

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan media audio visual yang menggunakan sekuens gambar yang ditayangkan secara beruntun untuk mengimitasi gerakan. Di awal perkembangan media ini setiap gambar dari sebuah film harus di gambar tangan satu persatu. Teknik tersebut disebut dengan animasi tradisional atau juga yang sering disebut dengan animasi *hand-drawn* (Rall, 2017). Pada zaman sekarang pembuatan gambar dapat dibantu dengan komputer, dengan yang disebut animasi 3D. Animasi 3D menggunakan seolah boneka digital yang dapat digerakkan secara virtual. Hal ini memudahkan produksi film animasi sebab setiap *frame* tidak perlu digambar satu persatu. Sebab ini pada dekade 2000 dapat terlihat peralihan industri dari animasi 2D ke animasi 3D.

Karamkar (2021) menjelaskan adanya keunggulan dan kekurangan dari kedua medium. Animasi 2D unggul dalam mengekspresikan gaya artistik, tetapi memakan waktu dan kurang efisien jika dilakukan untuk proyek besar. Sedangkan animasi 3D bisa menghasilkan hasil yang lebih realistis dan lebih efisien dengan aset yang bisa digunakan ulang, tetapi dapat terkesan kaku dan membutuhkan sumber daya teknis tinggi.

Industri animasi pada masa kini sedang mengalami perubahan, terutama pada estetika dan juga penampilan. Sebelumnya, penampilan yang tampak seperti dunia nyata (*realisme*) menjadi target banyak studio besar seperti Disney dan juga Dreamworks. Dengan perkembangan teknologi pada pencahayaan dan tekstur di program 3D, banyak film telah mencapai gambar yang serupa dunia nyata. Tetapi menurut Wyatt (2024) ketergantungan pada teknologi tersebut dapat mengurangi visi artistik serta resonansi emosi dari sebuah film. Sebab ini muncul beberapa proyek animasi 3D yang mengimplementasikan aspek 2D pada visual film mereka. Animasi hibrida menggabungkan keunggulan keduanya, memadukan kreativitas 2D dengan efisiensi 3D. Pendekatan ini menciptakan hasil yang lebih dinamis dan hemat biaya tanpa mengorbankan kualitas visual (Kivistö, 2019).

Salah satu contoh pengimplementasian aspek 2D dapat dilihat pada *Texturing*. *Texturing* sendiri merupakan salah satu tahap pada *pipeline* 3D yang bertujuan untuk memberi warna, tekstur, serta material pada objek 3D. *Texturing* yang sebelumnya bertujuan untuk terlihat semirip mungkin dengan dunia nyata, sekarang lebih menekankan kepada sentuhan manusianya. Penggunaan tekstur *hand-painted* menjadi salah satu ciri dari film atau *series* yang dirilis pada tahun belakangan. Tekstur *hand-painted* merupakan pilihan estetika untuk membuat tekstur untuk menyerupai lukisan atau seolah dibuat oleh tangan manusia.

Ketertarikan penulis untuk mengambil magang pada Lab FSD UMN merupakan keselarasan *style* estetika pribadi dengan proyek yang dilakukan Lab FSD UMN. Proyek film yang dibuat Lab FSD UMN menggunakan teknik gabungan 2D dan 3D di mana penulis mempunyai pengalaman dalam kedua bidang. Salah satu peran yang didapat penulis dalam pelaksanaan magang pada lab FSD UMN merupakan sebagai *character artist* yang mencakup *character modeling* serta *texture painting* pada karakter dengan *style* kartun.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

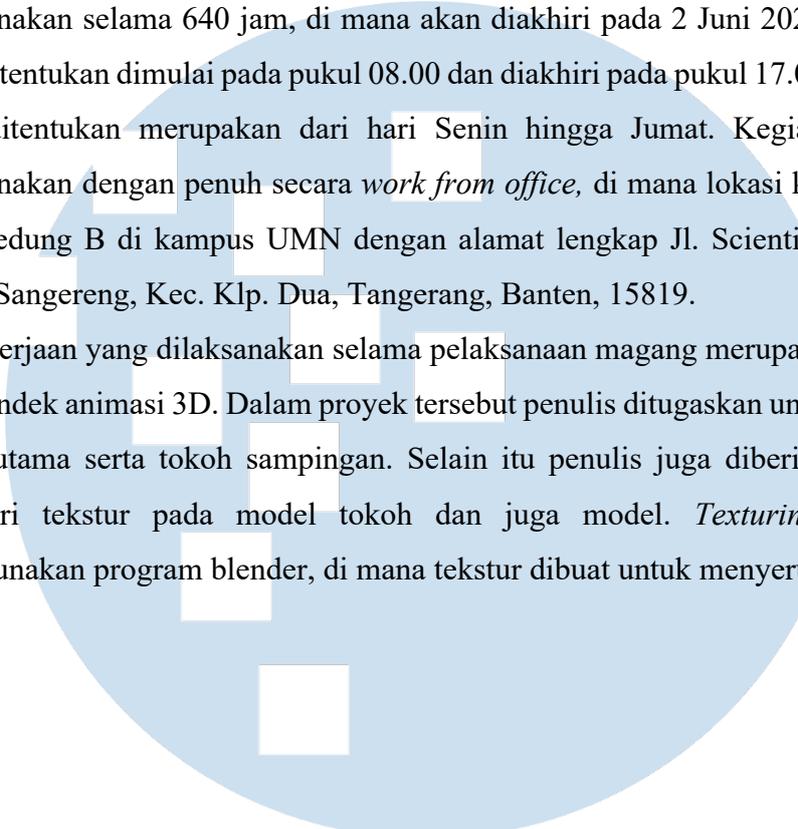
Tujuan penulis mengambil magang pada Lab FSD UMN merupakan untuk mendapatkan pengalaman serta mendalami lebih lanjut proses dan *pipeline* produksi film animasi 3D, terutama pada bidang *modeling*, *texturing*, serta animasi. Selain mendapatkan ilmu teknis, penulis mengharapkan dengan pelaksanaan magang pada Lab FSD UMN dapat menambah jaringan dan relasi pada industri animasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum magang dimulai, penulis mengajukan lamaran kerja pada Lab FSD UMN melalui *form* yang disebarakan melalui sosial media. Setelah mendapat email balasan, wawancara dilaksanakan oleh 3 *staff* Lab FSD UMN 1 minggu setelah. Setelah mendapat lowongan magangnya, salah satu *supervisor*-nya memberi orientasi secara daring.

Program magang dimulai semenjak 3 Februari 2025. Program magang dilaksanakan selama 640 jam, di mana akan diakhiri pada 2 Juni 2025. Jam kerja yang ditentukan dimulai pada pukul 08.00 dan diakhiri pada pukul 17.00. Hari kerja yang ditentukan merupakan dari hari Senin hingga Jumat. Kegiatan magang dilaksanakan dengan penuh secara *work from office*, di mana lokasi kantor berada pada gedung B di kampus UMN dengan alamat lengkap Jl. Scientia Boulevard, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Tangerang, Banten, 15819.

Pekerjaan yang dilaksanakan selama pelaksanaan magang merupakan produksi film pendek animasi 3D. Dalam proyek tersebut penulis ditugaskan untuk *modeling* tokoh utama serta tokoh sampingan. Selain itu penulis juga diberi tugas untuk memberi tekstur pada model tokoh dan juga model. *Texturing* dilakukan menggunakan program blender, di mana tekstur dibuat untuk menyerupai lukisan



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA