

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Prodi film UMN merupakan tempat lahirnya banyak karya yang membanggakan. Pada kesempatan yang diberikan, magang untuk meneliti animasi 2d dengan metode 360 merupakan kesempatan yang bagus untuk menambah pengetahuan tentang media yang belum banyak dipraktikkan pada animasi lainnya.

Animasi 2d itu sendiri sudah mulai ditinggalkan dan beralih ke media 3d, namun dengan metode 360 animasi 2d dapat memberikan pengalaman baru dalam menceritakan gambar bergerak. Dimana pengetahuan tentang angle, shot, dan lainnya akan berubah seiring dengan 360 yang dapat di kontrol oleh penonton itu sendiri. Project yang dikerjakan pada prodi film UMN merupakan project menarik yang dapat melahirkan karya baru yang belum pernah ada sebelumnya. Dan menjadi kesempatan yang sangat baik dalam mencari pengalaman magang.

Prodi film UMN menjadi tujuan tempat magang, karena banyaknya lahir karya yang cukup menarik untuk di lihat. Prodi film UMN memberikan ekosistem bekerja yang ramah bagi mahasiswa UMN. Riset yang harus dikerjakan pada prodi film UMN merupakan hal yang menjadi sumber ketertarikan untuk magang pada prodi film itu sendiri.

Selain Prodi film UMN penulis juga melamar untuk magang pada DoubleU Post Studio, Lanting Animation dan Anoman Studio. Namun penulis memilih magang pada Prodi film UMN dengan tujuan mendapatkan tempat bekerja yang dapat memberikan pengalaman untuk riset serta mempelajari bagaimana membuat sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya. Dalam magang ini penulis mencari pengalaman riset melalui prodi film UMN. Selain itu penulis juga tertarik dengan projek yang dikerjakan pada Prodi film UMN.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Riset merupakan keahlian yang banyak dicari pada berbagai industri saat ini. Dengan adanya kemampuan riset serta animasi, penulis memilih untuk magang pada Prodi film UMN. Dimana kemampuan serta pengalaman penulis dapat bertambah dengan magang dengan prodi film UMN. Riset merupakan keahlian yang banyak dibutuhkan namun sedikit yang dapat memberikan riset yang sesuai dengan yang diinginkan. Maka dari itu riset dengan dosen serta ekosistem akademik adalah kesempatan yang bagus.

Proses riset yang dilakukan membutuhkan kemampuan untuk menganimasikan animasi 2d. Penulis yang memiliki kemampuan animasi serta riset mendapat bahwa prodi film UMN menghadirkan project yang bagus untuk menambah pengalaman bekerja. Selain itu penulis juga dapat bekerja sambil menambah pengetahuan baru dengan riset yang dilakukan.

Animasi 2d dengan metode 360 masih sangat jarang dibuat di pasaran. Dimana penelitian dilakukan dari awal sampai dapat membuat *base* dari animasi 360 itu sendiri. Dengan hasil akhir dapat terciptanya *storyboard* 360. Research pada animasi 360 dibutuhkan karena sedikitnya informasi tentang pembuatan animasi 2d pada media 360 itu sendiri.

Penulis juga akan mendapatkan pengalaman bekerja di bidang animasi 2d. Dimana animasi 2d juga merupakan bidang yang banyak dicari di industri. Lalu penulis juga mendapatkan ilmu dalam membuat karya dalam bentuk 360, yang dimana dapat menjadi portofolio yang baik untuk mencari pekerjaan kedepannya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu magang dimulai dari tanggal 13 Januari 2023. Dimana wawancara sudah dilakukan sebelumnya dengan prodi film UMN secara *online*. Dimana penulis melakukan zoom meeting dengan pihak prodi film. Penulis diberikan waktu untuk menunggu jawaban. Magang berhasil diterima dengan prodi film UMN dan akan selesai pada tanggal 18 Juni 2023.

Magang dilaksanakan secara hybrid dimana akan ada pertemuan offline yang dilakukan di UMN dan pengerjaan *work from home*. *Work from home* atau WFH merupakan sistem kerja magang dimana pemegang melakukan pekerjaannya dari rumah. Pekerjaan magang yang dilakukan adalah membuat rupa awal dari animasi 2d agar dapat di ubah ke medium *virtual reality* atau 360. Rupa awal animasi dikerjakan bersama rekan magang dan disampaikan kepada supervisi.

Waktu pelaksanaan magang berjalan 8 jam setiap harinya, dan akan ada *meeting* untuk membahas kemajuan dari project yang sedang dikerjakan. Pertemuan yang dilaksanakan secara tatap muka di UMN kebanyakan untuk melakukan test dari produk animasi 2d 360 itu sendiri. Pengerjaan riset dilakukan dengan mencari informasi seputar virtual reality dan 360. Lalu membuat animasi 2d untuk dibawa ke media virtual reality tersebut. setelah itu melakukan uji coba produk dilakukan dengan menggunakan peralatan dari pihak UMN.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA