

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi 2D, atau seringkali dapat juga disebut dengan animasi tradisional, klasik, atau cel, merupakan salah satu teknik tertua dan yang paling signifikan dalam sejarah gambar bergerak. Dalam teknik ini, setiap *frame* atau gambar, dibuat menggunakan tangan secara manual, menciptakan ilusi gerakan ketika diputar secara berurutan (N. & Subramaniam, 2025). Animasi 2D pertama kali dikemukakan sebagai media hiburan yang menarik pada tahun 1920-an dengan seniman seperti Walter Ruttmann, Hans Richter, dan Viking Eggeling yang menciptakan berbagai animasi abstrak. Teknik ini kemudian dipopulerkan terlebih lagi oleh Disney Brothers Cartoon Studios pada tahun 1923 dengan munculnya film animasi panjang (Das & Soni, 2024). Walaupun animasi 2D merupakan teknik yang lebih tua dibandingkan dengan animasi 3D, penggunaan animasi 2D tetap relevan dalam masa moderen.

Karena ciri khasnya yang cenderung sederhana namun menarik, animasi 2D dapat secara efektif menjadi sarana untuk memberikan informasi, khususnya kepada anak-anak (Adnan et al., 2026). Selain itu, film secara keseluruhan juga dapat mendorong seseorang untuk melakukan sebuah aksi, maupun mendukung suatu ideologi (Jason, 2023). Oleh karena itu, penggunaan animasi 2D dapat digunakan untuk menjadi media hiburan yang menarik sekaligus edukatif.

Perkembangan animasi di Indonesia dimulai dari wayang kulit yang digerakan dan disuarai oleh seorang dalang agar terlihat hidup untuk menyampaikan sebuah cerita (Audi et al., 2024). Penggunaan benda mati yang digerakan agar terlihat hidup tersebut sesuai dengan konsep dasar dari animasi. Animasi digital pertama di Indonesia dimulai dengan Si Doel Memilih, yang dibuat oleh Dukut Hendronoto (Pak Ook) pada tahun 1955. Si Doel Memilih merupakan animasi 2D yang dibuat untuk kepentingan politik, yakni sebagai media kampanye pemilihan umum pertama di Indonesia. Dengan adanya film tersebut, industri animasi di Indonesia menjadi lebih bertumbuh, ditandai dengan munculnya berbagai sutradara terkemuka seperti Drs. Suyadi (Pak Raden), dan Wagiono Sunarto, serta studio animasi seperti Anima Indah, Asiana Wang Animation, Evergreen, Marsa Juwita Indah, Red Rocket Animation Studio, dan lainnya (Kurnianto, 2015).

Program Virtuosity didirikan dengan semakin berkembangnya industri animasi di Indonesia. Virtuosity adalah sebuah *Center of Excellence* yang berfokus pada pengembangan program kreatif di bidang film. Program ini didirikan oleh Universitas Multimedia Nusantara pada tahun 2020 agar mahasiswa dapat terlebih lagi mengasah kemampuan mereka, terutama dalam bidang animasi. Keterlibatan mahasiswa dalam berbagai proyek yang dijalankan oleh Virtuosity memberikan kesempatan bagi mereka untuk mendapatkan pengalaman praktis yang mendekati

standar industri. Film yang diproduksi oleh Virtuosity menyampaikan pesan ataupun informasi kepada penonton dengan cerita dan visual yang menarik.

Mengikuti proyek ini, penulis berharap untuk dapat terlebih lagi mengasah kemampuannya dalam membuat animasi 2D, sekaligus bekerja sama dengan tim untuk dapat menciptakan suatu hasil yang memuaskan. Penulis memiliki ketertarikan dalam membuat animasi 2D secara *frame-by-frame*, sehingga penulis ingin terlebih lagi melatih kemampuan tersebut dalam ruang lingkup profesional. Selain dalam sisi teknis, melalui proyek ini, penulis juga ingin melihat bagaimana cerita dan penyampaian pesan dapat secara efektif disampaikan melalui film animasi 2D agar dapat dijadikan referensi untuk berbagai proyek di masa depan.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Magang**

