

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu industri kreatif yang cukup berkembang dan populer di Indonesia saat ini adalah industri animasi. Industri ini berkaitan dengan produksi gambar bergerak sehingga menciptakan suatu ilusi. Melalui animasi, suatu cerita atau pesan dapat dikemas dengan unik sehingga mudah untuk dipahami dan menarik perhatian penonton. Di zaman teknologi seperti sekarang, industri ini sudah cukup banyak ditemui dengan berbagai macam *style*. Hasil dari industri animasi ini bisa ditemukan di berbagai film layar lebar, periklanan, dan juga serial anak-anak.

Sebagai mahasiswa aktif, magang menjadi syarat wajib untuk ditempuh penulis dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam pemilihan perusahaan magang, penulis berencana untuk melaksanakan program magang di perusahaan animasi yang berbasis 2D. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan penulis yang lebih menguasai teknik 2D dibandingkan teknik animasi lainnya. Setelah mencari dan melamar di berbagai program magang yang tersedia, penulis pada akhirnya memilih Aniwayang Studio sebagai tempat untuk melaksanakan program magang.

Dalam animasi, *animator* berperan penting untuk menggerakkan karakter sehingga karakter terlihat hidup dan memiliki jiwa (Permadi, 2013). *Animator* juga berperan untuk menciptakan pergerakan serta perubahan ekspresi yang dirasakan karakter untuk menyampaikan konteks pada cerita dengan benar. Biasanya, pergerakan ekspresi akan dibuat oleh *animator* dengan memperhatikan audio dari *voice acting* dan juga *animatic storyboard*. Dari *voice acting* dan *animatic* inilah *animator* dapat memvisualisasikan ekspresi sehingga terlihat selaras.

Selain *animator*, *tracking artist* juga bertugas untuk menyelaraskan pergerakan karakter ataupun kamera. Menurut Purwanto dan Purwanto (2015), *tracking* merupakan teknik membaca pergerakan titik suatu objek pada footage yang kemudian akan digunakan sebagai acuan dalam membuat pergerakan visual rekayasa. Tidak hanya pada animasi 3D, pada animasi 2D, *tracking* kerap kali

digunakan untuk kebutuhan animasi yang lebih mulus. Proses *tracking* ini juga digunakan oleh Aniwayang Studio untuk menyamakan ekspresi dengan pergerakan karakter. Kedua peran ini cukup penting dalam proses produksi dan pasca-produksi animasi di Aniwayang Studio. Karena itu, penulis tertarik untuk mengambil peran tersebut pada program magang di Aniwayang Studio.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang yang dilakukan oleh penulis merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan pendidikannya di bangku kuliah. Dengan melakukan program magang, penulis sebagai mahasiswa dapat terjun secara langsung ke dunia kerja dan belajar berbagai macam hal yang sebelumnya belum pernah didapat saat pembelajaran di kampus. Tentunya, program magang juga berguna untuk memperluas koneksi dan relasi pada bidang tertentu. Hal ini akan sangat membantu mahasiswa pasca kelulusan untuk mendapatkan pekerjaan.

Melalui program magang, penulis ingin meningkatkan kualitas serta efektifitas yang telah dipelajari selama berkuliah untuk diterapkan pada program ini. Penulis juga berkesempatan untuk mengenal dan memahami proses pembuatan animasi secara keseluruhan. Selain itu, penulis juga berkesempatan untuk mencoba peran lain pada tahap produksi maupun pasca-produksi. Menambah pengalaman dan wawasan sebagai *animator* di Aniwayang Studio serta mempelajari beragam teknik pada proses pembuatan animasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Di tahap awal, penulis mengirimkan lamaran magang ke beberapa perusahaan yang bergerak di bidang kreatif, khususnya studio yang berbasis 2D. Salah satu perusahaan yang menjadi pilihan penulis adalah Aniwayang Studio. Info mengenai perusahaan dan pembukaan program magang ini didapat penulis dari rekan yang sudah melamar terlebih dahulu serta rekan yang pernah melaksanakan magang di tempat tersebut sebelumnya. Penulis mengirimkan lamaran magang kepada *recruiter* Aniwayang Studio melalui *e-mail* pada tanggal 19 Januari 2024. Penulis juga melampirkan *resume* dan portofolio pada e-mail lamaran magang tersebut.

Pihak Aniwayang Studio membalas *e-mail* lamaran magang yang dikirim oleh penulis pada 24 Januari 2024.

Lamaran magang yang diajukan penulis diterima oleh *recruiter* dan penulis diminta untuk mengisi form untuk keperluan pendataan serta pengisian *Non-disclosure Agreement* yang mewajibkan penulis untuk merahasiakan segala bentuk pekerjaan Aniwayang Studio dari pihak mana pun. Penulis mendapat kesempatan untuk ikut serta dalam pembuatan serial “Desa Timun” musim kedua. Penulis juga terikat kontrak selama 6 bulan pada program magang di Aniwayang Studio dengan pembagian *jobdesc* sebagai *animator* yang mengerjakan animasi *lip sync* karakter dan mengerjakan *tracking* untuk menyesuaikan gerakan tubuh dengan *lip sync* yang sudah dibuat. Penulis juga mendapat tugas tambahan untuk membuat animasi singkat untuk *animated sticker* untuk sosial media. Pelaksanaan magang dimulai di tanggal 1 Februari 2024 dengan waktu kerja 5 hari dalam seminggu dan 8 jam kerja dalam sehari. Namun, pelaksanaan program magang di Aniwayang sebagian besar dilaksanakan secara online atau WFH, sehingga jam kerja di Aniwayang Studio bersifat fleksibel.

Sistem absensi dan koordinasi yang terkait dengan pekerjaan di Aniwayang Studio dilakukan di aplikasi DingTalk. Penulis sebagai mahasiswa magang harus melakukan absensi menggunakan fitur *attendance* yang tersedia di aplikasi DingTalk. Untuk koordinasi pekerjaan juga dilakukan di DingTalk dengan membuat laporan setiap hari (*daily report*) mengenai tugas-tugas apa saja yang dikerjakan di hari tersebut. Hal ini dilakukan untuk memudahkan *supervisor* memantau pekerjaan penulis sebagai mahasiswa magang.

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