

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era sekarang, animasi banyak digunakan sebagai media visual untuk promosi, belajar, sosialisasi, dan banyak kegiatan lain untuk menarik audiens. Animasi adalah disiplin ilmu yang merupakan perpaduan antara seni dan teknologi. Seni berkaitan dengan aturan yang mendasari keilmuan itu sendiri dan dalam hal ini adalah prinsip animasi, sedangkan teknologi adalah penunjang keilmuan berupa perangkat yang dapat merekam seni animasi tersebut (Soenyoto, 2017). Penggunaan animasi sudah mencakup ke banyak bidang, mulai dari dunia hiburan hingga dunia bisnis sehingga industri animasi tidak akan sepi seiring dengan perkembangan teknologi (Rizali & Nurfansyah, 2020). Industri animasi selalu berkembang beriringan dengan perkembangan teknologi. Meskipun tinjauan detail mengenai sejarah dan kontribusi animasi di Indonesia masih sangat minim dan hanya berupa tulisan pribadi, namun perkembangan animasi di Indonesia bisa ditemukan di banyak film-film yang umumnya diketahui masyarakat.

Dalam jurnalnya yang berjudul “Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia”, Kurnianto (2015) mengemukakan beberapa perkembangan animasi di Indonesia yang terlihat dalam film-film TV, dimulai dari film animasi berjudul “Si Doel Memilih” yang ditayangkan pada tahun 1955 sebagai film animasi 2D tentang kampanye pemilihan umum pertama di Indonesia. Meskipun film tersebut belum bisa sepenuhnya dianggap sebagai film animasi pertama di Indonesia karena tidak dapat dilacak dokumentasinya dan kebenaran sejarahnya, namun film “Si Doel Memilih” masih dianggap sebagai tonggak animasi modern di Indonesia.

Masih dalam jurnal yang sama, Kurnianto (2015) juga menyatakan bahwa animasi Indonesia mulai marak sekitar tahun 1980 dengan adanya film animasi “Rimba si Anak Angkasa” yang merupakan animasi untuk serial TV dan mulai bermunculan studio-studio animasi di beberapa kota di Indonesia, seperti Bandung, Yogyakarta, dan Tegal. Momen ini berjalan hingga tahun 1990-an,

ditandai dengan makin banyaknya film animasi yang ditayangkan walaupun masih belum terlalu dikenal luas oleh masyarakat. Pada tahun ini pula, beberapa animator lokal mengadaptasi beberapa film animasi terkenal dari Jepang yaitu “*Doraemon*” dan “*Pokemon*” diikuti dengan munculnya TV swasta di Indonesia sehingga memperluas publikasi film. Selain film animasi buatan Jepang, beberapa film animasi produksi Disney juga bermunculan, seperti “*Beauty and The Beast*”, “*Aladdin*”, dan “*Tarzan*”. Selain Disney, film animasi dari Pixar juga turut mewarnai dunia perfilman animasi Indonesia, seperti “*Toy Story*”. Munculnya berbagai film animasi tersebut di Indonesia berhasil menarik perhatian masyarakat yang terbukti dengan adanya respon luar biasa dari para penonton sehingga dapat disimpulkan bahwa animasi telah menjadi produk global yang tidak kalah saing dengan jenis film lainnya (Kurnianto, 2015). Pada akhirnya, Indonesia juga berhasil membuat film animasi 3D pertama dan dikenal hingga ke luar negeri dengan judul “*Meraih Mimpi*” di tahun 2008 yang merupakan adaptasi dari buku berjudul “*Sing to The Dawn*” karya Minfung Ho.

Kurnianto (2015) menyebutkan bahwa animasi adalah medium yang kompleks dan mahal jika dilihat dari aspek produksinya. Meskipun perkembangannya sangat lambat, namun industri animasi sudah berjalan cukup lama terlebih di Indonesia. Seiring perkembangan zaman dan teknologi, animasi juga seharusnya ikut berkembang agar tidak ketinggalan zaman dan bisa selalu mengikuti tren pasar. Film merupakan salah satu contoh penerapan animasi. Tidak hanya untuk industri hiburan atau film, animasi kini sudah banyak berkembang sebagai media lain, seperti media promosi baik untuk instansi ataupun bisnis.

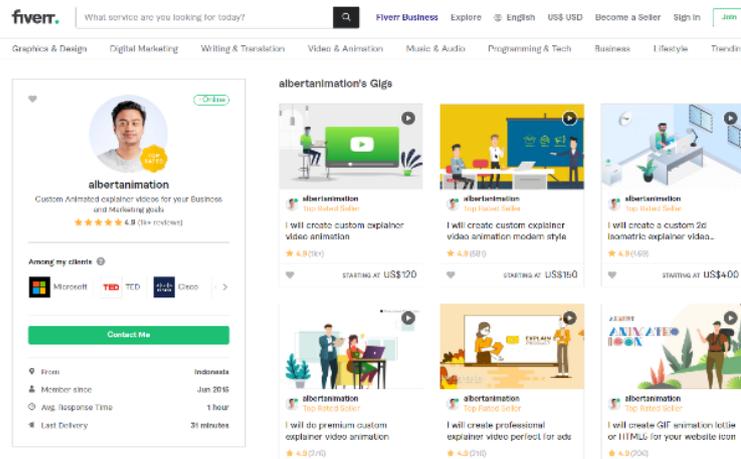
Contoh penerapan animasi yang lain bisa diambil dari penelitian yang dilakukan oleh Ariyanto, dkk (2020) yang berjudul “*Media Promosi Animasi Motion Graphic pada PT Tirta Karya Buana*” yang memuat tentang pembuatan animasi berupa *motion graphic* untuk memperkenalkan sekaligus mempromosikan usaha kepada masyarakat agar dapat menarik perhatian calon pelanggannya. Anita & Marisa (2017) juga melakukan penelitian dengan judul “*Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang*” dengan

tujuan serupa, yaitu untuk menjelaskan dan memperkenalkan Universitas Widyagama Malang kepada masyarakat khususnya calon mahasiswa baru. Hal ini menunjukkan bahwa animasi sudah banyak digunakan sebagai media promosi dan memiliki potensi lebih untuk mencapai tujuan instansi atau badan tertentu.

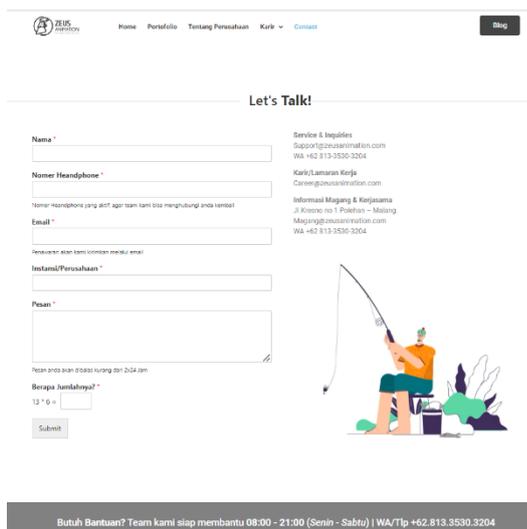
Berkembangnya industri kreatif animasi ini menyebabkan lahirnya studio-studio yang berambisi untuk menciptakan karya terbaiknya agar bisa memenuhi keinginan klien sebaik mungkin. Secara tidak langsung, studio animasi saling bersaing dengan banyak kompetitor baik dari dalam maupun luar negeri untuk menguasai pasar. Perkembangan tren yang ada juga perlu dipelajari dan diikuti oleh semua studio animasi agar bisa tetap *up-to-date* sehingga mampu menghasilkan animasi yang berkualitas, sesuai kebutuhan, dan tentunya dengan harga yang sesuai. Selain kualitas karya, tentunya dibutuhkan juga kualitas sumber daya manusia yang berkompeten dalam bidangnya.

Zeus Animation merupakan salah satu studio animasi asal Malang yang bergerak dalam bidang periklanan dan multimedia yang berfokus pada *explainer video* dan *video company profile* sejak tahun 2014. Selain studio animasi untuk tim produksi resmi, Zeus Animation juga memiliki studio magang yang disebut CreativeLab Zeus Animation bagi siapapun yang memiliki ketertarikan terkait sistem kerja industri animasi serta memiliki kesempatan untuk direkrut oleh tim Zeus Animation. Zeus Animation membuka jasa animasi melalui *platform* Fiverr dengan nama pengguna @albertanimation untuk portfolio dan pemesanan *full online* dengan target pasar klien luar negeri. Akun Fiverr Zeus Animation berhasil mendapat *rating* 4.9 dan lebih dari 4000 ulasan positif dari para klien. Selain Fiverr, Zeus Animation juga memiliki *website* resmi zeusanimation.com untuk pemesanan baik secara *online* maupun *offline* bagi klien dalam negeri. Beberapa lembaga baik dari kota maupun kabupaten Malang juga kerap mengadakan kunjungan ke studio Zeus Animation seperti Kemenparekraf (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif) dan Disperindag (Dinas Perindustrian dan Perdagangan) Jawa Timur. Diadakannya kunjungan seperti ini bertujuan untuk mengetahui proses kerja dan sistem magang di CreativeLab Zeus Animation dan kemungkinan kerjasama yang bisa dilakukan ke depannya.

