

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi adalah salah satu bentuk hiburan informatif yang dapat memberikan pengalaman dan wawasan baru bagi para penontonnya. Animasi dapat menjadi salah satu sarana komunikasi yang efektif, karena memiliki pesan atau informasi yang dapat dijelaskan secara visual. Pemanfaatan visual ini membuat animasi mudah dimengerti oleh semua kalangan karena informasi yang ada dapat disebarkan secara ekspresif melalui gambar-gambar yang menarik dan imajinatif. Animasi sendiri adalah praktis membuat film menggunakan tangan untuk menghasilkan ilusi artifisial dari pergerakan kehidupan (Wells, 1998). Animasi sendiri berasal dari bahasa latin '*animare*' yang berarti memberikan nafas kehidupan. Wells (1998) mengutip Norman McClaren yang mengatakan bahwa "animasi bukan seni untuk menciptakan gambar yang bergerak, namun seni dari pergerakan yang diciptakan. Sehingga, apa yang terjadi di antar *frame* lebih penting dibandingkan apa yang terjadi dalam satu *frame*.

Animasi 2D memiliki beberapa teknik utama dalam pembuatannya. Terdapat *2D frame-by-frame technique*, dimana animator akan menggambar setiap *frame* untuk menghasilkan animasi, mirip dengan pembuatan *cell animation*. Ada juga teknik *vector animation*, dimana animator dapat menggunakan ilustrasi berbasis *vector*, yang resolusinya tidak akan berubah meskipun kita menaikkan skalanya secara signifikan. Selanjutnya, animasi 3D yang dibuat dengan menggunakan program animasi untuk menggerakkan posisi dan bagian tubuh dari karakter yang akan dianimasikan. Hasilnya adalah gabungan antara pergerakan yang telah dibuat dan komputerisasi digital yang akan membuat animasi secara cepat.

*Motion graphic* menggabungkan unsur animasi dengan desain grafis dalam bentuk video animasi. Terdapat *motion graphic* yang dapat dihasilkan menggunakan unsur animasi 2D dan 3D. Jenis animasi ini biasanya digunakan

untuk mengkomunikasikan suatu informasi spesifik pada penonton, contohnya adalah iklan, judul film, credits, trailer, dan yang lainnya. *Motion graphic* adalah jenis animasi yang banyak diminati oleh perusahaan yang berjalan dalam bidang bisnis.

*Stop motion* dibuat dengan cara menggerakkan objek fisik per satu *frame* secara linear untuk menghasilkan animasi melalui penggabungan *frame-frame* tersebut. Terdapat beberapa jenis dari animasi stop motion, tergantung pada jenis objek fisiknya, yaitu: *Claymation*, *pixelation*, *object-motion*, *cut-out paper animation*. Pergerakan dari objek fisik dalam animasi stop motion harus diatur per *frame* secara linear, untuk menghasilkan ilusi pergerakan. Mekanisme sistem dari animasi stop motion sama dengan *cell animation* dan animasi 2D, yaitu menggunakan *frame* sebagai fundamental dasar dalam membuat ilusi pergerakan.

Dalam perkembangannya, animasi menjadi suatu industri yang terus mengalami pertumbuhan tiap tahunnya dalam segala aspek, baik itu secara teknis, teoritis, praktis, maupun produksi. Hal ini juga berlaku di Indonesia, dimana animasi menjadi suatu industri yang terus meningkat setiap tahunnya. Hal ini dibuktikan melalui riset “Indonesia Animation Report 2020” oleh Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI) yang menyebutkan bahwa industri animasi Indonesia mengalami pertumbuhan hingga 123% dalam lima tahun terakhir penulisan (2015-2019).

