jiwa. Animasi sendiri terbentuk dari sekumpulan gambar atau biasa disebut dengan *frame* yang diurutkan secara beraturan kemudian ditampilkan secara bergantian hingga menciptakan suatu adegan dimana objek di dalam *frame* tersebut terlihat bergerak. Berdasarkan formatnya, animasi sendiri dapat dibagi menjadi dua format yakni; animasi 2D dan animasi 3D. Animasi 2D dianggap sebagai jenis animasi tradisional karena seluruh gambar atau *framena* digambar dan tidak bervolume atau dalam bentuk 2 dimensi. Sementara animasi 3D menggunakan model tiga dimensi dalam membuat aset di dalam animasinya, pada umumnya proses pembuatan animasi 3D dibagi menjadi; *modeling* (membuat model), *layouting* (menata penempatan aset animasi dalam suatu adegan), dan *animating* (menggerakkan tokoh untuk menciptakan suatu adegan) hingga akhirnya memasuki tahap *rendering* (mengolah semua data yang telah dianimasikan).

Dalam bidang animasi 3D, seseorang yang bertanggung jawab dalam melakukan *modeling* akan disebut sebagai 3D *modeler*. Seorang 3D *modeler* akan memiliki pekerjaan untuk membuat aset - aset model 3D yang akan digunakan dalam pembuatan animasi, baik tokoh, aset - aset pendukung, maupun latar lingkungan animasi yang akan diceritakan. Salah satu hal mendasar yang sangat diperlukan oleh seorang 3D *modeler* merupakan kemampuan dalam

mengaplikasikan *software* 3D, karena aset dalam 3D animasi hanya dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi komputer. Oleh karena itu, pemahaman terhadap *software* dan perangkat komputer merupakan salah satu kemampuan yang sangat dibutuhkan oleh seorang 3D *modeler*.

Di tempat penulis melakukan kegiatan magang, penulis memiliki pekerjaan sebagai 3D *generalist* dan diberikan tanggung jawab sebagai lead 3D *modeler* & *texture*. Penulis melamar sebagai seorang 3D *modeler*, karena penulis sangat tertarik dan menyukai bidang 3D *modeling*. Dengan memperhatikan detail kecil tentang bagaimana bentuk suatu makhluk hidup atau benda di dunia nyata dan kemudian menciptakan wujud tersebut dalam bentuk 3D merupakan proses yang menurut penulis sangat menarik dan menyenangkan untuk dilakukan. Pada laporan ini, penulis bertujuan untuk membahas mengenai bagaimana peran seorang 3D *modeler* dalam pembuatan animasi *projection mapping* ‘Si Dulang’ yang dibuat di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis memilih untuk melakukan kegiatan magang di *projection mapping* Universitas Multimedia Nusantara, karena penulis merasa sangat tertarik untuk mengetahui dan ingin mencoba bekerja secara langsung dalam pembuatan suatu animasi yang menggunakan teknik *projection mapping*.

*Projection mapping* merupakan suatu teknik seni visual dengan menggunakan proyektor sebagai sarana untuk menampilkan karya yang diproyeksikan secara langsung ke berbagai bidang dengan permukaan tidak rata sebagai media karya tersebut ditampilkan. Konsep dari *projection mapping* cukup mirip dengan *augmented reality* yang mencoba menggabungkan dunia nyata dengan dunia digital. Pada umumnya *projection mapping* dilakukan ke bangunan atau monumen, akan tetapi yang dilakukan oleh Universitas Multimedia Nusantara bekerja bersama dengan Program Studi Film, MDN, dan Program Studi Perhotelan merupakan *Le Petit Chef*. *Le Petit Chef* sendiri merupakan acara makan siang atau malam yang diiringi dengan *projection mapping* sebagai hiburan yang akan

diproyeksikan secara langsung ke meja makan selama menunggu hidangan disiapkan oleh para koki di restoran tersebut. Pada saat ini, hanya restoran Grand Hyatt yang menyediakan layanan *Le Petit Chef* ini di Indonesia.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Penulis memilih *projection mapping* di Universitas Multimedia Nusantara sebagai tempat penulis melaksanakan kegiatan magang. Selain sebagai salah satu syarat kelulusan, Penulis melakukan kegiatan magang ini karena Penulis ingin mencari pengalaman serta mengetahui bagaimana suasana bekerja secara nyata. Selain itu, penulis juga sangat tertarik ketika melihat bagaimana suatu animasi dapat terus dikembangkan dalam berbagai hal dan bidang, seperti salah satunya *projection mapping* ini, dimana animasi tersebut ditayangkan dengan menggunakan proyeksi yang disorot secara langsung ke berbagai permukaan yang tidak rata sebagai media animasi tersebut ditampilkan. *projection mapping* yang dilakukan oleh Universitas Multimedia Nusantara merupakan *projection mapping* merupakan *Le Petit Chef* atau sebuah acara makan siang atau makan malam yang diiringi dengan atraksi teater 3 dimensi yang disorot secara langsung ke atas meja makan selama hidangan disiapkan.

Setelah melihat berbagai referensi melalui internet tentang bagaimana cara kerja *projection mapping* dan *Le Petit Chef*, Penulis merasa sangat tertarik dan tertantang untuk dapat ikut dalam proyek yang dilakukan oleh Universitas Multimedia Nusantara ini, terlebih hingga saat ini hanya ada satu restoran di Indonesia yang menyediakan pelayanan *Le Petit Chef* tersebut. Dalam proyek ini, Universitas Multimedia Nusantara berkolaborasi dengan Program Studi Film, MDN, dan Program Studi Perhotelan untuk membuat sebuah animasi berjudul ‘Si Dulang’ yang nantinya akan diaplikasikan ke dalam bentuk *projection mapping* atau lebih tepatnya *Le Petit Chef*.

Animasi ‘Si Dulang’ ini akan menceritakan tentang tokoh Dulang yang terdampar di pulau Bali dan akhirnya terlibat dalam pertarungan antara tokoh Rangda dan tokoh Barong yang tengah melindungi pasokan makanan milik penduduk desa setempat yang ingin dicuri oleh Rangda. Animasi ‘Si Dulang’ ini direncanakan akan dibagi menjadi empat bagian dengan durasi kurang lebih satu sampai satu setengah menit di setiap bagiannya. Setiap bagiannya akan dibagi lagi menjadi dua bagian, bagian pertama akan menceritakan inti cerita ‘Si Dulang’ sementara bagian kedua akan menyajikan animasi ketika Dulang memasak masakan yang nantinya akan dihidangkan dalam menu *Le Petit Chef*. Dengan latar cerita yang bertempat di pulau Bali, maka hidangan yang akan disiapkan dan disajikan pada *Le Petit Chef* ini pun merupakan hidangan - hidangan khas dari pulau Bali dengan berbagai jenis makanan, mulai dari *Appetizer, Soup, Main dish,* dan *Dessert*.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Kegiatan Magang di *projection mapping* di Universitas Multimedia Nusantara dijadwalkan akan berlangsung selama lima bulan, Dimulai dari tanggal 5 Juli 2021 dan direncanakan akan berakhir pada tanggal 30 November 2021. Kegiatan magang dilaksanakan selama hari Senin hingga hari Jumat dengan durasi minimal delapan jam kerja setiap harinya sesuai dengan syarat untuk memenuhi kuota 800 jam magang yang ditetapkan dalam kurikulum Kampus Merdeka.

Nama Perusahaan : Universitas Multimedia Nusantara  
Supervisor : Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim.  
Divisi : 3D Generalist  
Alamat : Jl. Scientia Boulevard, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua,  
Tangerang, Banten 15810  
Lama magang : 05-07-2021 - 30-11-2021  
Hari kerja : Senin, Selasa, Rabu, Kamis, dan Jumat.  
Jam kerja : 08:00 – 17:00

Sebelum melakukan kegiatan magang, penulis terlebih dahulu mengikuti pembekalan magang Program Studi Film yang diadakan pada hari Jumat, 19 Februari 2021 melalui aplikasi ZOOM. Setelah mendapatkan pembekalan, pada 15 Juni 2021 Penulis mengisi formulir pendaftaran untuk berpartisipasi dalam *projection mapping* di Universitas Multimedia Nusantara dan mengirimkan CV beserta portofolio. Pada 17 Juni 2021 Penulis mendapatkan sebuah balasan *email* yang berisikan undangan untuk melakukan wawancara pada hari Jumat, 18 Juni 2021. Penulis pun melakukan wawancara pada hari Jumat, 18 Juni 2021 pukul 15:30 WIB melalui aplikasi ZOOM. Setelah melakukan wawancara, pada 24 Juni 2021 Penulis mendapatkan sebuah *email* yang berisikan diterimanya penulis untuk dapat magang di *projection mapping* Universitas Multimedia Nusantara, melalui pesan tersebut juga disertakan jadwal rapat pertama yang dilaksanakan pada 1 Juli 2021. Setelah rapat tersebut kegiatan magang pun mulai berlangsung dari tanggal 5 Juli 2021.

