BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah kumpulan gambar-gambar secara berurutan dan dimainkan dengan cepat untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan. Pada era tahun 1895, pembuatan animasi membutuhkan keahlian dalam menggambar dengan konsisten. Dengan masyarakat mulai mengenal animasi dan mempelajarinya secara formal maupun non-formal, pekerjaan animasi dibedakan menjadi animator, peninta atau *inker*, dan pewarna atau *colorist* (Limano, 2021, hlm. 4-5).

Animasi 2D dibuat pada fase produksi dari sebuah pembuatan film secara umum. Fase produksi melibatkan pembuatan aset-aset seperti latar belakang, properti-properti, bangunan. Pada masa yang bersamaan, fase produksi juga menjadi fase pembuatan dari animasinya sendiri (Du, 2021, hlm. 337). Pada pembuatan animasi 2D *frame-by-frame*, ada 4 tahap yang dilalui yaitu *keyframing, inbetweening, cleanup,* dan *coloring.* Pembuatan animasi 2D *frame-by-frame* sangat membutuhkan tenaga kerja dalam pembuatan sketsa untuk *keyframe* sampai mewarnai tiap gambar (Chen & Zwicker, 2022, hlm. 1).

Universitas Multimedia Nusantara adalah kampus swasta di daerah Gading Serpong yang menawarkan jurusan film dan animasi dari Prodi Film. Jurusan film dan animasi mengajarkan cara membuat cerita melalui gambar bergerak baik menggunakan kamera ataupun dalam bentuk animasi digital. Hasil dari proyek-proyek akhir dari jurusan film dan animasi yaitu dalam bentuk film pendek yang menyinggung aspek nusantara.

Penulis mendapatkan kesempatan untuk magang bersama Prodi Film dan diarahkan ke proyek trailer film berjudul “Mira dan Peri Batik” sebagai animator 2D. Keunggulan magang dengan Prodi Film yaitu bekerja dengan lingkungan yang

dikenal oleh penulis. Selain itu, penulis juga mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan peminatan, yaitu animasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Ada beberapa maksud tujuan yang ingin dicapai pada pelaksanaan kegiatan magang yang dijalankan oleh penulis. Tujuan yang dimaksud yaitu sebagai berikut:

1. Memenuhi persyaratan kelulusan dalam jurusan film dan animasi sebagai mahasiswa di UMN,
2. Mengasah kembali *skill* sebagai animator yang telah diajarkan selama perkuliahan,
3. Penambahan pengalaman untuk menghadapi dan memasuki dunia pekerjaan setelah kuliah.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis merancang Portfolio dan CV dari awal Desember, kemudian penulis melamar ke berbagai perusahaan yang menerima pekerjaan di bidang produksi animasi, desain, serta produksi komik seperti Webtoon dari *Google Form* ataupun *e-mail* tergantung pendaftaran disediakan dari lowongan kerja tersebut. Salah satu lowongan yang penulis daftar yaitu dari Prodi Film UMN yang dikirim oleh Dila Febriyana Rahmi, S.Ds., M.Comm. melalui aplikasi LINE. Saya melakukan interview pada tanggal 30 Januari 2026 secara virtual.

Pada tanggal 2 Februari 2026, saya mendapatkan pengumuman penerimaan magang oleh Dila Febriyana di Prodi Film UMN melalui *e-mail.* Setelah mendapatkan informasi tersebut, ada *meeting* perdana yang dilakukan pada tanggal 10 Februari 2026 oleh Dila Febriyana Rahmi serta Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc. mengenai pembagian tugas dan supervisor lebih detail. Dari hasil *meeting* perdana tersebut, penulis dialihkan kepada *Project Mira* oleh Angelio Lionardi, S.Sn., M.Ds.**.**