Alasan penulis memilih untuk melaksanakan praktik magang pada Superpixel Pte Ltd adalah untuk menjadi bagian dari industri animasi di Indonesia yang sedang berkembang pesat. Sebagai perusahaan yang menawarkan jasa produksi animasi, Superpixel Pte Ltd menjadi tempat pembelajaran dan penambahan wawasan penulis dalam bidang animasi. Alasan lainnya adalah perusahaan internasional yang memiliki kantor utama di Singapura, dan cabang di Indonesia serta Canada. Cakupan perusahaan yang bersifat internasional ini menarik perhatian penulis yang memiliki keinginan pribadi untuk memperbanyak pengalaman bekerja dalam perusahaan yang dapat menambah wawasan dalam industri animasi secara global.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan proses kerja magang di Superpixel untuk menggapai beberapa tujuan; mendapatkan pengalaman kerja dalam *setting* professional, menambah ilmu teoritis dan praktis dalam pengerjaan animasi, menambah koneksi dan sosialisasi dengan berbagai orang dalam industri yang sama. Penulis juga berharap agar dapat mengaplikasikan ilmu teori dan *skill* yang telah didapatkan selama masa perkuliahan ke dalam praktik kerja magang. Selama proses magang, penulis berharap dapat memberikan kontribusi berupa tambahan perspektif atau sudut pandang tertentu dan bantuan dalam praktik pembuatan proyek industri di Perusahaan.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

### 1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Program magang yang dilakukan penulis adalah Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) berupa *Internship Track 1* yang masuk dalam salah satu syarat kelulusan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menjalani proses magang di Superpixel Pte Ltd selama 6 bulan, sesuai dengan kontrak awal yang disetujui kedua belah pihak. Waktu pelaksanaan kerja magang ini nantinya akan dikonversi pada 4 mata kuliah *Internship* jurusan film, yaitu *Professional Business Ethics, Industry Experience, Industry Model Validation, dan Evaluation and Reporting*.

Detail pelaksanaan praktik kerja magang penulis:

Tabel 1.1 Detail Pelaksanaan Praktik Kerja Magang  
(Dokumentasi Pribadi, 2023)

Nama Perusahaan	Superpixel Pte Ltd
Bidang	Animasi
Cabang	Indonesia
Alamat Perusahaan	Ruko Faraday Blok B No. 02, Medang, Kabupaten Tangerang, Banten 15334
Posisi Magang	<i>Motion graphic designer Intern</i>

Divisi	Produksi
Waktu Pelaksanaan	3 Juli 2023 – 29 Desember 2023
Waktu Kerja	Senin – Jumat, pukul 09.00 – 18.00 WIB

### 1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut ini adalah prosedur pelaksanaan kerja magang penulis pada Superpixel Pte Ltd:

#### 1. Tahap Riset Awal

Langkah paling pertama yang penulis lakukan adalah melakukan riset terhadap berbagai studio animasi yang membuka lowongan magang, baik melalui *website* ataupun *social media* Perusahaan tersebut. Penulis sejak awal sudah mencari berbagai studio animasi di daerah Tangerang-Jakarta yang memungkinkan untuk dimasuki ketika mengambil magang. Superpixel menjadi salah satu pilihan utama penulis karena berbagai alasan; Adanya pengerjaan animasi di bidang 2D, 3D, dan *motion graphic* yang lengkap, lokasi yang strategis dengan preferensi pribadi, dan keterbukaan terhadap intern baru.

#### 2. Tahap Pelamaran dan Interview

Setelah mendapatkan informasi mengenai Superpixel dari *website* dan *google maps*, penulis kemudian mengirimkan email formal kepada *Stage Manager* Superpixel untuk menanyakan apakah ada lowongan terbuka bagi mahasiswa yang ingin mengambil *internship* pada periode Juli-Desember. Jawaban atas pertanyaan ini dikirimkan kepada penulis dalam bentuk permintaan untuk melihat cv dan portofolio untuk menentukan apakah penulis memiliki kemampuan yang dibutuhkan untuk masuk ke dalam bagian dari Superpixel. Beberapa hari kemudian penulis mendapatkan kabar bahwa ia berhasil masuk ke tahap *interview*, dimana penulis nantinya akan di wawancara untuk mengetahui berbagai informasi sebelum diterima di Superpixel.

Penulis langsung diterima sebagai intern 2D *motion graphic* designer pada akhir wawancara.

### 3. Tahap Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

Penulis melaksanakan program magang selama periode 6 bulan di divisi produksi animasi Superpixel Pte Ltd Cabang Indonesia. Penulis bekerja di bawah bimbingan *Junior Art Director* dan *Art Director* bersama dengan rekan magang dan karyawan lainnya.

