

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan gambar yang disusun dengan kecepatan tertentu untuk menghasilkan gambar yang bergerak dan hidup (Munir, 2012). Dengan perkembangan teknologi dalam bidang perfilman, Animasi menjadi salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan karya secara bebas. Dalam Animasi, salah satu aspek terpenting dalam proses penyampaian cerita adalah para karakter yang ada di dalam cerita tersebut. Desain karakter secara visual dan naratif menjadi hal yang harus diproses, dipertimbangkan dan dipikirkan dengan matang. Menurut Smardon, karakter merupakan salah satu atribut atau ciri-ciri yang membuat sebuah objek dapat dibedakan menjadi sesuatu yang bersifat individu (Smardon, 1986). Hal ini berarti desain tokoh yang baik harus membuat tokoh untuk menjadi bagian cerita yang integral secara natural baik dengan desain dalam bentuk visual seperti aspek berpakaian, warna dan bentuk maupun desain naratif seperti watak, peran dan latar belakang tokoh tersebut.

Melalui Program *Virtuosity*, penulis dapat berpartisipasi dalam proses pembuatan film dengan bimbingan ahli secara nyata dan juga dapat mengembangkan dan melatih *skill* yang diperlukan dalam pembuatan film dan animasi dalam pengawasan ahli yang berpengalaman dalam bidang industri perfilman. Melalui program *Virtuosity* juga, penulis dapat mempelajari dan mengetahui *trend* dan perkembangan film dan animasi dalam industri di masa kini secara langsung.

Dalam *Internship* di *Virtuosity*, penulis bekerja sebagai *2d Generalist* dalam proyek film animasi berjudul *Lapah Pandora* yang menceritakan mengenai pengalaman seorang gadis yang menderita tunarungu bernama Malia (5) yang hidup tanpa kehadiran suara disekitarnya. Film ini menggambarkan pengalaman Malia dengan keluarga dan sekitarnya dengan emosional dan visual dengan bantuan animasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang ini bertujuan sebagai proses pembelajaran bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman sebelum secara independen masuk ke dunia kerja dan juga merupakan menjadi salah satu syarat kelulusan. Penulis berharap untuk mendapatkan ide dan pengertian mengenai *timeline* dan proses kerja dalam dunia perfilman secara asli dan mendapat pengalaman dan *skill* yang diperlukan untuk bekerja di lapangan. Sebagai *2D Generalist*, penulis memberi kontribusi dalam menyelesaikan proyek dan membantu perancangan film dengan melakukan studi pustaka dan memberi beberapa rancangan desain sesuai dengan apa yang diminta dan diperlukan dalam proyek film seperti sketsa desain karakter, alat pendukung dan background.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis bekerja di Program Virtuosity yang diselenggarakan di Universitas Multimedia Nusantara. Program magang ini dilaksanakan selama 5 hari setiap minggu yakni hari senin sampai jum'at dari jam 08.00 pagi sampai dengan jam 17.00 sore. Penulis melaksanakan program magang ini selama 17 minggu (4 bulan dan 1 minggu) dari tanggal 5 Agustus 2024 hingga 29 November 2024 dengan total 672 jam. Penulis mendapatkan oportunitas untuk melaksanakan magang di program Virtuosity melalui informasi dari Pembimbing Akademik dan mengisi form pendaftaran untuk melaksanakan magang di Virtuosity. Setelah beberapa minggu, penulis pun mendapat jawaban dari HR dan informasi mengenai pelaksanaan magang di program Virtuosity dan mulai magang pada tanggal 5 Agustus 2024 dalam bimbingan *supervisor* lapangan Ibu Siti Adlina Rahmiaty dan pembimbing magang Bapak Ahmad Arief Adiwijaya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA