

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam pembuatan animasi 2D, diperlukan adanya aset ilustrasi dan *storyboard* agar bisa dianimasikan. Peran 2D artist adalah membuat aset berupa ilustrasi dalam animasi tersebut. Seperti pembuatan objek-objek, *background*, dan karakter. Ilustrasi sendiri dibuat untuk memperjelas informasi dalam bentuk visual berdasarkan pada informasi yang diberikan (Crush,2005).

Sebagai 2D artist perlu memahami *color harmony* dipakai dalam perancangan aset ilustrasi serta pemahaman mengenai pergerakan kamera, karakteristik, dan suasana/*mood* untuk menyampaikan pesan dalam gambar gerak atau animasi. Tujuan ini untuk menggambarkan momen dan klimaks yang tepat sehingga pesan tercapai kepada penonton dalam perancangan storyboard (Wigan,2007).

Pengambilan warna sangat berpengaruh pada genre film atau animasi. Salah contoh adalah warna untuk anak-anak biasanya menggunakan warna terang karena warna terang memberi kesan yang menyenangkan sedangkan warna gelap memberi kesan menegangkan. Pengambilan warna ini biasanya digunakan untuk genre horror (Herdani,2023).

Tujuan mengambil perusahaan Let's Start Production karena perusahaan tersebut mengerjakan animasi 2D, salah satu proyeknya adalah proyek Go & Modo. Saya ingin mengaplikasikan yang sudah diajarkan saat kuliah ke dalam kerja. Oleh karena itu, saya bekerja disana sebagai 2D artist yang sesuai dengan kemampuan saya.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

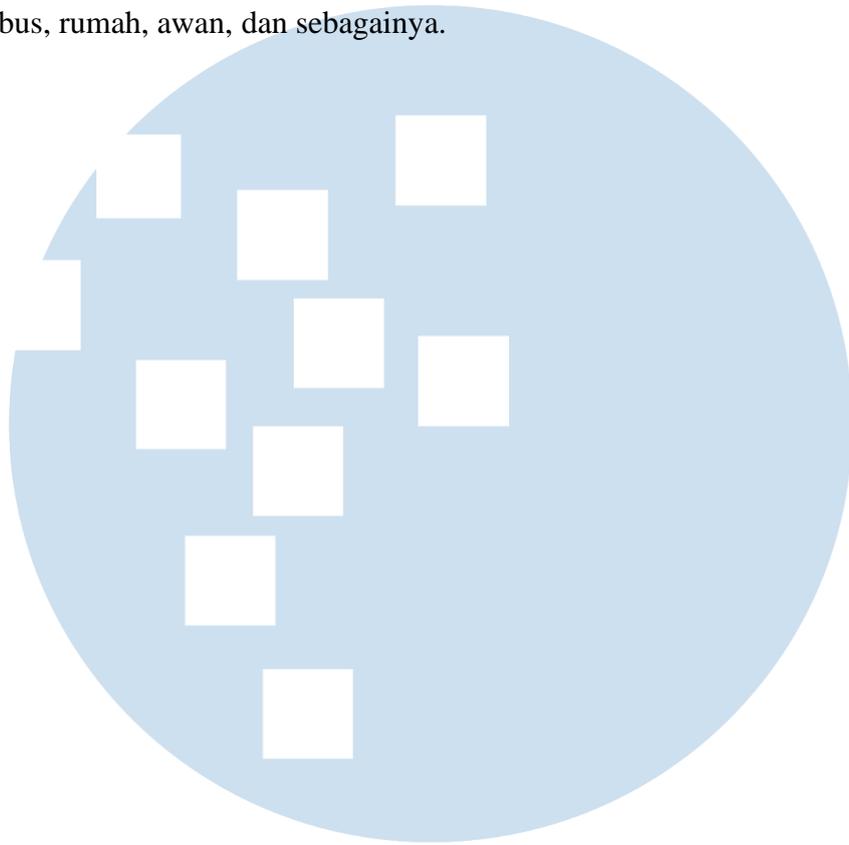
Kerja magang adalah program syarat kelulusan dan diwajibkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Namun tidak hanya untuk syarat kelulusan tetapi juga bertujuan untuk melatih mahasiswa serta beradaptasi pada lingkungan kerja serta mengaplikasikan yang mahasiswa sudah pelajari di kampus. Penulis melakukan magang dan berperan sebagai ilustrator atau 2D artist. Mendapatkan pengalaman kerja serta mengasah keterampilan dalam ilustrasi 2D. Hal ini mempersiapkan untuk berkarir di masa depan dan bisa beradaptasi dalam tempat kerja yang berbeda serta syarat kelulusan dan mengaplikasikan apa sudah dipelajari dalam kuliah ke dalam kerja.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Persiapan portofolio dan CV dilakukan pada akhir desember 2023 lalu pengiriman portofolio serta CV lewat Email perusahaan Let's start production pada tanggal 4 Januari 2024. Setelah itu penulis diterima untuk bekerja magang di Let's Start Production pada tanggal 18 januari 2024 dengan diberikan *letter of acceptance* oleh kepada UMN lewat *website* kampus merdeka UMN dan mulai kerja magang pada tanggal 1 Februari 2024. Tempat kerja magang berada di Bumi Indah perumahan Cluster Sakura.

Pekerjaan dimulai dari jam 8 pagi hingga jam 5 sore. Awal pertama masuk kerja, penulis ditugaskan untuk membuat storyboard Go dan Modo pada lagu *Wheel on the bus*. Namun, setelah bekerja sama 1 bulan lebih ini, pekerjaannya tidak hanya mengerjakan pada satu proyek saja tapi beberapa proyek berasal dari *client*. Dalam proses magang, penulis bekerja sebagai *storyboard artist* mengerjakan proyek video lagu Go dan Modo dengan lagu *Wheel on the Bus*. Penulis melakukan proyek ini di software Adobe Photoshop. Selanjutnya penulis

bekerja membuat asset Go dan Modo di proyek ini. Membuat asset seperti Go, modo, bus, rumah, awan, dan sebagainya.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA