

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era yang modern ini, teknologi semakin berkembang pesat. Kemunculan konten-konten berbasis animasi 2D dan 3D sangatlah signifikan [1]. Animasi tidak lagi menjadi dirinya sendiri yang pada awalnya sebuah seni ilusi mata lewat gambar-gambar artistiknya. Animasi telah bermetamorfosis dan menyebar menjadi teknologi yang dapat diaplikasikan pada teknik berkomunikasi dan hiburan [2].

Animasi saat ini telah menjelma menjadi semacam teknologi, sehingga dia tidak lagi sebagai sebuah produk melainkan juga sebagai teknologi [2]. Secara logika, animasi dalam dunia modern tidak lagi berhubungan antara artefak dan animator yang dapat diidentifikasi seperti dalam karya seni rupa, melainkan menjadi sebuah produk kolektif yang bernaung di bawah corporate (organisasi) atau struktur sosial, seperti studio-studio film. Dengan kemajuan teknologi virtual, animasi menjadi komoditas yang dapat diperankan oleh spesialis sepesialis.

Peluang pekerjaan di Industri animasi terbuka lebar. Dewasa ini menunjukkan perkembangan pesat sehingga memberikan banyak peluang kerja [3]. Namun dengan kondisi sumber daya manusia yang terbatas, salah satu keahlian di bidang animasi adalah penyuntingan animasi (*editing*). Seorang editor melakukan perekaman dialog dan penyuntingan gambar akhir dengan menyelaraskan antara gambar dan suara (*audio*). Keahlian ini bersifat teknis sehingga membutuhkan keahlian khusus pada level senior [3].

Peran stakeholder terkait disini sangat penting untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sehingga BDI Denpasar beserta stakeholder terkait menyusun beberapa program pelatihan dan modul berbasis kompetensi nasional. Salah satunya program yang di selenggarakan yaitu pelatihan Penyunting Film Animasi (*editor*). Diklat tersebut merupakan diklat 3 in 1 yang bertujuan untuk menciptakan SDM yang berkualitas sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional

bidang Animasi yang telah ditetapkan pada Keputusan Menteri Ketenagakerjaan RI No: 400 Tahun 2014 [4]. Pada pelatihan ini akan difokuskan pada kompetensi terkait pembuatan gambar gerak dan di akhir diklat akan diadakan uji kompetensi yang bertujuan dengan kompetensi tersebut diharapkan peserta diklat siap dan ahli menjadi sebagai 3D Animator level junior [5].

Menyadari pentingnya untuk mengasah keahlian sebagai editor animasi dalam dunia industri, hal ini yang mendorong untuk mengikuti program pelatihan yang diadakan oleh BDI Denpasar untuk memenuhi standar kompetensi yang diminta dalam dunia industri.

1.2 Profil BDI Denpasar

1.2.1 Sejarah BDI Denpasar

Balai Diklat Industri Regional VI Denpasar yang pada awal terbentuknya tanggal 29 November 1984 bernama Balai Latihan Industri sesuai dengan surat keputusan Menteri Perindustrian No 417/M/Sk/11/1984 mempunyai tugas pokok menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan bagi pegawai departemen perindustrian, dengan cakupan wilayah kerja meliputi Provinsi Bali, Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Timur, Maluku, Irian Jaya, dan Timor-Timor.

Seiring dengan perkembangan pembangunan sektor industri pada tahun 2006 dilakukan perubahan struktur organisasi sesuai Peraturan Menteri Perindustrian No 50/M-Ind/Per/6/2006 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pendidikan dan Pelatihan Industri aparatur dengan wilayah kerja meliputi Provinsi Bali, NTB, NTT, Papua dan Papua Barat.

Berdasarkan Peraturan Sekretaris Jenderal Kementerian Perindustrian Nomor : 09/Sj?Ind/Per/10/2012 tentang Reposisi Pengembangan Unit Pendidikan dan Balai Diklat Industri di lingkungan Kementerian Perindustrian dan Peraturan Menteri Perindustrian No. 40/M-Ind/Per/5/2014 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pendidikan Industri, maka Balai Diklat Industri Regional VI Denpasar

berubah menjadi Balai Diklat Industri Denpasar dengan lingkup pelayanan nasional dan berbasis kompetensi dengan spesialisasi di bidang industri kreatif, khususnya animasi, kerajinan dan barang seni.

Melihat pertumbuhan industri kreatif nasional dan potensi perkembangannya, salah satu langkah strategis yang dilakukan kementerian perindustrian dalam pengembangan industri kreatif adalah melalui pembangunan Pusat Industri Kreatif Bali (Bali Creative Industry Center) yang dilengkapi ditunjang dengan berbagai penyediaan fasilitas pendukung sehingga diharapkan dapat menjadi pusat pertumbuhan dan pengembangan industri kreatif digital center, software, animasi, kerajinan, barang seni, dan wirausaha baru bidang digital creative.

Adapun tugas BDI Denpasar adalah melaksanakan diklat bagi SDM industri dengan spesialisasi animasi, kerajinan dan barang seni. Untuk dapat melaksanakan tugas tersebut BDI Denpasar mempunyai Fungsi :

1. Pelaksanaan diklat berbasis spesialisasi dan kompetensi sesuai dengan SKKNI.
2. Perencanaan diklat bagi SDM Industri yang berbasis spesialisasi & kompetensi.
3. Uji kompetensi, sertifikasi, dan penempatan tenaga kerja.
4. Identifikasi kebutuhan kompetensi SDM.
5. Inkubator bisnis, kerjasama dan pengembangan program diklat.
6. Evaluasi & pelaporan kegiatan diklat serta tata usaha.

Untuk dapat menyiapkan tenaga kerja industri siap pakai dan wirausaha mandiri BDI Denpasar bekerjasama dengan beberapa industri animasi diantaranya : PT. Bamboomedia, PT. Bali Animasi Solusi Ekakarsa (BASE STUDIO), Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI), PT. JITU Kreasi Utama, PT. Bahtera Media Network.

Gedung Bdi Denpasar dibangun di atas lahan 1,2 hektar dengan peruntukan lobby, kantor, ruang kelas, laboratorium komputer berfungsi sebagai

tempat uji kompetensi, ruang desain industri kerajinan kreatif, animasi dan promosi yang memiliki fasilitas: mini theater, ruang sound recording, ruang motion capture, ruang meeting dan ruang inkubator bisnis. ruang LSP yang memfasilitasi uji kompetensi peserta diklat. Terdapat pula showroom handycraft, keramik, fesyen, jewelry dan gedung workshop fashion, kerajinan, dan perpustakaan, selain itu dilengkapi fasilitas penunjang yakni asrama 51 kamar dengan kapasitas total 106 orang, ruang makan dan sarana olah raga.

Keberadaan BDI Denpasar dan fasilitas didalamnya diharapkan dapat diakses dengan mudah oleh kalangan sdm industri untuk mendorong daya saing industri melalui pengembangan sumber daya manusia yang mampu bersaing dengan industri luar negeri.

Visi dan Misi

1. Visi

Menjadi pusat pendidikan dan pelatihan SDM industri berbasis spesialisasi dan kompetensi bidang animasi, kerajinan dan barang seni dan berdaya saing pada tahun 2025

2. Misi

1. Mengembangkan BDI Denpasar sebagai pusat pengembangan pendidikan dan pelatihan industri kreatif berbasis spesialisasi dan kompetensi bidang animasi, kerajinan dan barang seni,
2. Menyelenggarakan diklat secara profesional dan berbasis kompetensi serta berorientasi pada kebutuhan industri,
3. Membangun SDM industri yang kompeten dan berdaya saing,

4. Mengembangkan kerja sama, penciptaan wirausaha baru dan penempatan alumni diklat.

Tugas dan Fungsi

1. Tugas

Balai Diklat mempunyai tugas melaksanakan pendidikan dan pelatihan bagi sumber daya manusia industri. Lebih lanjut, dalam keputusan Kepala Pusdiklat Industri No. 192/SJ.IND/PER/12/2012 disebutkan bahwa Balai Diklat Industri Denpasar memiliki fokus spesialisasi pendidikan dan pelatihan sumber daya manusia industri kreatif meliputi: animasi, kerajinan dan barang seni.

2. Fungsi

Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud dalam pasal 2, BDI Denpasar menyelenggarakan fungsi:

- a. Penyusunan rencana dan program pendidikan dan pelatihan bagi sumber daya manusia industri.
- b. Pelaksanaan pendidikan dan pelatihan bagi Pembina industri.
- c. Pelaksanaan pendidikan dan pelatihan bagi tenaga kerja industri, wirausaha industri kecil dan industri menengah yang berbasis spesialisasi dan kompetensi.
- d. Pelaksanaan uji kompetensi, sertifikasi dan penempatan tenaga kerja industri.
- e. Penyelenggaraan inkubator bisnis untuk wirausaha industri kecil dan industri menengah.
- f. Pelaksanaan identifikasi kompetensi sumber daya manusia yang dibutuhkan dunia usaha industri.

