

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi adalah salah satu dari banyak cara manusia menyalurkan cerita ke satu sama lain, terutama dalam aspek visual. Dengan perkembangan zaman yang semakin melekat kepada perkembangan teknologi digital, medium animasi pun ikut berkembang pesat.

Dalam penggunaan animasi sebagai alat *storytelling* atau pengantar cerita, Karakter menjadi pusat pergerakan konflik dan moral yang ingin disampaikan kepada penonton. Tokoh cerita menjadi suatu komponen dasar yang penting dalam penyampaian narasi, dimana hal tersebut diperdalam lagi dalam tahap pre-produksi perancangan karya animasi. Desain karakter mendukung penyampaian cerita secara visual, dimana *setting* tempat, waktu, *mood*, ataupun *genre* dan kepribadian dapat disampaikan melalui desain karakter. Desain karakter adalah proses perancangan terhadap seluruh karakter yang terlihat dalam sebuah Film, Animasi maupun *Game*. Pembuatan sebuah karakter, membutuhkan pemilihan gaya yang sesuai dengan konsep cerita agar meningkatkan daya tarik penonton terhadap alur ceritanya, dan dapat juga membantu karakter tersebut menjadi daya tarik utama. (Hermanudin, D. C., & Ramadhani dalam Arfina & Prasetya, 2023)

Maka dari itu, penulis bertekad untuk masuk ketenagakerjaan industri Animasi melalui program kerja magang. Awalnya, penulis sempat mencari lamaran di Kompas Gramedia sebagai *Illustrator*, namun akhirnya penulis menerima tawaran untuk bekerja dalam pra-produksi salah satu proyek Prodi Film UMN, "Taman Nasional". Melihat bahwa tawaran yang diberikan sesuai dengan minat penulis dalam bidang pra-produksi dan desain karakter, penulis akhirnya memutuskan untuk berkarir di Prodi UMN.

Berpusat di Tangerang, Prodi Film UMN menjadi wadah untuk pekerja kreatif untuk berkarya di Industri film. Prodi Film UMN mengutamakan

perkembangan dan gagasan mahasiswanya, baik dalam bentuk film penelitian ataupun *medium* film lainnya. Dalam upaya penulis untuk mengasah ilmu mengenai proses desain tokoh dalam tahap pra-produksi, penulis melamar untuk posisi *Character Designer* dalam tim *pre-production* Prodi Film UMN, dibawah naungan proyek film animasi pendek “Taman Nasional”, atau dikenal juga dalam bahasa Inggris sebagai “*Weeping Trees In the Savanna*”.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud Kerja Magang penulis adalah untuk ikut serta dalam preservasi sejarah Indonesia, yang diceritakan kembali melalui film pendek yang diproduksi selama masa kerja magang. Melalui program kerja magang ini, penulis dapat belajar lebih lanjut mengenai proses *development* dan pra-produksi suatu film pendek dari awal sampai selesai, serta meluaskan gagasan dan ide penulis dalam hal animasi dan Industri kreatif. Melalui program magang ini, penulis bertujuan untuk :

1. Berkontribusi dalam proses *development* karakter cerita *Weeping Trees In the Savanna*, baik dalam aspek visual tokoh serta juga dalam aspek karakterisasi 3 dimensi.
2. Mendapatkan pengalaman kerja profesional secara langsung dalam Industri.
3. Memperdalam pengalaman teknis dalam aspek desain *visual* karakter.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan Program Kerja Magang adalah salah satu syarat kelulusan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Waktu jam kerja yang harus diambil oleh mahasiswa untuk memenuhi syarat kelulusan adalah 640 jam, atau dalam estimasi 6 bulan. Penulis mendapat tawaran dari Dosen Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim selaku *director* dan *supervisor* pada tanggal 18

April 2024 untuk masuk tim pra-produksi film penelitiannya. Setelah mengumpulkan materi untuk portofolio dan juga membuat CV, melamar untuk posisi *Character Designer* pada tanggal 6 Juni 2024, penulis menerima surat penerimaan pada tanggal 19 Juni 2024. Pendaftaran MBKM di website Kampus Merdeka mulai diproses dari tanggal 19 Juni - 5 Juli 2024.

Program magang dimulai pada tanggal 8 Juli 2024, dan berlangsung sampai tanggal 8 November 2024. Proses kerja magang berlangsung dari jam 08.00 - 17.00, dengan waktu istirahat 1 jam dari pukul 12.00 - 13.00. Penulis bekerja selama 5 hari seminggu, dimana program kerja dilaksanakan melalui WFO. Kantor tim pra-produksi berada di Gedung B Universitas Multimedia Nusantara, ruang 601.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA