

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan medium bercerita yang diciptakan dari sekumpulan gambar yang direkam sehingga menghasilkan ilusi sebuah gerakan (Maulana & Riyanto, 2014). Dalam produksi animasi, ada tiga tahap utama yang harus dilalui, yaitu - *pre—production*, *production*, dan *post-production*. Tahap *pre-production* merupakan tahap perencanaan dan pengembangan ide animasi. Dalam tahap ini, ada proses pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan gambaran visual dari keseluruhan film. Adanya *storyboard* dapat memudahkan tim produksi untuk menggambarkan adegan-adegan sulit di dalam naskah (Hart, 2011). Komposisi, *mise-en-scene*, *shot angle*, dan gerakan tokoh/objek dibuat dan digambarkan di dalam *storyboard* sebelum memasuki tahap produksi. Untuk membuat sebuah *storyboard*, *storyboard artist* harus memiliki pengetahuan luas mengenai *mise-en-scene* dan memahami naskah.

Salah satu tipe animasi yang sangat dikenal adalah animasi 2D. Animasi 2D adalah kumpulan gambar yang diciptakan di dalam *two-dimentional space*. Gerakan dari tokoh dan objek hanya terbatas dalam area yang datar. Teknik animasi 2D yang banyak digunakan oleh Disney dan Anime Jepang adalah *frame-by-frame animation*. Teknik animasi ini memiliki proses yang sama seperti animasi pada zaman dahulu, di mana animator menggambar setiap *frame* dari gerakan tokoh/objek secara manual. Adapun teknik animasi *digital cut-out animation*, yaitu teknik pembuatan animasi dengan komputer, prosesnya sendiri mirip seperti menggerakkan sebuah wayang dan potongan-potongan dari setiap bagian tubuhnya. Teknik ini biasa digunakan untuk memproduksi animasi dengan tenggat waktu yang singkat dan gerakan yang tidak terlalu kompleks. Tentunya kedua animasi tersebut memiliki limitasinya masing-masing, sehingga *storyboard* yang dibuat juga harus memerhatikan teknik yang akan digunakan.

Tujuan penulis melaksanakan program magang adalah sebagai syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara dan untuk bergabung dalam industri animasi Indonesia. Penulis memutuskan untuk bergabung dengan Arkala Studio dengan mengambil posisi sebagai *2D Animator* dan *Storyboard Artist*. Arkala Studio merupakan studio animasi yang berdiri sejak tahun 2017. Studio ini membuat beberapa tipe animasi, mulai dari animasi 2D, animasi 3D, dan *motion graphics*. Selain itu, Arkala Studio juga memproduksi *merchandise* untuk kebutuhan klien. Dengan bergabung ke Studio Arkala, penulis berharap dapat memberikan kontribusi yang baik untuk Arkala Studio dan mendapatkan pengalaman serta ilmu yang lebih selama menjalankan program magang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam melaksanakan program magang, penulis memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Terjun dan mengetahui proses pembuatan animasi dalam dunia industri.
2. Memperluas koneksi sosial.
3. Mendapatkan ilmu tambahan mengenai animasi 2D dan *storyboarding*.
4. mempraktikkan ilmu-ilmu yang didapat di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan program magang *track 1* yang merupakan salah satu syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara. Kegiatan yang harus penulis penuhi yaitu, *FM 181 Professional Business Ethics*, *FM 182 Industry Experience*, *FM 183 Industry Model Validation*, dan *FM 184 Evaluation and Reporting*. Untuk dapat menyelesaikan program magang ini, penulis harus memenuhi minimal jam kerja sebanyak 640 jam kerja dalam satu semester. Penulis melaksanakan magang di Arkala Studio selama 4 bulan, dari tanggal 1 Juli 2024 sampai 1 November 2024. Detail pelaksanaan praktik kerja magang penulis:

Tabel 1.1 Detail Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

| | |
|-------------------|---|
| Nama Perusahaan | Arkala Studio |
| Bidang | Animasi |
| Alamat Perusahaan | San Lorenzo Boulevard No. 10, Gading Serpong, Tangerang, Indonesia - 15812 |
| Posisi Magang | 1. <i>2D Animator</i> 2. <i>Storyboard Artist</i> |
| Sistem Kerja | Senin-Kamis: <i>Work From Home</i> Jumat: <i>Work From Office</i> |
| Waktu Pelaksanaan | 1 Juli 2024-1 November 2024 |
| Waktu Kerja | Senin-Jumat, pukul 09:00-18:00 WIB |

