

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Javadalasta, film merupakan rangkaian dari gambar yang bergerak dan membentuk suatu cerita yang dikenal dengan sebutan *movie* atau video (Alfathoni & Manesah, 2020). Perfilman sudah menjadi salah satu media hiburan yang tersukses dan terbesar di dunia khususnya pada masa *covid-19* yang merajalela dalam kehidupan sehari-hari sejak dari tahun 2020. Salah satu cabang dari perfilman adalah film animasi 2 dimensi yang menggunakan gambar 2 dimensi yang direkam sehingga terlihat bergerak dan hidup untuk menceritakan suatu cerita atau juga bisa dikenal dengan teknik animasi *frame-by-frame* karena gambar setiap *frame* dibuat secara manual.

Dalam pembuatan animasi *frame-by-frame*, semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan suatu benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus (Munir, 2012). Pembuatan animasi 2 dimensi *frame-by-frame* sangatlah sulit dan membutuhkan banyak tenaga, uang, talenta, dan kerja keras dalam tim untuk menghasilkan karya animasi 2 dimensi sehingga banyak film animasi yang menggunakan aset 3 dimensi untuk mempermudah dan mengurangi *budget* dalam produksi film animasi. Kebanyakan film animasi sekarang menggunakan kedua teknik tersebut yaitu menggunakan gambar 2 dimensi dan aset 3 dimensi, namun perkembangan teknologi membuat aset 3 dimensi semakin terlihat mirip dengan gambar 2 dimensi dan sifat mereka yang 3 dimensi mempermudah pembuatan animasi dengan pergerakan kamera dan *rigging*.

Hal ini membuat semakin berkurangnya produksi dalam film animasi 2 dimensi yang berkualitas sedangkan film animasi *Computer Generated Imagery* (CGI) dan 3 dimensi bertambah banyak dalam pasar. Menurut Sikov, *Computer Generated Imagery* (CGI) adalah gambar apapun yang dibuat atau dimanipulasi oleh komputer dan perangkat lunak (Budiansyah, 2019).

Namun animasi *frame-by-frame* memiliki keunikan dan *feel* yang berbeda dengan animasi lainnya. Setiap frame dalam animasi *frame-by-frame* dibuat dengan detail dan komposisi yang telah dipikirkan dengan matang. Hal ini membuat animasi *frame-by-frame* terlihat lebih hidup dan *fluid* daripada animasi lainnya.

Penulis memilih untuk melakukan kerja magang dalam salah satu studio yang menggunakan teknik animasi *frame-by-frame* bernama Ploopy Animations yang berada di Kebon Jeruk, Jakarta. Penulis mendapat informasi mengenai studio tersebut dari LinkedIn, setelah melakukan *interview* dan tes, Penulis melakukan proses magang selama 3 bulan di sana secara *offline*. Penulis bekerja sebagai *In-between Animator* dengan tugas membuat *in-between* untuk *keyframe* yang telah diberikan sehingga pergerakan dan transisi *frame* bergerak secara hidup dan alami. Ploopy Animations merupakan studio animasi yang dibuat oleh Yohanan Reynard Misae pada tahun 2021 dan bergerak dalam bidang pembuatan film animasi khususnya dengan cara menggunakan teknik *frame-by-frame* yakni teknik animasi yang membuat setiap frame animasi yang digunakan secara manual.

Pekerjaan yang diberikan cukup berkaitan dengan apa yang diajarkan di perkuliahan Penulis yakni membuat *walkcycle*, *turnaround* karakter dan lain-lain sehingga Penulis tidak terlalu kesulitan dalam mengikuti dan memenuhi pekerjaan yang diberikan kepada Penulis. Dalam masa magang Penulis bekerja dalam proyek *Seven: Time Well Spent* yang merupakan film animasi *original* karya Ploopy Animations. *Seven: Time Well Spent* ditayangkan di media Youtube channel milik Ploopy Animation.

Penulis bekerja dalam pembuatan episode 1 dan 2 film animasi tersebut yang menceritakan mengenai seorang lelaki bernama Rey yang baru saja masuk ke sekolah baru dan berusaha untuk beradaptasi, Rey berteman dengan Alex dan Big Al dan jatuh cinta kepada Mia yang juga merupakan anak baru di sana. Penulis juga belajar banyak mengenai animasi di sana khususnya dalam teknik animasi *frame-by-frame* karena pembimbing lapangan Penulis, Bapak Litek Kosman selaku *Head Animator* yang selalu membantu dan menjawab pertanyaan Penulis. Penulis berharap untuk belajar mengenai teknik animasi yang ada dalam studio dan semua proses pembuatan animasi yang dilakukan oleh studio dari praproduksi hingga produk akhir dari Ploopy Animations.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang adalah kegiatan intrakurikuler terstruktur berupa kegiatan praktik kerja mahasiswa di instansi yang terkait dengan bidang tertentu di dalam lembaga swasta, pemerintah, maupun kegiatan usaha produktif masyarakat yang relevan. Magang dalam hal ini menuntut kepada bidang perfilman (khususnya Film dan Animasi) dan dilaksanakan pada sebuah studio animasi 2-dimensi bernama Ploopy Animations.

Magang ini dilaksanakan sebagai pemenuhan salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara berdasarkan kurikulum 2019 Universitas Multimedia Nusantara. Magang ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai dunia kerja. Selain itu juga, magang ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami teknik animasi yang ada serta pengaplikasiannya dalam dunia kerja dan juga untuk meningkatkan *softskill* mahasiswa dalam dunia kerja seperti kemampuan dalam berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, memperbaiki sikap dan perilaku dalam dunia kerja.

Proses magang ini juga memberi manfaat bagi mahasiswa untuk dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari dalam perkuliahan dan juga untuk menguji kemampuan pribadi dalam berkreasi dalam bidang ilmu animasi serta mempelajari langkah-langkah yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja. Manfaat magang ini bagi Universitas Multimedia Nusantara adalah magang ini dapat menjadi sarana pengenalan Universitas Multimedia Nusantara kepada badan-badan perusahaan, instansi dan perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja khususnya dari prodi Film Animasi. Manfaat dari magang ini untuk perusahaan adalah magang ini dapat membantu perusahaan untuk menyelesaikan pekerjaan sehari-hari dan juga sebagai sarana untuk menjalin hubungan kerja sama antara Universitas Multimedia Nusantara dengan perusahaan tersebut khususnya dalam bidang rekrutmen tenaga kerja.

Dalam proses magang ini Penulis berharap untuk belajar mengenai tata cara pembuatan animasi dari awal rancangan hingga produk akhir dan juga membantu perusahaan untuk menyelesaikan proyek yang dikerjakan perusahaan tersebut dengan maksimal sehingga dapat membantu Penulis dalam hal yang terkait animasi di masa depan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menjalankan proses kerja magang dalam salah satu studio animasi di Indonesia bernama Ploopy Animations yang berada di Jalan Haji Rausin Nomor 47, Kebon Jeruk, Jakarta Barat, DKI Jakarta. Penulis mendapatkan informasi mengenai studio tersebut dari situs LinkedIn Ploopy Animations sedang mencari pekerja magang sehingga Penulis melamar dan melakukan *interview* secara *online*. Penulis juga melakukan beberapa tes untuk membuat animasi *walkcycle* dan *turnaround* dari karakter yang diberikan dan melakukan proses *trial* bekerja di kantor Ploopy Animations sebelum diterima secara resmi dan menerima kontrak kerja pada 5 Agustus 2022. Kontrak kerja magang ini berlaku selama 3 bulan yakni dari 5 Agustus 2022 hingga 4 November 2022 dengan waktu kerja hari Senin sampai Jumat jam 09:00 sampai dengan jam 17:00 WIB.

Pelaksanaan program kerja magang ini dilaksanakan dengan cara *offline* dan Penulis diharuskan untuk berangkat ke kantor Ploopy Animations setiap harinya untuk melakukan pekerjaan di sana. Penulis bekerja sebagai *In-between animator* yang bertanggung jawab untuk Selain itu, Penulis juga membuat *turnaround* karakter dan beberapa aset *walkcycle* untuk digunakan sebagai *background*. Penulis juga bekerja dalam proyek *Seven: Time Well Spent* yang merupakan film animasi *original* karya Ploopy Animations yang ditayangkan di media *Youtube* Ploopy Animation

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA