

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi di masa modern ini, sudah menjadi salah satu industri yang besar dan membuat banyak orang tertarik dengan industri kreatif yang satu ini. Dilansir dari informasi yang berasal dari en.antaraneews.com (Hanni S dan Kenzu T, 2021) animasi dan industri komunikasi dan visual, berada pada urutan ke-empat penghasil GDP industri kreatif di Indonesia. Menurut data yang ditemukan 120 studio animasi di Indonesia telah memperkerjakan 5,771 pekerja muda dan di perkirakan terdapat kurang lebih 24,000 pekerja di Indonesia berkerja di industri Animasi. Menurut data yang dipublikasikan dilaman statista.com (*Statista Research Department, 2023*) dengan judul “*Animation Industry – statistics and facts*” bahwa terjadi peningkatan pasar industri animasi global sebanyak lima persen menjadi lebih dari 372 milyar US dolar pada tahun 2021. Jika dilihat dari hasil temuan kedua artikel, dapat di simpulkan bahwa industri kreatif animasi adalah industri yang memiliki cukup banyak peminat dari sisi ekonomi dan jumlah pekerja di industri ini.

Dengan bertambah besarnya industri animasi, bertambah pula jumlah lowongan pekerjaan namun, dengan datangnya pandemi *covid-19*, banyak pekerjaan menjadi terhambat namun, tidak untuk industri animasi. Dilansir dari buku *Journal of Arts and Humanities*, pada jurnal *The Effect of Animation on the Society during the Covid-19*, oleh Bahaa Mustafa dan Abeer Ibrahim (2021) industri animasi adalah salah satu dari beberapa industri yang mampu bertahan dan bahkan mengalami peningkatan permintaan di masa pandemic Covid-19. Dengan kemajuan teknologi dan aplikasi animasi, memungkinkan para animator untuk berkerja dari rumah atau lebih dikenal dengan julukan WFH (*Work from Home*). Diangkat dari laman *Entertainment Weekly* pada artikel *The pandemic animation boom: How cartoons became king in the time of COVID* (Rick Romano,2021) dengan testimoni-testimoni beberapa narasumber menyatakan bahwa mereka yang berkerja di industri animasi selama pandemik mereka tidak merasa kesulitan

berkerja namun, kenadala yang mereka temui salah satunya pada WME (*William Morris Endeavor*) umunya bergerak dalam bidang pembuatan film adaptasi dari buku, menemukan adanya peningkatan permintaan jasa menjadi 12 proyek dan 2 animasi seri.

Salah satu dari sekian banyak perkerjaan dalam industri animasi adalah *Asset Artist*. Dikutip dari laman cgsspectrum.com, *Asset Artist* adalah generalis yang memiliki pengetahuan dalam bidang visual dan elemen- elemen audio, salah satu dari tanggung jawab mereka adalah untuk mengorganisir dan mengkategorikan perpustakaan aset. Perkerjaan mereka sangat penting dalam *pipeline* pengerjaan sebagai seseorang yang menjadi pemegang ratusan bahkan ribuan aset proyek. Di tempat magang, penulis memilih perkerjaan sebagai *Asset Illustrator* dan memiliki peran penting dalam pembuatan aset visual animasi untuk bumper ALMANAC. aset visual yang dibuat adalah aset *Background*, aset properti dan aset karakter.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Alasan penulis memilih magang di *Virtuosity Internship Program* sebagai *Asset Illustrator* dikarenakan oleh keinginan penulis untuk memiliki pengalaman selain animator ataupun *rigger* dan salah satu syarat untuk kelulusan adalah mengikuti program magang. Menjadi *Asset Illustrator* penulis diberikan kesempatan dan tanggung jawab atas visual dan desain dari animasi atas perintah dan pengawasan pak Ahmad Arief selaku Wakil Ketua Proyek. Tanggung jawab kedua adalah kemampuan untuk berkerja sesuai dengan jadwal dan menghasilkan aset yang rapih dan terstruktur untuk tim animator.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses dimulai dengan melamar kerja, dengan mengisi form formulir dan mengupload CV serta portofolio karya yang pernah di buat. Setelah satu minggu dari pengisian formulir, penulis dikontak langsung oleh pak Ahmad Arief selaku Wakil Ketua Proyek dan Supervisi Magang di *Virtuosity Internship program* untuk melakukan *interview* secara *online* melalui *Zoom Meeting*. Setelah *interview*,

penulis diberikan tugas sebagai *Asset Illustrator* dan setelah mendapat surat penghantar magang, penulis telah resmi diterima berkerja selama 800 jam kerja di *Virtuosity Internship Program* dalam pembuatan animasi 2D untuk bumper pembukaan acara ALMANAC 2023.

Pelaksanaan perkerjaan di tim desain ALMANAC 2023 dilakukan secara *online* (*work from home* atau WFH) dan autodidak. Pelaksanaan kerja dimulai dari jam 08:00 WIB hingga jam 17:00 WIB atau sekitar delapan jam dengan waktu istirahat satu jam yaitu dari jam 12:00 WIB hingga 13:00 WIB. Peserta magang akan di berikan tugas oleh pak Ahmad dan di kerjakan masing-masing di rumah dalam kurun waktu yang telah disepakati sebelumnya. Setelah tugas selesai, aset akan diberikan kepada pak Ahmad untuk diasistensi dan melakukan pengecekan ulang secara kualitas dan desain. Setelah aset yang dibuat disetujui oleh pak Ahmad, aset akan langsung diberikan kepada animator untuk dianimasikan. Namun, tidak jarang pula setelah diberikan kepada animator atau setelah *render scene* selesai ada perubahan pada aset yang berujung pada perbaikan atau ralat aset. Beberapa aplikasi atau *software* yang digunakan dalam pembuatan aset adalah *Adobe Illustrator* (gambar 1.1), *Adobe Photoshop* (gambar 1.2), *Clip Studio Paint* (gambar 1.3) dan *ToonBoom* (gambar 1.4).



Gambar 1.1 Adobe Illustrator (sumber: Wikipedia)



Gambar 1.2 Adobe Photoshop (Sumber: Wikipedia)



Gambar 1.3 Clip Studio Paint (Sumber: Wikipedia)



Gambar 1.4 Toon Boom (Sumber: Wikipedia)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA