

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Au (2014), animasi 2D merupakan elemen-elemen yang dibangun dalam suatu ruangan yang bersifat dua-dimensi, sementara animasi 3D merupakan elemen-elemen yang dibangun dalam ruangan yang bersifat tiga-dimensi. Karena itu, animasi 2D tidak terkekang kepada *realism*, dan memiliki jangkauan yang lebih besar untuk bereksplorasi dalam segi ekspresi, style ataupun konsep saat mengembangkan.

Menurut Soenyoto (2017), animasi merupakan bidang yang menggabungkan kreativitas artistik dengan inovasi teknologi. Industri animasi telah mengalami perkembangan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, sebagian besar didorong oleh kemajuan teknologi animasi yang secara terus-menerus meningkat. Menurut Kusumawardhani dan Daulay (2020), industri animasi di Indonesia cenderung mengandalkan iklan untuk bertahan hidup di masa Orde Baru. Jaman sekarang, studio-studio animasi di Indonesia memprioritaskan kualitas visual untuk nanti ditayang dan ditampilkan sebagai konten komersial, sementara jumlah karya-karya yang dibuat berbasis *Intellectual Property* (IP) kecil dibandingkan karya-karya yang didukung klien. Secara teknis, kebanyakan studio animasi juga memilih animasi 3D dibandingkan 2D, karena teknik tersebut dapat menghasilkan karya yang lebih menarik dengan jangka waktu dan tenaga lebih kecil.

Dari sekian banyak studio animasi yang fokus kepada produksi karya komersial, Lanting Animation merupakan salah satu studio animasi yang menonjol dalam masa perkembangan industri ini. Perusahaan tersebut adalah salah satu studio animasi yang menggunakan teknis animasi 2D, serta *stop-motion*. Walaupun Lanting Animation juga membuka jasa produksi animasi untuk klien, Penulis percaya bahwa daya tarik Lanting Animation adalah karya *IP* mereka.

Sebagai mahasiswa animasi di Universitas Multimedia Nusantara, Penulis telah mempelajari teknik animasi 2D dan juga 3D. Meskipun menguasai keterampilan

animasi 3D sangat penting dalam industri saat ini, Penulis memiliki preferensi yang kuat kepada animasi 2D. Selama di UMN, Penulis telah bekerja sebagai keyframe artist, serta membantu sutradara tim dalam membuat storyboard. Dengan adanya pengalaman tersebut, Penulis bersemangat untuk berkontribusi secara efektif sebagai animator 2D di Lanting Animation.

Tujuan dari laporan magang ini adalah untuk mendokumentasikan pengalaman Penulis, serta ilmu-ilmu yang dapat dipelajari selama durasi magang di Lanting Animation. Laporan ini akan memberikan analisis mendalam tentang proses, tugas, peran, serta tantangan yang dihadapi sebagai animator 2D selama masa magang.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis bermaksud magang di Lanting Animation untuk mendapatkan pendalaman ilmu dalam pembuatan animasi 2D serta ilustrasi. Walaupun Penulis telah berpengalaman bekerja sama membuat karya animasi pendek dengan tim production house dalam masa perkuliahan, dunia kerja bersifat lebih profesional. Melalui program magang ini, Penulis berharap dapat memahami proses produksi animasi dalam studio animasi Lanting Animation, serta mempersiapkan diri untuk dunia kerja dalam industri animasi.

### Tujuan

1. Mengembangkan keterampilan teknis dalam pembuatan animasi 2D, desain karakter dan ilustrasi, *storyboarding*, serta menguasai berbagai software animasi 2D.
2. Meningkatkan kemampuan kerjasama dalam tim, serta mengembangkan berbagai *soft skill* lainnya untuk dunia kerja kedepannya.
3. Memahami proses produksi animasi, serta alur kerja profesional dalam industri animasi.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Terkait tujuan dan maksud untuk melaksanakan kerja magang, Penulis mencari posisi animator 2D, terutama di perusahaan yang spesialisasi dalam animasi 2D. Proses pencarian lowongan magang dimulai melewati situs pencarian magang seperti *Indeed*, dan *LinkedIn*, rekomendasi oleh kakak tingkat, serta pencarian mandiri melewati *Google* dimana penulis meninjau portofolio studio yang ingin dilamar. Penulis menyiapkan *CV* dan *portfolio* saat melamar untuk posisi magang. Dari portfolio studio-studio yang telah dilihat, Lanting Animation menarik perhatian Penulis dan termasuk salah satu yang masih membuka lowongan magang. Penulis kemudian diterima untuk melaksanakan tahap berikutnya oleh Lanting Animation melalui *e-mail*.

Tahap selanjutnya, Lanting Animation memiliki sesi tes magang untuk para calon karyawan magang. Dalam sesi tes tersebut, calon karyawan magang dapat memilih minimal satu dari beberapa macam tes yang tersedia yakni tes animasi 2D, *Stopmotion*, ilustrasi, serta tes kepribadian serta wajib. Sesi tes magang tersebut dilaksanakan melewati *Google Classroom*. Penulis memilih untuk mengerjakan tugas animasi 2D, ilustrasi, serta tes kepribadian.

Setelah Penulis menyelesaikan tahap tersebut, Lanting Animation mengundang Penulis untuk wawancara. Dalam sesi wawancara tersebut, Penulis memperkenalkan diri kepada pewawancara yang merupakan kepala perusahaan. Dalam wawancara tersebut, Penulis juga mendiskusikan kontrak magang dengan pewawancara. Setelah sesi wawancara tersebut, Penulis diterima magang dalam Lanting Animation.

Penulis melaksanakan masa magang selama 100 hari kerja, dari tanggal 19 Agustus 2024 sampai 9 Januari 2025. Ketentuan tersebut berdasarkan kontrak magang dengan studio Lanting Animation. Studio Lanting Animation memungkinkan mahasiswa magang untuk mengatur waktu clock-in dan clock-out mereka sendiri, meskipun jam operasional biasanya mulai pukul 10:00 hingga 17:00.