

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah sebuah bagian dalam industri kreatif yang semakin diminati. Penggunaan animasi juga semakin banyak karena mampu menghasilkan visual yang menarik dan dapat memberikan *storytelling* yang lebih berkesan daripada *live-action*. Selain itu, menggunakan metode animasi juga dapat menghemat *budget*. Animasi digunakan dalam film, game, iklan, dan lain lain.

Menurut Maio, A. (2023), animasi merupakan gabungan ilustrasi, yang digambar atau digerakkan untuk memberikan ilusi pergerakan dari gabungan ilustrasi tersebut. Ilusi tersebut diciptakan oleh kemampuan mata manusia yang hanya dapat mengingat gambar dalam waktu yang singkat, sehingga ketika gambar-gambar digabungkan dan digerakkan dalam kecepatan yang tinggi, gabungan gambar tersebut menjadi sebuah gambar yang bergerak.

Dalam animasi, terdapat berbagai jenis, seperti: tradisional, *rotoscoping*, *cutout*, 2D, 3D, *stopmotion*, *motion graphic*, dan lain lain. Animasi pertama kali diperkenalkan kepada masyarakat luas melalui animasi tradisional, yaitu sebuah metode menggambar sebuah ilustrasi dalam kertas seluloid transparan, dan digabungkan.

Animasi di masa modern ini menggunakan berbagai jenis animasi, semakin dikembangkan, dan minat yang berkembang menghasilkan kesempatan pekerjaan yang meningkat juga. *2D Generalist* adalah salah satu *jobdesk* di dalam animasi, sebuah posisi yang juga dibuka oleh program magang Lab Virtuosity Prodi UMN. Menurut Fredin, N. (2018), definisi seorang *generalist* sering digunakan dalam berbagai bagian di industri animasi, secara umum, arti dari istilah *generalist* adalah seseorang dengan gabungan beberapa kemampuan animasi yang luas. Seorang *generalist* harus memahami seluruh pekerjaan yang ada dalam departemennya. Sebagai seorang *2D generalist*, tugas penulis adalah untuk menciptakan aset untuk grafik 2D, animasi, dan juga menggabungkan aset-aset.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan utama penulis mengambil program magang adalah sebagai kewajiban kelulusan Sarjana Seni (S.Sn). Selain itu, penulis memilih Lab Virtuosity sebagai tempat magang karena merasa mampu mengembangkan kemampuan sebagai animator, mendapatkan pengalaman kerja di luar pekerjaan tugas dari kampus.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang mewajibkan peserta magang untuk menyelesaikan 800 jam kerja, dalam kurun waktu kurang dari 6 bulan. Pada umumnya, jam kerja mengikuti jam kerja standard yaitu 8 jam dalam satu hari. Sebagai peserta magang di Lab Virtuosity, penulis mendapat kebebasan untuk bekerja di rumah atau bekerja di kampus. Penulis bekerja di kampus jika diperlukan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA