



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi 3D merupakan sarana penyampaian yang digunakan oleh industri. Beane (2012) menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *3D Animation Essentials* bahwa animasi 3D digunakan oleh industri tidak hanya untuk film, televisi dan permainan, tetapi juga digunakan dalam bidang seperti kedokteran, arsitektur, hukum, dan forensik. Beane juga menyebutkan bahwa Industri hiburan adalah industri yang paling terkenal di bidangnya. Industri hiburan didedikasikan untuk menciptakan dan menjual hiburan kepada penonton atau audiens (hlm. 2-10).

Menurut Kallen (2015) dalam bukunya yang berjudul *Discovering Art Animation*, menjelaskan bahwa animasi yang terkenal merupakan hasil dari tokoh yang hebat dalam sebuah cerita yang menarik audiens. Dalam proses pembuatan animasi tentunya melibatkan tim *animator*, aktor suara, penulis naskah, teknisi video, *editor* suara dan banyak lainnya. Masyarakat menyukai film animasi yang didalamnya terdapat tokoh yang dapat menceritakan sebuah kisah dan memiliki dunia imajinasi yang tidak terhingga. Kritikus media dan Marián Steiner, menjelaskan bahwa “Membangun kerangka realita baru *frame-by-frame* membawa seniman kepada hiburan yang tiada akhir, ekspresi artistik dan menggunakan berbagai trik-trik kepada mata dan pikiran penonton” (hlm. 6).

Menurut Williams (2012) dalam bukunya yang berjudul *Animator’s Survival Kit*, pergerakan dari sebuah tokoh harus menceritakan suasana yang sedang terjadi dengan mengurangi dialog dan menjelaskan melalui bahasa tubuh. Gerakan animasi juga dipengaruhi oleh 3 aspek yaitu, fisiologis, sosiologis dan biologis. Dalam sebuah film animasi, agar tokoh-tokoh terkesan hidup, *animator* perlu menerapkan berbagai prinsip-prinsip animasi dan menggunakan video referensi agar pergerakannya terkesan meyakinkan (hlm. 324). Penulis melihat bahwa *animator* merupakan salah satu peranan penting dalam membuat sebuah film animasi karena *animator* berperan untuk menggerakkan tokoh sehingga

penonton percaya bahwa tokoh pada film animasi tersebut hidup dan memiliki karakter tersendiri. Selain itu, penulis telah berencana untuk melakukan praktik kerja magang sebagai *animator* guna mendapatkan pengetahuan baru mengenai gerak tubuh, *timing* dan trik-trik lainnya dalam menganimasikan sebuah tokoh.

Pada semester 8, Penulis diharuskan magang untuk mendapat gelar S.Sn. oleh Universitas Multimedia Nusantara. Penulis hanya melamar di satu tempat saja, yaitu UMN Pictures. Hal tersebut dikarenakan penulis sudah lama menginginkan magang di UMN Pictures. Penulis merasa bahwa UMN Pictures merupakan studio yang baru berdiri dan penulis ingin mengetahui bagaimana berkerja di studio yang baru berdiri sehingga penulis dapat bersosialisasi dan berinteraksi secara langsung terhadap atasan yang dimana tidak dapat ditemukan di studio besar lainnya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berisi maksud dan tujuan magang di perusahaan yang penulis ajukan.

Maksud dan tujuan penulis magang adalah sebagai beriku:

1. Memperdalam pemahaman mengenai mekanisme gerak tubuh.
2. Menambah pemahaman penulis mengenai *timing* gerakan.
3. Menambah pengalaman mengenai sistem dan proses berkerja dalam sebuah studio.
4. Syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar S.Sn.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama dua bulan, terhitung sejak tanggal 11 Februari 2019 hingga 12 April 2019 sebagai *animator* dalam UMN Pictures.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendengar kabar dari dosen-dosen Universitas Multimedia Nusantara mengenai UMN Pictures bahwa UMN Pictures telah membuka magang bagi mahasiswa-mahasiswi yang berminat melamar. Setelah itu, penulis langsung

mengirimkan CV dan surat pengantar magang dari Universitas Multimedia Nusantara kepada HRD UMN Pictures pada 9 Januari 2019.

Beberapa minggu kemudian, pada hari 31 Januari 2019, penulis dipanggil oleh HRD UMN Pictures untuk memberikan surat pengantar magang dan menkonfirmasi mengenai penerimaan magang di UMN Pictures. Setelah itu, penulis mendapatkan latihan menganimasikan tokoh yang disediakan dalam waktu tiga hari dan akan dikumpul pada tanggal 11 Februari 2019. Penulis mendapatkan latihan berupa menganimasikan sebuah tokoh sedang membawa kotak yang berat, dalam hal tersebut penulis diwajibkan membuat video referensi sebagai acuan gerak dalam latihan yang diberikan.

Pada hari senin tanggal 11 Februari 2019, penulis datang pukul 8 pagi ke kantor UMN Pictures. Sesampainya disana, penulis memperkenalkan diri dan berkenalan terhadap staf-staf UMN Pictures. Penulis diberikan tempat duduk bersama-sama dengan animator lainnya. Setelah berkenalan dan mengetahui tentang UMN Pictures, penulis mengumpulkan hasil dari latihan yang telah dikerjakan dan langsung di evaluasi oleh *supervisor* dan *project manager* UMN Pictures. Setelah di evaluasi, penulis diberi kesempatan memperbaiki kesalahan dan diberikan latihan-latihan lainnya untuk mempersiapkan penulis memasuki proyek yang sedang dikerjakan UMN Pictures.

Penulis datang ke UMN Pictures setiap hari senin hingga jumat dari pukul 8 pagi hingga 5 sore. Selain itu, penulis dipinjamkan komputer selama penulis magang. Hal tersebut dikarenakan laptop penulis kurang mampu untuk memuat data proyek dari UMN Pictures. Selama di UMN Pictures, penulis dipercayakan untuk menganimasikan tiga *shot* dari proyek yang sedang dikerjakan oleh UMN Pictures.