

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki sejarah perkembangan animasi yang tidak begitu rumit jika dibandingkan dengan sejarah perkembangan animasi dunia. Dikarenakan produksi animasi di Indonesia mendapatkan banyak pengaruh dari produksi animasi luar negeri. Menurut Kurnianto (2015, dikutip dalam Ihwanny et al., 2023) pada *Journal of Animation and Games Studies*, animasi Indonesia yang pertama muncul merupakan sebuah iklan kampanye dengan muatan politik berjudul *Si Doel Memilih* (1955) karya Pak Ooq alias Dukut Hendronoto. Soekarno memberangkatkan beliau ke Walt Disney untuk belajar. Berbagai film animasi buatan Indonesia produksinya semakin masif pada sekitaran tahun 2010 hingga dapat ditonton di layar kaca. Hal ini menandakan industri animasi di Indonesia terus berkembang setiap tahunnya.

Seiring berkembangnya media sosial, menurut Stephanidis dan Antona (2022, dikutip dalam Dharmawan, 2023) menyatakan bahwa media sosial memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna melalui format video vertikal, sehingga mereka tidak perlu memutar ponsel sebesar 90°. Hal ini menunjukkan bahwa desain ponsel pintar yang berbentuk vertikal memungkinkan pengguna untuk menggunakannya dalam posisi tersebut. Akibatnya, menonton video vertikal menjadi lebih nyaman karena penggunaan media sosial dapat dilakukan dengan satu tangan dalam waktu yang lama. Dengan begitu ditengah kepopuleran format video vertikal, membuat animasi dalam format tersebut merupakan salah satu peluang.

Salah satu teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi adalah teknik *cut-out animation*. Teknik ini merupakan cara membuat animasi dengan menggunakan kertas atau bahan lainnya untuk menghasilkan ilusi pergerakan (Gökçearslan, 2018, dalam Sutrisno & Rokhman, 2022). Seiring dengan berkembangnya teknologi produksi animasi berubah menjadi modern dan teknik *cut-out animation* juga beralih ke dalam bentuk digital. Dalam proses *digital cut-*

out animation dibutuhkan tokoh yang sudah di *rig* oleh *rigging artist* sebelum dianimasikan.

Dalam mempersiapkan mahasiswa agar dapat memiliki pengalaman bekerja sebelum kelulusan, Universitas Multimedia Nusantara memberikan program kerja magang. Penulis memilih untuk melakukan kerja magang di Virtuosity. Karena sesuai dengan minat penulis pada bidang animasi 2D, terutama *digital cut-out animation*. Penulis bekerja membuat struktur tulang sebagai *rigging artist*. Selain itu, penulis juga membantu membuat *shorts animation* sebagai animator.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan Tujuan penulis melakukan praktik kerja magang:

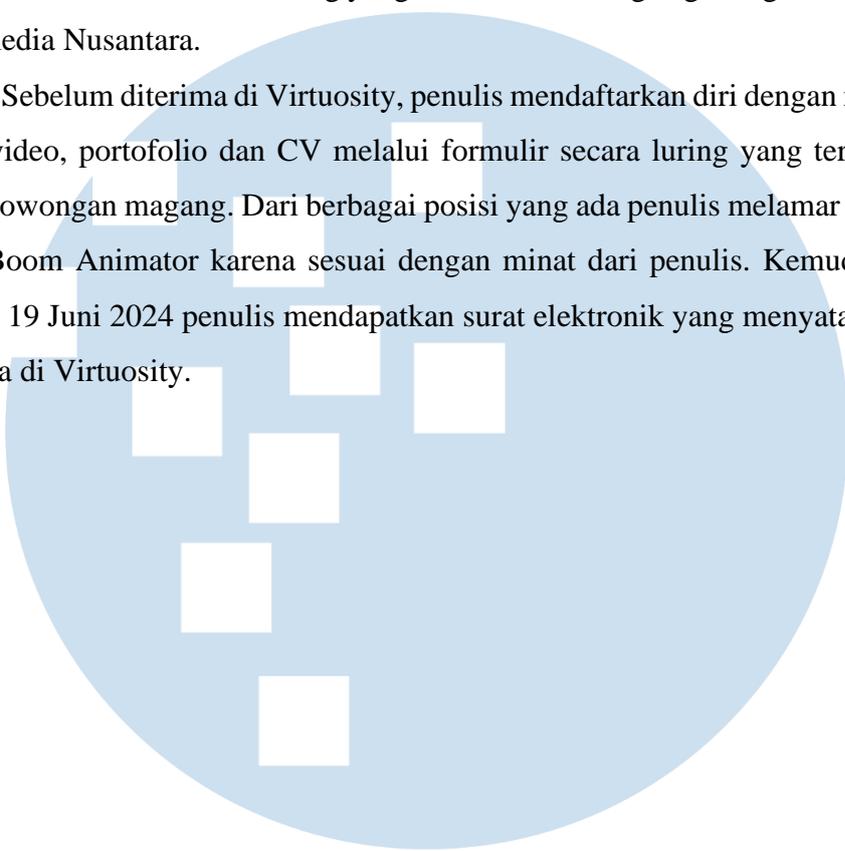
1. Sebagai syarat kelulusan dari program studi film di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Meningkatkan kompetensi penulis baik kemampuan secara teknis seperti penguasaan perangkat lunak, dan komposisi visual, maupun non teknis seperti, pemecahan masalah, dan komunikasi antar tim.
3. Menerapkan berbagai ilmu yang telah dipelajari pada masa perkuliahan sebelumnya.
4. Mempelajari standar kualitas perusahaan dan menambah pengalaman di industri animasi.
5. Berkontribusi dalam mengembangkan kualitas *Intellectual Property (IP)* dari segi aset dan juga animasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang oleh penulis di Virtuosity dimulai pada tanggal 09 Juli 2024 hingga tanggal 08 November 2024. Dengan 640 total jam kerja yang harus terpenuhi. Selama melaksanakan kerja magang penulis bekerja mulai dari pukul 08.00 hingga pukul 17.00 termasuk dengan waktu istirahat satu jam.

Pekerjaan dilakukan secara daring yang berlokasi di ruangan gedung B, Universitas Multimedia Nusantara.

Sebelum diterima di Virtuosity, penulis mendaftarkan diri dengan mengirim profil video, portofolio dan CV melalui formulir secara luring yang tertera pada poster lowongan magang. Dari berbagai posisi yang ada penulis melamar posisi 2D Toon Boom Animator karena sesuai dengan minat dari penulis. Kemudian pada tanggal 19 Juni 2024 penulis mendapatkan surat elektronik yang menyatakan telah diterima di Virtuosity.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA