

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi 2D adalah bentuk seni dan teknik animasi di mana gambar dua dimensi (2D) digunakan untuk menciptakan ilusi gerakan. Dalam animasi ini, objek, karakter, dan latar belakang digambar pada bidang datar dan diatur dalam urutan berkelanjutan untuk menciptakan efek gerakan. Menurut Munir (2013:327) animasi 2D merupakan animasi yang dengan *flat animation*. Perkembangan animasi ini cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Animasi 2D dapat melibatkan teknik penggambaran tangan atau dibuat dengan bantuan perangkat lunak animasi yang memungkinkan pengaturan dan perubahan frame dengan lebih mudah.

Compositing dalam animasi 2D merupakan proses penggabungan beberapa elemen visual melalui elemen *background*, *foreground*, dan *visual effect* menjadi satu shot dengan komposisi yang sesuai dengan visual dari *storyboard*. Hal tersebut melibatkan pengaturan dan penyesuaian elemen-elemen tersebut sehingga terlihat sebagai satu komposisi yang seimbang. *The Animator's Survival Kit* merupakan buku karya Richard Williams merupakan referensi klasik yang mencakup teori mengenai teknis dasar *compositing* pada animasi tentang bagaimana sebuah karakter dapat bergerak terlihat realistis dan gerakan animasi yang sesuai dengan aturan *12 principle of animation*.

Compositing dapat meningkatkan kualitas visual dan memberikan kontrol lebih besar kepada animator dalam mengatur elemen-elemen tersebut. Berikut adalah beberapa aspek penting tentang *compositing* dalam animasi 2D.

RUS Animation Studio bergerak dalam industri kreatif berbasis lokal dan internasional. Penulis yakin mengenai RUS Animation Studio mampu menciptakan Industri kreatif di bidang animasi dengan memberikan ilmu yang bermanfaat dan fasilitas yang memadai kepada anak-anak yang sedang menjalani PKL dan para pekerja untuk menghasilkan karya selayaknya industri profesional.

Alasan penulis memilih tempat kerja magang di RUS Animation Studio karena penulis yakin ketika menjalani kerja magang di sana mendapatkan teknik baru berupa *software* animasi dan *pipeline* industri melalui supervisor dan teman-teman animasi di RUS Animation Studio yang memiliki pengalaman sejak awal masuk SMK sehingga dapat diaplikasikan penulis untuk bekerja di industri nasional. Film Nyla merupakan project eksternal dari RUS Animation Studio selain project lainnya seperti film Boboiboy, Wakakibo, dan Pororo. Sinopsis film Nyla menceritakan kehidupan seorang perempuan bernama Nyla yang memiliki keinginan menjadi pemain sepakbola yang berawal dari kegiatan setiap hari nya berlatih sepakbola perempuan di daerahnya yaitu Sumba bersama teman-temannya yang dilatih langsung oleh pelatihnya. Selain kegiatan Nyla yang bermain sepakbola, Nyla juga membantu ibunya itu memanen hasil kebun kapas untuk ditenun sebagai kain yang nantinya akan dijual. Perancangan Film Nyla yang di garap oleh produser yaitu Mba Ima dan bersama rekan-rekannya yaitu Pak Bos Sigit sebagai Director, Mas Rheza sebagai Supervisor, dan lainnya untuk melakukan brainstorming dengan membedah setiap shot dan penggambaran teknis yang akan dipakai.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pengalaman penulis selama belajar dan mendalami bidang animasi yang ada di Universitas Multimedia Nusantara, penulis memiliki ketertarikan mengenai kompleks nya dunia animasi serta berbagai macam metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu karya animasi. Setelah mempelajari tentang metode yang digunakan dalam animasi mulai dari animasi *2D*, *3D*, *puppet*, *stop-motion*, dan *CGI*, *animation 3D* dan *CGI* yang menjadi ketertarikan penulis untuk berkecimpung di dunia animasi. Selain syarat untuk memenuhi kelulusan, kesempatan magang di RUS Animation Studio memberikan pengalaman yang berharga sekaligus mengesankan karena penulis terjun langsung ke lapangan untuk mempelajari aspek teknis dan *workflow* yang digunakan dalam industri animasi kelas profesional. Hal tersebut bisa dibuktikan melalui teman-teman

animasi di RUS ANIMATION STUDIO yang mengerjakan berbagai film series dan film pendek dari berbagai perusahaan yang membutuhkan jasa RUS ANIMATION STUDIO seperti film Boboiboy, Pororo, Wakakibo, dan film yang sedang dikerjakan penulis berjudul Nyla. Dengan menjalani magang penulis dapat melatih *softskill* dan *hardskill* yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja yang sesungguhnya.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memilih waktu dan prosedur magang di semester 7 yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *softskill* dan *hardskill* dalam membuat animasi serta dapat memaksimalkan karya tugas akhir di semester 8. Persiapan magang dimulai melalui pembekalan magang secara *on site* pada hari jum'at, 7 Oktober 2022 di Universitas Multimedia Nusantara. Pada semester 7, penulis mengambil *Track* magang 1 sebagai bentuk pemenuhan nilai sebelum memasuki tugas akhir yang akan diadakan di semester 8. Penulis mendapatkan informasi mengenai tempat magang di RUS Animation Studio yang terletak di Kota Kudus, Jawa Tengah. Penulis mengirim surat permohonan magang, *Cover Letter*, dan Portofolio melalui email sebagai syarat magang. Penulis berkunjung langsung ke RUS Animation Studio untuk melalui sesi wawancara dan tes 2D compositing yang disediakan oleh pihak RUS. Penulis diterima oleh ketua pelaksana RUS dengan Ibu Ima dan Ibu Ita sebagai HRD. Penulis memulai magang pada tanggal 10 Oktober 2023 dengan jam kerja yang telah ditentukan mulai dari pukul 10.00 - 20.00 jadwal yang diberikan khusus untuk anak magang dan PKL.

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