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan program magang diawali dengan pencarian studio-studio animasi di area Gading Serpong dan sekitarnya. Penulis ingin mendalami kemampuan *storyboarding* penulis, sehingga penulis mencari studio yang membuka lowongan magang dengan posisi *storyboard artist*. Namun, penulis tidak menemukan adanya lowongan yang terbuka. Kemudian, penulis mencari studio yang berfokus di animasi 2D, karena penulis memiliki kemampuan yang cukup baik dalam menganimasikan 2D.

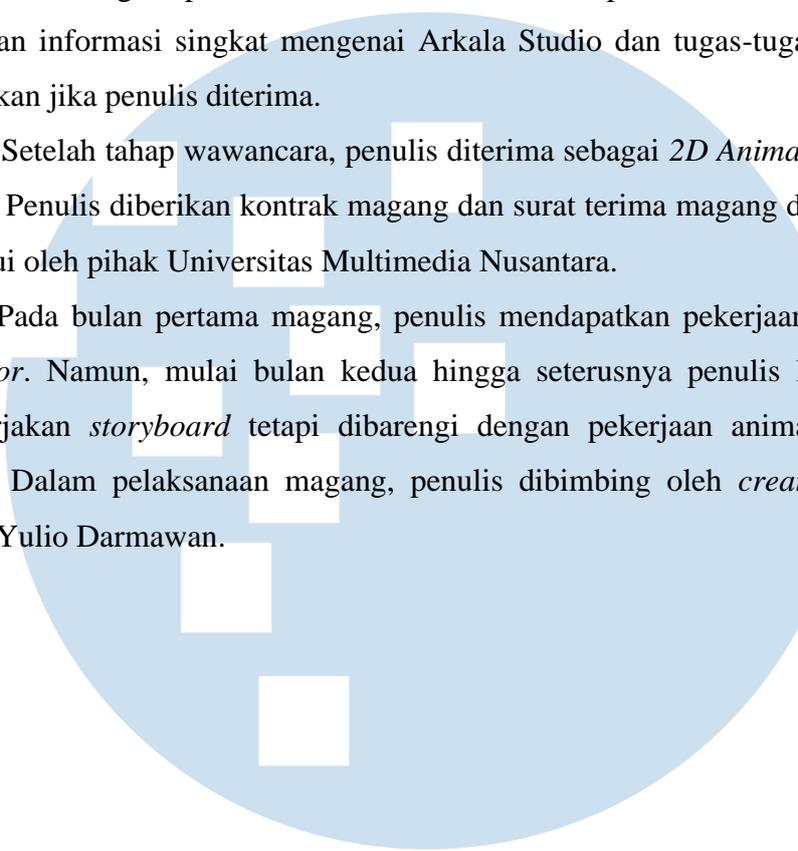
Kemudian, penulis menemukan lowongan *2D animator internship* dalam postingan *instagram* Arkala Studio. Arkala Studio memiliki portofolio dan *style* animasi yang penulis rasa cocok dengan kemampuan penulis. Studio ini juga didirikan oleh salah satu dosen yang pernah mengajar penulis. Selain itu, Arkala Studio juga memiliki lokasi yang terjangkau.

Selanjutnya, penulis mengirimkan *curriculum vitae* (CV) dan *animation showreel* ke *e-mail* Arkala Studio. Setelah itu, penulis melaksanakan tahap

wawancara dengan pihak Arkala Studio. Dalam proses wawancara penulis diberikan informasi singkat mengenai Arkala Studio dan tugas-tugas yang akan dikerjakan jika penulis diterima.

Setelah tahap wawancara, penulis diterima sebagai *2D Animator* di Arkala Studio. Penulis diberikan kontrak magang dan surat terima magang dan kemudian disetujui oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara.

Pada bulan pertama magang, penulis mendapatkan pekerjaan sebagai *2D animator*. Namun, mulai bulan kedua hingga seterusnya penulis lebih banyak mengerjakan *storyboard* tetapi dibarengi dengan pekerjaan animasi 2D yang ringan. Dalam pelaksanaan magang, penulis dibimbing oleh *creative director*, Bapak Yulio Darmawan.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA