

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi pada zaman sekarang sudah menjadi kebutuhan sekunder atau hiburan yang paling utama berkat perkembangan zaman dan teknologi yang sangat pesat. Selain teknologi yang berkembang secara pesat, animasi kerap menampilkan efek-efek dan imajinasi yang terkadang sulit dibayangkan oleh manusia. Kelebihan ini menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat untuk menontonnya. Film animasi merupakan karya seni yang selalu diminati oleh masyarakat pada umumnya. Tidak hanya anak-anak, namun orang dewasa juga menyukainya. Selain menjadi media hiburan, animasi pada zaman ini sudah dapat digunakan juga dalam periklanan, dengan begitu banyak metode yang dapat digunakan.

Animasi adalah proses membuat gambar bergerak dengan mengatur berurutan sejumlah gambar atau obyek untuk memberi ilusi gerakan ketika gambar-gambar tersebut diputar dengan cepat (Wells, 1998). Sama seperti film, animasi memiliki proses *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Animasi pada zaman ini sudah beralih pada media digital, sehingga teknik dan tipe-tipe animasi-pun sudah berkembang. Beberapa tipe animasi bisa dikenal sebagai Animasi 2D, Animasi 3D, *Motion Graphics*, dan lain-lainnya. Untuk meningkatkan hasil dan kualitas dari animasi tersebut, ada juga tahap *post-production* yang disebut dengan *Compositing*.

Animasi 2D adalah proses menciptakan ilusi gerakan untuk karakter dan obyek dalam ruang dua dimensi. Animasi 2D tradisional dibuat secara manual dengan tangan, namun sekarang juga dapat dibuat menggunakan komputer. 2D Animasi sebelum berkembangnya zaman biasanya banyak menggunakan teknik *frame-by-frame* dimana setiap *frame* pada video digambar. Namun sekarang 2D Animasi sudah bisa menggunakan teknik yang disebut sebagai *rigging*. Sedangkan Animasi 3D juga menghasilkan gambar yang bergerak, namun dalam ruang tiga dimensi. Animasi 3D dapat dibuat dari beberapa program 3D seperti *Blender*,

Maya, dan lain-lainnya. Animasi 3D menggunakan *keyframe* untuk menggerakkan karakternya. Gerakan tersebut juga dihasilkan dari memberi tulang-tulang pada aset 3D tersebut yang juga disebut dengan *rigging*.

Motion Graphics merupakan teknik animasi yang setiap obyeknya digerakan dengan *keyframe* dalam program yang digunakan. Program umum yang digunakan untuk menerapkan tipe animasi ini adalah *After Effects*. Biasanya, animasi ini dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi tertentu kepada penonton, seperti dalam iklan, judul film, dan berbagai konteks lainnya. Oleh karena itu, teknik ini sering digunakan dalam konteks bisnis. Grafik gerak menggabungkan animasi dengan desain grafis dalam bentuk video. Ada berbagai jenis grafik gerak yang dapat dibuat dengan menggunakan animasi 2D dan 3D.

Hal di atas biasanya dilakukan saat *production* sebuah animasi berjalan, saat memasuki *post-production* untuk menyelesaikan dan menggabungkan visual secara keseluruhan, *Compositing* menjadi peran yang penting untuk itu. *Digital Compositor* adalah seseorang yang tanggung jawab utamanya adalah menggabungkan beberapa urutan gambar menjadi kesatuan yang utuh. *Digital Compositor* biasanya hanya merupakan bagian dari pekerjaan yang dilakukan saat membuat efek visual atau animasi. Desain konseptual dan karakter, pemodelan 3D, animasi dan pencahayaan, fotografi aksi langsung, semua hal ini mungkin menjadi bagian dari suatu proyek tertentu.

Tujuan penulis melaksanakan program magang adalah sebagai syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara dan menyelam kedalam dunia industri animasi di Indonesia yang sudah semakin berkembang, terutama semenjak pandemi *COVID-19*. Penulis menjalankan program ini bersama Studio Munē sebagai studio animasi yang berdiri semenjak tahun 2020. Penulis sendiri ingin menambahkan pengalaman kerja sebagai *intern* dan untuk mengenal *work-flow* pekerjaan animasi industri. Serta penulis berharap bisa memberi kontribusi yang banyak kepada studio, serta meluaskan koneksi untuk kedepannya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis paper ini melaksanakan program kerja magang di studio animasi yang bernama PT. Mune Kreasi Purnama atau Studio Munē adalah untuk memperoleh dan mencapai beberapa tujuan, yaitu untuk terjun ke dalam dunia pekerjaan atau profesional bidang animasi, menambah dan memperluas koneksi secara sosial dalam industri animasi Indonesia, dan mengasah kemampuan *hard skill* serta mengadopsi ilmu-ilmu teoritis secara langsung di bawah studio animasi pilihan. Penulis mengharapkan semua ilmu dan kemampuan yang telah didapatkan selama masa studi di Universitas Multimedia Nusantara dapat dipraktikan ke dalam pelaksanaan *internship*, sehingga bisa memberikan serta menjadi kontribusi besar dalam membantu pelaksanaan proyek-proyek dan juga membantu dalam memberikan *insight* baru dalam studio.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan mahasiswa pada kampus Universitas Multimedia Nusantara yang dilakukan antara 3 semester akhir. Program ini merupakan *Internship Track 1*, Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), dimana mahasiswa harus melengkapkan 640 waktu jam kerja dalam satu semester. Penulis melakukan program magang pada PT. Mune Kreasi Purnama atau Studio Munē, sebuah studio animasi, selama 5 bulan sesuai dengan syarat dan perjanjian dalam kontrak kerja dari tempat kerja dan juga kampus. Kegiatan yang dilakukan selama program melengkapi mata kuliah pada *Internship Track 1* dalam jurusan Film & Animasi yaitu, FM 181 *Professional Business Ethics*, FM 182 *Industry Experience*, FM 183 *Industry Model Validation*, dan FM 184 *Evaluation and Reporting*.

Detail pelaksanaan praktik kerja magang penulis:

Tabel 1.1 Detail Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Nama Perusahaan	Studio Munē
Bidang	Animasi
Cabang	Indonesia, Tangerang Selatan
Alamat Perusahaan	Ruko Bolsena Square No 17, Medang, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten 15810
Posisi Magang	1. <i>2D Animator</i> 2. <i>Compositor</i>
Divisi	Produksi
Sistem Kerja	Senin: <i>Work From Home (WFH)</i> Selasa – Jumat: <i>Work From Office (WFO)</i>
Waktu Pelaksanaan	5 Februari 2024 – 5 Juli 2024
Waktu Kerja	Senin – Jumat, pukul 10.00 – 18.00 WIB

1.3.1. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pada pelaksanaan program magang ini diawali dengan melakukan riset untuk pemilihan tempat kerja. Karena penulis menerapi studi dalam bidang animasi, fokus pemilihan tempat pekerjaan adalah studio atau production house yang menyediakan lowongan kerja Animasi 2D, Animasi 3D, ataupun *VFX*. Riset tersebut awal dilakukan melalui media sosial, sebagian besar dari *Instagram* dan *Linkedin*, dan juga dari koneksi, serta perbincangan dari mulut ke mulut. Setelah menemukan beberapa tempat kerja yang menjadi pilihan utama, penulis mulai mendalami profil tempat kerja tersebut melalui *website* yang ada.

PT. Mune Kreasi Purnama atau Studio Munē menjadi pilihan utama untuk penulis karena Studio Munē merupakan studio animasi 2D yang memiliki portofolio yang sangat baik dari segi pengerjaan proyek dan *self-branding*. Terutama untuk penulis yang memiliki keinginan lebih untuk mendalami Animasi 2D, mengerti *work-flow* yang ada pada dunia kerja, dan disupervisi serta dipimpin oleh seniman yang ahli dan sudah berpengalaman. Selain itu, PT. Mune Kreasi Purnama terletak di lokasi yang strategis, dan mereka terbuka terhadap mahasiswa yang ingin melakukan *internship*.

Tahap kedua setelah melakukan riset adalah melakukan pelamaran kerja dengan mengirimkan portofolio dan *curriculum vitae* (CV) yang telah disusun kepada *email* Studio Munē. Penulis mengirimkan *email* pada awal bulan Desember, dan mendapatkan jawaban terhadap *email* pelamaran tersebut di akhir Desember. Studio Munē sangat selektif terhadap portofolio yang dikirimkan oleh *intern*, maka dari itu kabar yang didapatkan memiliki *gap* waktu yang cukup lama. Setelah tahap tersebut, Studio Munē mengadakan tahap *interview* yang bersifat *online* dengan *Google Meet*.

Dalam *interview* tersebut, penulis diberi pertanyaan mengenai ketertarikan penulis untuk magang di Studio Munē, serta memberi tahu kalau setelah *interview*, penulis harus melakukan tugas yang diberikan oleh mereka untuk mengukur kemampuan dan kecepatan penulis dalam bekerja, agar mereka bisa menyesuaikan kemampuan penulis di proyek-proyek yang akan dikerjakan kedepannya. *Assignment* ini berupa membuat animasi *outline* rapih dari karakter yang diberikan, yaitu Koki Ming. Animasi ini harus berdurasi 5 detik dan aksi yang dilakukan oleh Koki Ming adalah memasak sesuatu. *Assignment* ini diberikan waktu pengerjaan selama 1 minggu.

Setelah tahap *interview* dan *assignment*, penulis diterima masuk untuk bekerja di bawah PT. Mune Kreasi Purnama, menjadi *2D Animator* dan *Compositor* di divisi produksi animasi mereka. Penulis diberikan kontrak kerja yang disetujui oleh universitas dan tempat kerja penulis. Sehingga penulis memulai masa magangnya pada awal bulan Februari hingga awal bulan Juli tahun 2024. Penulis bekerja di bawah bimbingan *Production Manager*, *Director*, karyawan lainnya, dan bersama seorang rekan magang.