

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berkembangnya produk digital mempengaruhi pertumbuhan industri animasi. Diperkirakan pada akhir tahun 2024 pasar animasi global akan mencapai 400 miliar dollar Amerika dan 85%-nya didominasi oleh *computer generated animation*. Namun produksi animasi juga membutuhkan banyak waktu dan dana, dari berbagai bentuk animasi yang paling menghabiskan banyak dana yaitu animasi tiga dimensi. Menurut artikel dari Academy of Animated Art, dana yang dihabiskan setiap menit animasi tiga dimensi bisa mencapai 100 ribu sampai 300 ribu dollar Amerika, atau 27 miliar dollar Amerika untuk film 90 menit dan memakan waktu setidaknya dua tahun (Katatikarn, 2024).

Dari artikel tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi dua dimensi membutuhkan dana yang lebih sedikit. Ada dua jenis teknik pembuatan animasi dua dimensi, yaitu teknik *frame-by-frame* dan teknik *cut-out animation*. Di antara keduanya, teknik *cut-out animation* memakan waktu produksi paling sedikit karena tokoh hanya perlu digambar sekali kemudian dapat dianimasikan berulang-ulang (Rig Theory, 2022). Contoh animasi serial yang menggunakan teknik ini yaitu Bluey. Animator Bluey hanya menghabiskan waktu empat minggu untuk memproduksi satu episode dan mendapat keuntungan 2 miliar dollar Amerika setiap tahunnya (Yugire, 2022).

Kesempatan kerja magang di Virtuosity Film Production Lab merupakan peluang bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan membuat animasi dan juga menambah pengalaman berkoordinasi dalam memproduksi animasi. Membuat animasi dalam kerja magang mengharuskan penulis untuk meningkatkan kualitas sesuai dengan standar yang diberikan oleh Supervisor.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut beberapa tujuan penulis melakukan kerja magang di Virtuosity Film Production Lab sebagai *2D animator*:

1. Mengembangkan kemampuan membuat animasi dengan teknik *cut out*.
2. Menambah pengalaman bekerja di bidang produksi animasi.
3. Mengembangkan *soft skill* dan pengalaman berkoordinasi
4. Menerapkan ilmu yang diajarkan di perkuliahan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.1.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di Virtuosity sejak tanggal 1 Februari. Untuk mencapai target kelulusan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) penulis harus melakukan kerja magang selama 640 jam ditambah 207 jam bekerja dengan dosen pembimbing. Proses kerja di Virtuosity dilakukan dengan sistem *work from home* ditambah pertemuan untuk *briefing* yang dilakukan dua minggu sekali di Universitas Multimedia Nusantara, Jalan Scientia Boulevard, Curug, Sangereng, Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, Banten, 15810.

1.1.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut prosedur pelaksanaan kerja magang yang dilakukan penulis di Virtuosity Film Production Lab:

1. Tahap Riset Awal

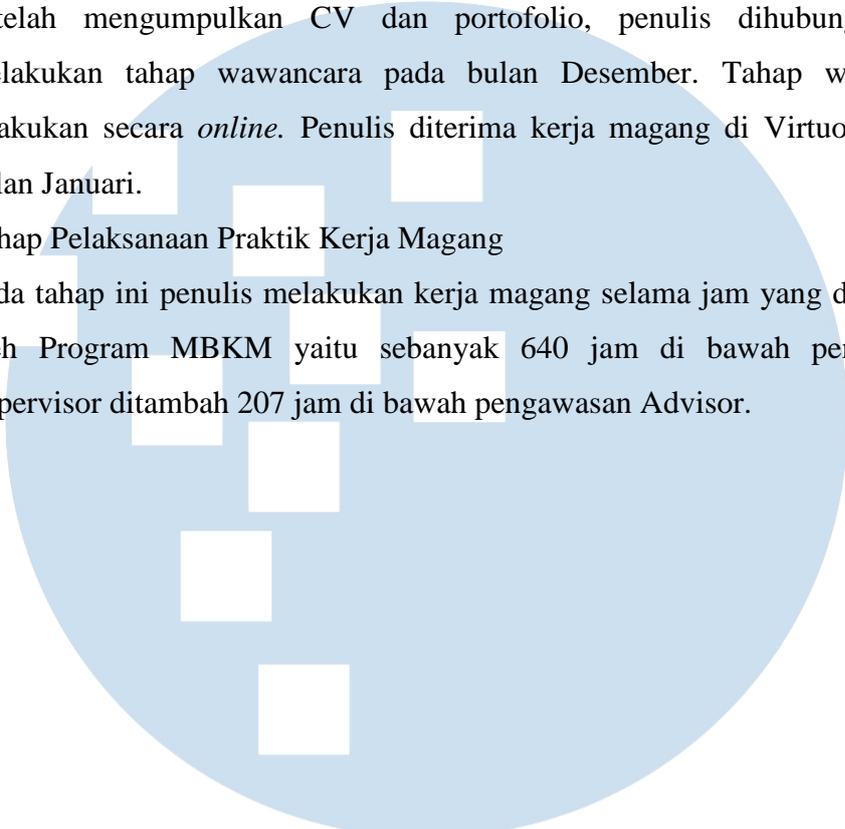
Pada tahap ini penulis mengikuti pembekalan magang yang dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2022. Sebelum memulai magang, penulis menjalankan tugas akhir terlebih dulu untuk menambah portofolio. Kemudian penulis melakukan riset pada beberapa tempat yang membuka lowongan magang yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh penulis yaitu animasi dua dimensi. Informasi lowongan magang di Virtuosity didapatkan dari pengumuman grup mahasiswa film animasi.

2. Tahap Pelamaran dan Wawancara

Setelah mengumpulkan CV dan portofolio, penulis dihubungi untuk melakukan tahap wawancara pada bulan Desember. Tahap wawancara dilakukan secara *online*. Penulis diterima kerja magang di Virtuosity pada bulan Januari.

3. Tahap Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

Pada tahap ini penulis melakukan kerja magang selama jam yang ditentukan oleh Program MBKM yaitu sebanyak 640 jam di bawah pengawasan Supervisor ditambah 207 jam di bawah pengawasan Advisor.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a stylized 'M' shape on the right, both composed of several white rectangular blocks. The logo is semi-transparent and serves as a background for the text.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA