

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan aset dalam animasi dapat ditelusuri kembali pada permulaan penggunaan animasi komputer. Dari tahun 1940an di mana John Whitney Sr. pertama bereksperimen dengan menggunakan grafis komputer. Pekerjaan animasi komputer pertama Whitney yang paling terkenal adalah sekuens pembukaan film Alfred Hitchcock “*Vertigo*” pada tahun 1958 yang kemudian menjadi grafis komputer pertama dalam media film. Eksperimen terhadap penggunaan komputer dalam membuat efek visual dan grafis untuk film dan animasi mulai menjadi besar dalam industri. Animasi digital pertama dalam film adalah dalam film *Westworld* (1973) di mana gambar fotografi film tersebut diproses secara digital untuk pertama kalinya. Sejak itu, pengembangan film dan animasi mulai bergantung besar pada komputer. Dengan keberadaan komputer, pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan dapat dijangkau, dari proses yang panjang melalui jutaan frames yang digambar dan dirender secara tradisional sekarang menjadi lebih sederhana dengan hanya menggambar sebuah karakter atau tempat dan menggerakkan karakter tersebut menggunakan animasi puppet komputer melalui *rigging*. Sebelum melewati proses *rigging*, karakter dan properti statis harus dibuat terlebih dahulu dan ini disebut sebagai aset.

Dalam zaman di mana film dan animasi sekarang berbasis besar pada penggunaan komputer untuk membuat proses produksi menjadi lebih mudah dan efisien, dari proyek animasi sebelumnya yang bergantung pada gambar *frame-by-frame* secara tradisional, sekarang bergantung pada aksesibilitas komputer dan teknologi yang dapat membuat karakter bergerak seperti mengendalikan boneka. Karena ini, aset menjadi unsur terpenting dalam produksi industri animasi. Aset ini dapat datang dalam bentuk karakter maupun properti dan background, elemen apapun yang kemudian akan digunakan dalam sebuah karya. Pembuat aset-aset ini disebut *asset artist*, mereka yang bertanggung jawab dalam membuat model aset

3D atau ilustrasi elemen 2D. Untuk *2D Asset Creator*, seperti namanya, fokus sepenuhnya dalam menggunakan medium 2 dimensi dalam pembuatan ilustrasi elemen-elemen dalam animasi yang akhirnya merupakan animasi 2D. Terdapat banyak yang menjadi kelebihan penggunaan medium 2D daripada 3D, salah satunya adalah efisiensi penggunaan dana dan waktu, di mana pembuatan aset 2D hanya membutuhkan ilustrasi dibandingkan 3D yang butuh waktu dalam *modelling* dan *rendering*. Bukan hanya itu, 2D juga disukai banyak orang karena fleksibilitas penggunaannya dalam bentuk gaya visual yang lebih menarik daripada 3D yang bergantung sepenuhnya pada model. Karena efisiensi dan ketertarikan ini, 2D menjadi medium yang lebih dipilih untuk proyek animasi kecil atau periklanan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis mengambil pekerjaan sebagai *2D Asset Creator* sebagai kerja magang di Virtuosity Film Production Lab, sebuah grup pembuat proyek animasi di Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan penulis mengambil pekerjaan sebagai *2D Asset Creator* untuk magang adalah;

- 1) Penulis merupakan seorang animator dan illustrator yang memiliki fokus pada medium 2D dengan pengalaman yang mendukung
- 2) Dengan kembalinya popularitas animasi 2D dalam industri, kembali juga minat pembuat aset 2D dalam mendukung proyek-proyek tersebut, ini membuka kesempatan lebih besar dalam industri
- 3) Penulis bertujuan untuk membangun koneksi dan pengalaman dalam sebuah lingkungan yang familiar sebelum dapat terjun ke dalam industri luar. Untuk membangun pengalaman suasana kerja, penulis merasa bahwa tempat yang cukup familiar merupakan wadah yang sempurna untuk belajar lebih banyak tentang industri ini sekaligus juga membangun koneksi bersama orang yang berada dalam industri yang sama dengan tujuan yang sama

Dengan tujuan ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi terhadap Virtuosity dalam pembuatan proyek Muniverse. Di balik itu, penulis juga berharap

dapat mendapatkan pengalaman di industri pertama dan membuat koneksi bersama orang-orang dalam industri dan dengan tujuan yang sama

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebagai mahasiswa animasi dalam semester 7, penulis memilih untuk mengambil magang track 1 sebelum tugas akhir. Dalam persiapan untuk mencari tempat magang dan memilih magang track 1, penulis membuat *curriculum vitae* atau CV untuk melampirkan pengalaman dan deskripsi dasar penulis, serta showreel dan portofolio untuk melampirkan pekerjaan animasi penulis lainnya yang dapat menunjukkan kemampuan penulis dalam animasi dan ilustrasi berbasis 2D. Lampiran ini dikirimkan ke berbagai studio bahkan stasiun radio. Semuanya mengirimkan berbagai macam alasan sebagai penolakan dan beberapa tidak menjawab sama sekali. Karena waktu magang sudah tipis, penulis mencari kesempatan untuk magang di kampus. Dengan bantuan dari dosen animasi, penulis mengirimkan showreel dan CV kepada supervisor Virtuosity, Ahmad Arief Adiwijaya, dengan intensi mengambil peran sebagai *2D Asset Creator* dan *2D Generalist*. Penulis dipanggil untuk diwawancara dan diminta untuk memilih antara dua peran tersebut dan akhirnya penulis memberi fokus pada peran *2D Asset Creator* karena saat itu Virtuosity sangat membutuhkannya untuk membuat ulang dari awal dan melanjutkan animasi bumper Muniverse. Ahmad Arief Adiwijaya pun meminta penulis untuk mengirimkan kartu MBKM beserta scan KTP, Kartu Mahasiswa, dan CV terbaru. Penulis akhirnya menerima surat penerimaan magang beserta surat persetujuan magang yang disetujui.

Berikut informasi tentang tempat magang yang menerima penulis;

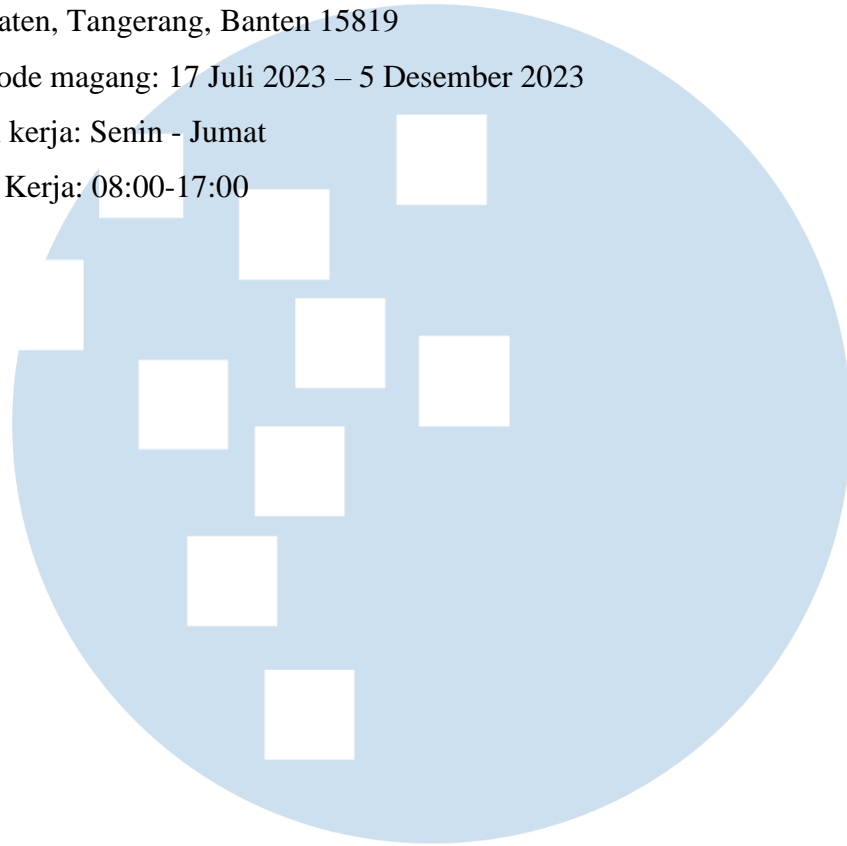
1. Nama Perusahaan: Virtuosity Film Production Lab
2. Supervisor: Ahmad Arief Adiwijaya
3. Posisi: Supervisor

4. Alamat Perusahaan: Jl. Scientia Boulevard, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten, Tangerang, Banten 15819

5. Periode magang: 17 Juli 2023 – 5 Desember 2023

6. Hari kerja: Senin - Jumat

7. Jam Kerja: 08:00-17:00



UMMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A