

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Pengertian animasi memiliki arti yang berbeda dari suatu perusahaan ke perusahaan lainnya, Animasi dianggap sebagai seni menghidupkan ilustrasi sebuah benda mati atau karakter oleh Bloop Animation. Sedangkan dalam buku *Film Art and Introduction* mengatakan bahwa animasi yang dibuat dari serangkaian gambar dengan memotret satu frame sebuah waktu (Bordwell et al., 2017, hlm.387). Animasi mulai berkembang di Indonesia sejak tahun 1950-an. Pada tahun 1955, animasi iklan pertama “Si Doel memilih” karya dari Dikut Hendronoto. Ia mengutip bahwa dalam sebuah animasi tentu memiliki beberapa jenis yang dikelompokkan berdasarkan bentuk karakter dan tekniknya. Yaitu, Animasi 2 Dimensi (2D), Animasi 3 Dimensi (3D), Animasi *Hybrid*.

Jenis animasi 2D terdapat 2 jenis yaitu animasi sel dan *animasi path*, animasi sel bergantung pada gambar tangan untuk menciptakan objek yang akan dianimasikan (Bordwell et al., 2017, hlm.387-391). Sementara *animasi path* membiarkan objek bergerak di sepanjang garis lintasan yang sudah ditentukan, animasi yang dimaksud adalah *Motion Graphic*. *Motion graphic* adalah gabungan dari media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Menurut Krasner (2008), *Motion* merupakan perancangan dalam ruang dan waktu yang menghadirkan serangkaian tantangan unik dan kreatif yang menggabungkan bahasa grafis tradisional dengan bahasa visual sinema yang dinamis ke dalam sistem komunikasi *hybrid*. Pada dasarnya, *Motion graphic* mempunyai elemen-elemen seperti 3D, 2D, ilustrasi, animasi, tipografi, fotografi, video, dan musik. *Motion Graphic* memiliki beberapa tahap pengerjaan yaitu, *Asset Creator*, *Layout Artist*, *Animator* dan *Compositor*.

Asset Creator bertanggung jawab dalam pembuatan segala aset yang diperlukan baik background dan karakternya sedangkan *layout artist* mempunyai tanggung jawab dalam penyusunan aset yang diberikan oleh *aset creator* dan disusun sesuai *layout* yang diarahkan di program animasinya. *Animator* bertugas untuk menganimasi *layout* yang sudah diberikan dan menyesuaikan dengan suara yang diberikan. Terakhir, *Compositor* bertugas untuk menggabungkan seluruh

shot dan memberikan *subtitle*-nya. Sarana media seperti *motion graphic* sering ditemukan untuk sarana belajar maupun iklan untuk mempromosi perusahaan. Motion graphic akan dibuat semenarik mungkin agar dapat bersaing dengan perusahaan lain namun tidak banyak perusahaan yang memiliki tim kreatif. Maka dari itu, perusahaan dapat mengontrak *digital agency* untuk memenuhi kebutuhannya tanpa menambahkan tim kreatif dalam perusahaannya.

Maka terbentuknya kelompok Prodi Film UMN yang menyediakan jasa bantuan untuk perusahaan lain dengan tujuan membantu kebutuhan dalam aspek animasi maupun film. Dalam Prodi Film UMN dibagi ke dalam beberapa tipe jasa yang ditawarkan seperti, film, animasi, *motion* dan *hybrid* (campuran). Saat ini Prodi Film UMN sedang menangani proyek dari Kemendikbud yang berupa video pembelajaran yang akan dibagikan kepada guru pengajar. Prodi Film UMN juga membuka lowongan magang bagi anak-anak mahasiswa yang membutuhkan magang/paruh waktu. Maka pada kesempatan ini, penulis mencoba mengambil bagian dalam perusahaan ini, tidak hanya untuk syarat kelulusan namun penulis ingin belajar bagaimana proses pembuatan sebuah karya dalam suatu perusahaan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis mengambil kegiatan magang ini untuk salah satu syarat kelulusan dan menambah pengalaman dalam lapangan kerja bidang animasi. Sehingga saat selesai magang ini, penulis dapat langsung bergabung dengan perusahaan animasi dengan wawasan yang didapatkan selama 6 bulan kerja. Dengan bekerja di Prodi Film UMN, penulis mendapatkan pengalaman bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur penulis saat mencari tempat *studio agency* dimulai dari pematangan CV serta Portfolio yang terbaru dan membuat *showreel* dari beberapa karya yang ada. Penulis juga mengeset beberapa halaman kerja dengan CV, portfolio yang disertai dengan *cover letter* sehingga mempermudah penulis saat mencari tempat di halaman tersebut. Setelah semua sudah siap, penulis mulai melamar beberapa studio animasi yang membuka lowongan magang



Gambar 1.1 Proses Persiapan Kerja Magang

Sumber : Arsip Pribadi

Selama proses melamar, penulis mendapatkan beberapa balasan dari beberapa studio, namun penulis belum mendapatkan studio yang pas. Hingga tanggal 3 Juli, penulis di kontak oleh ibu Dominika Anggraeni bahwa penulis lolos seleksi bekerja di Prodi Film UMN dan bisa langsung bekerja mulai dari tanggal 11 Juli 2023. Pada tanggal 5 Juli 2023, Penulis mendapatkan pertemuan pertama untuk sedikit arahan tentang apa yang akan dikerjakan oleh tim kami dan berapa lama durasi pengerjaannya. Kami memulai pengerjaan episode pertama tanggal 11 Juli 2023, yang ditempatkan di gedung B UMN untuk hari pertama kami. Di hari pertama, kami di-infokan bahwa selama magang kami bisa memilih untuk *Work From Office* atau *Work From Home*. Penulis mengajukan KM-1 pada tanggal 12 Juli 2023 dan memberikan surat tersebut pada tanggal 14 Juli 2023. Berikut merupakan informasi singkat tentang perusahaan yang penulis melanjutkan magangnya;

1. Nama Perusahaan: Prodi Film UMN
2. Supervisor : Ahmad Arief Adiwijaya
3. Divisi : *Asset Creator*
4. Periode Magang : 11 Juli 2023 - 27 November 2023
5. Hari kerja : Senin - Jumat
6. Jam kerja : 8.00 - 17.00

Periode magang di Film Prodi UMN dapat berubah tergantung dengan kapan selesainya *proyek* ini. Sehingga untuk perkiraannya tanggal 27 November atau awal Desember 2023. Selama magang berlangsung, penulis masuk dari hari Senin hingga Jumat pukul 8.00 pagi - 17.00 sore. Penulis diberikan 1-2 *proyek* tiap minggunya. Waktu pengerjaan yang diberikan seringkali 1 minggu untuk keseluruhannya, untuk bagian aset kami diberikan 3-5 hari pengerjaan tergantung kesusahan tiap episodanya. Jika ada info penting atau revisi dadakan penulis melaksanakan meeting di jam kerja menyesuaikan jam atasan penulis.