Selain itu, Zeus Animation juga kerap menerima pesanan dari beberapa perusahaan atau instansi dari dalam dan luar negeri.



Gambar 1.1 Tampilan Fiverr Zeus Animation
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 1.2 Tampilan Website CreativeLab Zeus Animation
Sumber: Dokumentasi penulis

Adanya hubungan baik dan kerjasama dengan lembaga-lembaga resmi serta ulasan positif di Fiverr menunjukkan bahwa Zeus Animation adalah badan kreatif yang kredibel dan profesional sehingga meyakinkan penulis untuk melaksanakan program MBKM: Magang Industri di Zeus Animation. Penulis melakukan penulisan laporan ini dengan judul “Perancangan Aset Visual Animasi 2D di Zeus Animation Studio Malang” untuk membuat aset yang diperlukan sebagai bahan animasi dengan gaya desain pribadi sehingga menambah keragaman gaya desain yang ada dan diharapkan mampu membawa

dampak positif pada penjualan desain Zeus Animation. Proses MBKM: Magang Industri penulis dibimbing oleh Bapak Sultan Arif Rahmadianto, S.Sn., M.Ds selaku dosen program studi DKV Universitas Ma Chung.

1.2 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan-batasan masalah dalam pelaksanaan MBKM: Magang Industri di CreativeLab Zeus Animation:

- a) Penulis melakukan kegiatan MBKM: Magang Industri di Zeus Animation selama 4 bulan sejak 1 Agustus hingga 1 Desember 2022
- b) Pembuatan aset animasi berupa *flat icon*, *isometric icon*, *scene*, *creative scene*, dan *outfit* karakter sebagai bahan video animasi atau *motion graphic*
- c) Posisi mahasiswa sebagai mahasiswa magang di divisi *2D Illustrator/Character Designer* di bawah pengawasan Project Manager CreativeLab Zeus Animation

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Tujuan mahasiswa melaksanakan kegiatan MBKM: Magang Industri di CreativeLab Zeus Animation adalah sebagai berikut:

- a) Mendapat pengalaman dalam membuat aset-aset untuk keperluan animasi/*motion*
- b) Membantu dalam pembuatan aset-aset untuk keperluan bahan animasi bagi peserta magang lain yang berada di divisi animator dan tim Startup
- c) Mempraktikkan ilmu yang didapatkan dari proses belajar dan mengukur kemampuan mahasiswa sebagai bahan evaluasi bagi mahasiswa serta program studi DKV Universitas Ma Chung
- d) Memahami sistem kerja yang berlaku di perusahaan dan menjalin kerjasama dengan rekan-rekan perusahaan baik dengan sesama peserta magang maupun dengan tim Zeus Animation
- e) Melaksanakan PKL sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Ma Chung

1.3.2 Manfaat

a) Bagi Mahasiswa

Manfaat bagi mahasiswa yang didapatkan selama MBKM: Magang Industri di CreativeLab Zeus Animation yaitu:

- Mendapatkan wawasan dan pengalaman mengenai sistem kerja di bidang animasi bersama dengan tim Zeus Animation
- Mempelajari pembuatan karakter dan *creative scene* untuk aset animasi
- Mengetahui kebutuhan dan perkembangan pasar untuk memperkenalkan profil perusahaan melalui *explainer video*

b) Bagi Universitas

Manfaat bagi universitas yang didapatkan selama MBKM: Magang Industri di Zeus Animation yaitu:

- Mendapatkan koneksi baru untuk menjalin kerjasama berkelanjutan yang baik
- Memperkenalkan Universitas Ma Chung sebagai universitas yang turut berperan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual pada masyarakat
- Sebagai salah satu acuan universitas dalam mengembangkan praktik mata kuliah agar menambah pengetahuan dan pengalaman mahasiswa untuk menciptakan sumber daya manusia yang kompeten dalam dunia kerja khususnya industri kreatif

c) Bagi Perusahaan

Manfaat bagi perusahaan yang didapatkan selama MBKM: Magang Industri di Zeus Animation yaitu:

- Menjalinkan kerjasama dengan mahasiswa dan relasi dengan pihak universitas untuk membangun koneksi yang baik
- Memiliki referensi gaya desain yang baru yang dibuat oleh mahasiswa
- Melaksanakan proses pengerjaan pesanan dengan lebih cepat dengan bantuan mahasiswa