

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Sitoresmi dari Liputan6 (2021), animasi merupakan pergerakan objek yang telah disusun sedemikian rupa untuk setiap waktunya. Animasi sudah dinikmati oleh masyarakat sudah sejak lama sebagai hiburan, maupun secara informatif sebagai komersial. Menurut Agus Setiawan (Kemendikbud, 2022), bahwa animasi bisa berisi lebih dari 10 profesi untuk menghasilkan animasi. Maka dari itu, di dalam bidang animasi diperlukan banyak profesi selain animator untuk mendukung terbentuknya animasi, mulai dari *pre-production* sampai *post-production*. Beberapa contoh dari profesi ini meliputi ilustrator, *sound designer*, *script writer* dan lainnya.

Ilustrator merupakan salah satu peran penting dalam proses animasi untuk menampilkan visual yang diperlukan. Hal ini didukung oleh Nareswari dan Welianto dari Kompas (2020) yang mengatakan bahwa ilustrator mendapatkan perannya di media massa dan bidang animasi. Ilustrator berperan dalam membuat segala bentuk visual seperti, tokoh dan *background* yang akan digunakan dalam menceritakan hal yang ingin disampaikan penulisnya. Menurut Witabora (2012), ilustrator bertugas menggambarkan sesuatu untuk dilihat orang. Oleh karena itu, ilustrator memiliki hubungan yang erat dengan *script writer* untuk menggambarkan tulisan *script writer* menjadi bentuk visual.

Projection Mapping berada di bawah Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara atau lebih dikenal dengan UMN. *Projection Mapping* merupakan projek yang memanfaatkan penggunaan teknologi *Projection Mapping* yang sedang berkembang di dunia animasi. Menurut Lukmanto (2022), *Projection Mapping* digunakan untuk meningkatkan minat dari penonton agar lebih mendalami *experience* yang ditampilkan. Tidak hanya itu, *Projection Mapping* di bawah Prodi Film UMN juga sambil mengembangkan tokoh Mun-Mun dan Karu. Tokoh-tokoh tersebut digunakan sebagai *icon* atau mascot bagi Almanac

UMN. Penulis mendapat kesempatan untuk berperan sebagai ilustrator dalam tim Prodi Film UMN – *Projection Mapping* di dalam divisi Proyek Mun-Mun.

Peran ilustrator di divisi Proyek Mun-Mun adalah untuk menggambar tokoh Munmun dan Karu yang akan tampil di berbagai media sosial, misalnya di *Line* sebagai *sticker*, di Instagram sebagai *twibbon*, di Webtoon sebagai *webcomic*, dan lainnya. Ilustrator juga membantu dalam pembuatan tokoh dan *background* dalam proyek utamanya, yaitu *Projection Mapping* di sebuah meja makan yang berjudul *Maiden Voyage*. Penulis memilih Prodi Film UMN – *Projection Mapping* pada divisi Proyek Mun-Mun sebagai tempat magang karena tidak hanya penulis belajar membuat tokoh yang akan berperan dalam cerita, tetapi juga dalam mempromosikan orang-orang agar lebih tertarik dengan tokoh tersebut. Penulis tertarik untuk belajar lebih banyak tentang teknologi *Projection Mapping* yang sedang berkembang dalam dunia animasi dan proyek Mun-Mun yang mengembangkan tokoh untuk berperan sebagai maskot. Selain, itu penulis juga ingin mempelajari *pipeline* sebagai ilustrator dalam sebuah tim.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang atau *internship* diadakan sebagai syarat kelulusan di UMN, sehingga penulis melaksanakan kerja magang agar dapat memenuhi syarat kelulusan. Selama kerja magang berlangsung, penulis menyadari manfaat kerja magang untuk bisa belajar dan mendapatkan pengalaman dan membangun koneksi di dunia kerja. Tidak hanya itu, penulis juga memperoleh ilmu dan *skill* dalam ilustrasi dengan bekerja di Prodi Film UMN – *Projection Mapping*. Beberapa *skill* yang sudah dipelajari selama kuliah bisa dipraktikkan secara langsung selama kerja magang ini.

Penulis memilih berperan sebagai ilustrator karena penulis tertarik dalam mengembangkan karakter dan ingin mengetahui cara dilakukannya di dunia industri. Maka, penulis bertujuan untuk membantu dalam pembuatan dan perkembangan tokoh Mun-Mun dan Karu agar dapat *launch* di berbagai media sosial, dalam bentuk *sticker*, *twibbon*, dan *webcomic*. Dengan mengikuti proses

pengembangan tokoh-tokoh tersebut, penulis diharapkan dapat lebih mengerti *pipeline* pengembangan sebuah tokoh. Di saat yang bersamaan penulis juga ingin membantu dalam kelangsungan proyek utamanya, yaitu *Projection Mapping* di sebuah meja makan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Persiapan magang dimulai dari menerima pembekalan pada 7 Oktober 2022 di Lecture Theater, UMN. Dilanjutkan dengan mencari tempat magang di berbagai perusahaan dan mengirim CV dan portofolio yang dimiliki, salah satunya Prodi Film UMN – *Projection Mapping* pada 13 Mei 2023. Tidak lama kemudian, pada tanggal 22 Mei 2023, diterima kabar hasil pendaftaran dari Prodi Film UMN – *Projection Mapping* untuk wawancara pada tanggal 24 Mei 2023.

Setelah diterima, hari pertama kerja magang dimulai pada tanggal 3 Juli 2023 yang dibuka dengan *Briefing Project*. Lalu dilakukan 6 kali bimbingan untuk membuat laporan magang sebelum harus dikumpulkan untuk UTS pada tanggal 16-24 Oktober. Setiap harinya penulis mencatat tanggal pada Daily Task di *Website Merdeka* dan di Lembar Presensi untuk ditandatangani oleh *Supervisor* setiap bulannya untuk memenuhi 640 jam kerja. Pada bulan November ketika periode magang selesai, penulis mengumpulkan berkas untuk Sidang Magang pada bulan Desember.

Berikut informasi singkat tentang perusahaan tempat magang penulis:

1. Nama Perusahaan : Universitas Multimedia Nusantara
2. Supervisor : Christine Mersiana Lukmanto,
S.Sn., M.Anim.
3. Divisi : Prodi Film UMN – *Projection Mapping*
4. Lama magang : 3 Juli 2023 - 24 November 2023
5. Hari Kerja : Senin – Jumat
6. Jam Kerja : 08.00 - 17.00