Tujuan penulis untuk magang di Virtuosity adalah untuk mengasah kemampuan dan menambah referensi penulis untuk dunia profesional. Selain itu, tujuan penulis dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk mendapatkan sarjana desain.
2. Menjadi pengalaman yang dapat digunakan sebagai referensi di masa depan saat telah masuk ke dalam ruang lingkup profesional, terutama kemampuan *hard skills* yang mencakup teknik animasi, pengendalian perangkat lunak seperti ToonBoom Harmony dan Adobe After Effects, serta pengetahuan mengenai sistem dan proses produksi animasi. Karya yang diciptakan juga ingin dijadikan sebagai bahan penguat portfolio.

3. Mengasah kemampuan penulis dalam *soft skills* seperti bekerja sama dengan tim dan atasan untuk menghasilkan karya yang memuaskan baik dalam komunikasi yang konstruktif dan sehat, tata krama dan sikap dalam ruang lingkup profesional, dan mengatur produktivitas diri.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang**

Proses magang dimulai dengan melakukan berbagai riset pada semeseter sebelumnya dalam berbagai perusahaan animasi dan desain dari berbagai sumber daya seperti layanan CDC yang disiapkan oleh UMN, LinkedIn, Indeed, dan lainnya. Setelah melakukan riset, pada tanggal 24 Desember 2025, penulis mempersiapkan dokumen aplikasi seperti portfolio dan CV dengan berbekal ilmu yang sebelumnya telah didapatkan dari *workshop Career Development* yang diselenggarakan oleh UMN untuk setiap angkatan. Portfolio dikuatkan dengan tugas serta ilmu yang didapatkan dari berbagai mata kuliah seperti mata kuliah *Moving Image Directing in Animation* untuk teknik-teknik animasi 2D khususnya dalam perangkat lunak ToonBoom Harmony, mata kuliah *Visual Storytelling in Animation* yang mendalami pembuatan *storyboard*, *Motion Graphic* untuk *compositing* dan penyuntingan video dalam perangkat lunak Adobe After Effects.

Penulis kemudian melamar ke berbagai perusahaan, seperti Meowlove, Wonder Animations, Megaxus, dan lainnya. Namun, dikarenakan beberapa permasalahan seperti kondisi perusahaan yang menutup akses untuk menerima mahasiswa magang, ketidaksetujuan pribadi dengan waktu maupun syarat dan

ketentuan, dan juga penolakan, Penulis pun kemudian tidak jadi melakukan magang di perusahaan-perusahaan tersebut.

Pada tanggal 29 Januari 2026, penulis melamar di Virtuosity sebagai 2D *Generalist*. Proses seleksi di Virtuosity mencakup wawancara yang diadakan secara online melalui zoom, yang kemudian diikuti oleh email penerimaan yang diterima oleh penulis pada tanggal 4 Februari 2026. Setelah konsiderasi bersama keluarga, penulis pun akhirnya memutuskan untuk lanjut di Virtuosity, dikarenakan *benefit* sistem kerja yang kebanyakan dilakukan secara online.

Sebelum menjalankan magang di Virtuosity, diadakan rapat *briefing* yang memberikan gambaran besar akan sistem kerja dan tugas yang akan dikerjakan secara keseluruhan, sekaligus pembagian *supervisor* yang berlangsung pada tanggal 10 Februari 2026. Kemudian, pada tanggal 16 Februari 2026 diadakan rapat *briefing* bersama *supervisor* yang menjabarkan proyek dan tugas secara lebih detail. Magang resmi dimulai pada tanggal 19 Februari 2026, dan berakhir pada tanggal 19 Juni 2026.

Kegiatan magang dijadwalkan berlangsung setiap hari Senin hingga Jumat, mulai pukul 08.00 sampai 17.00 WIB. Sistem kerja di Virtuosity menerapkan pola *hybrid*, dimana penulis dapat bekerja secara luring di ruang kerja yang telah disediakan di lantai 2 perpustakaan Kampus UMN atau secara online lewat Google Meet sesuai kebutuhan dan tugas yang sedang berjalan.