- g. Pelaksanaan kerja sama dan pengembangan program pendidikan dan pelatihan industri.
- h. Evaluasi dan pelaporan kegiatan pendidikan dan pelatihan industri.
- i. Pelaksanaan urusan tata usaha balai diklat industri.



Gambar 1. 1 Struktur Organisasi BDI Denpasar

1.3 Landasan Teori

1.3.1 Animasi

Animasi merupakan paduan seni dengan teknologi sebagai bagian tak terpisahkan dari disiplin ilmu film (sinematografi). Animasi 2D adalah dasar utama yang harus dikuasai sebelum kita terjun pada tingkatan jenis animasi lain seperti 3D (tiga dimensi). Untuk mengemas Informasi tentang pembelajaran animasi 2D dengan lebih menarik sesuai dengan kemajuan teknologi, maka komputer yang sering digunakan sebagai sarana bekerja dan hiburan juga dapat dijadikan media [6].

1.3.2 Prinsip Animasi

Menurut penjelasan oleh animator legendaris Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam bukunya yang berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation*(1981) animasi memiliki 12 (dua belas) prinsip dasar animasi.

Berikut adalah 12 prinsip dasar animasi dalam buku *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981)[7] :

A. *Squash and Stretch*



Gambar 1. 2 *Squash & Stretch*

Prinsip *Squash and stretch* menyatakan bahwa ada saat di mana benda ketika bergerak akan mengalami perubahan bentuk menjadi gepeng (*squash*) dan di saat yang lain menjadi meregang (*stretch*). Prinsip ini memiliki tujuan untuk memberi kesan jenis bahan dan fleksibilitas benda. Sebagai contoh adalah bola karet yang memantul di lantai.

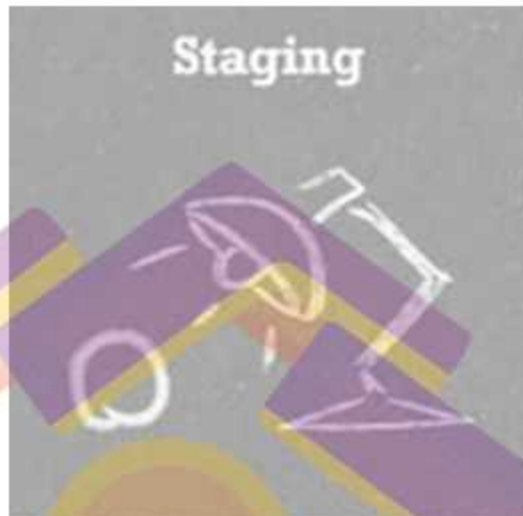
B. *Anticipation*



Gambar 1. 3 *Anticipation*

Prinsip *Anticipation* menyatakan bahwa setiap benda yang bergerak akan diawali gerakan persiapan / pendahuluan yang biasanya berlawanan arah terhadap gerakan utamanya. Sebagai contohnya, orang yang akan berlari biasanya akan mengumpulkan tenaga dan mengambil ancang-ancang terlebih dahulu.

C. *Staging*



Gambar 1. 4 *Staging*

Prinsip *Staging* lebih berhubungan dengan teknik komposisi dan *layout*. Prinsip ini menyatakan bahwa tiap elemen / aset *visual* dalam tiap potongan adegan (*cut*) dalam film animasi harus di *layout* sedemikian sehingga membentuk komposisi yang tepat. Komposisi yang tepat bisa menampilkan *focal point* dan *balance* atau *blocking* adegan yang menarik untuk dilihat.

D. *Straight Ahead & Pose-to-Pose*



Gambar 1. 5 *Straight Ahead & Pose-to-Pose*

Prinsip ini berkaitan dengan teknik menggambar dalam setiap *frame* yang dikerjakan oleh *animator*. Teknik *straight ahead* biasa dipakai untuk menggambar *frame* animasi yang bersifat ekspresif, spontan dan langsung. *Animator* menggambar *frame* demi *frame* dimulai dari *frame* pertama25 hingga *frame* terakhir dari gerakan yang ingin dihasilkan. Animasi gerakan selempar daun kering yang melayang tertiuap angin bisa dikerjakan dengan prinsip *straight ahead action*. Sementara itu sebuah gerakan yang dirancang dan lebih terencana bisa dikerjakan dengan berpedoman pada prinsip *pose to pose action*. Teknik yang biasa dipakai adalah dengan mengawali membuat beberapa gambar kunci (*key frame = key pose*) dan diteruskan dengan membuat banyak gambar pengisi (*inbetween*) di antara gambar kunci. Adegan animasi seseorang akan

mengangkat beban yang berat mungkin bisa diselesaikan dengan teknik ini.

E. *Follow Through & Overlapping Action*



Gambar 1. 6 *Follow through and overlapping action*

Prinsip ini pada hakikatnya mengadopsi hukum fisika Newton. Tujuannya adalah untuk menghasilkan kesan gerak yang natural. Prinsip *follow through and overlapping action* menyatakan bahwa benda yang bergerak kemudian tiba-tiba berhenti akan meneruskan gerak sebelumnya pada arah yang sama. Sebagai contohnya, mobil yang melaju cepat ke depan dan tiba-tiba direm akan menyebabkan penumpang di dalamnya akan bergerak mengayun ke depan.

F. *Slow In & Slow Out*



Gambar 1. 7 *Slow In & Slow Out*

Prinsip ini pada hakikatnya juga mengadopsi hukum fisika Newton agar kesan gerak yang dihasilkan tetap natural. Prinsip *slow in and slow out* menyatakan bahwa setiap benda yang bergerak akan mengalami percepatan dan perlambatan.

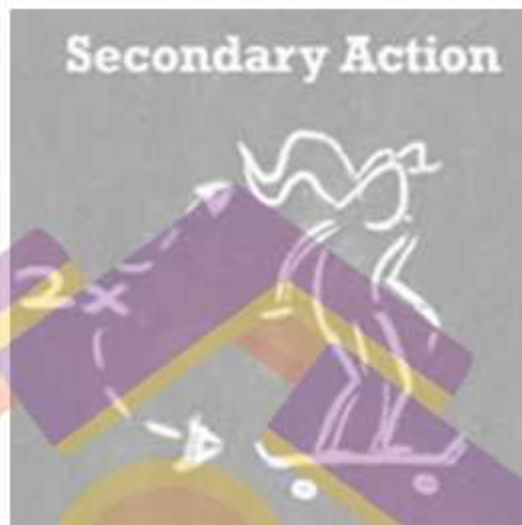
G. *Arcs*



Gambar 1. 8 *Arcs*

Prinsip ini menyatakan bahwa hampir semua benda bergerak membentuk lintasan gerak melengkung. Hal ini disebabkan karena ada tumpuan dan atau poros gerak benda. Sebagai contoh, misalnya, bola yang ditendang akan bergerak melayang membentuk lintasan melengkung (parabola) sampai dia jatuh ke tanah. Contoh lain adalah gerak anggota tubuh yang memiliki sendi sebagai poros gerak.

H. *Secondary Action*



Gambar 1. 9 *Secondary action*

Prinsip ini dikembangkan berdasar asumsi bahwa hampir tidak ada gerakan tunggal ketika seseorang melakukan suatu kegiatan atau aksi. Tujuannya adalah agar gerakan yang muncul terkesan lebih hidup. Prinsip ini memang lebih banyak diaplikasikan pada animasi karakter. Seseorang yang sedang berjalan bisa saja dianimasikan sambil bersiul.

I. *Timing*



Gambar 1. 10 *Timing*

Timing merupakan prinsip yang sangat penting di dalam animasi. Prinsip *Slow in - Slow out* dan prinsip *straight ahead action - pose to pose action*, serta prinsip *follow through and overlapping action* yang diuraikan di atas sangat tergantung dari pengaturan *timing*. Prinsip ini menjadi acuan untuk mengatur durasi terjadinya suatu gerakan dan durasi percepatan- keterlambatan gerakan.

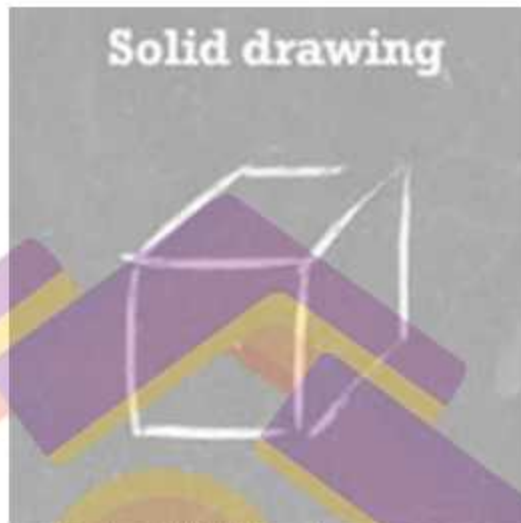
J. *Exaggeration*



Gambar 1. 11 *Exaggeration*

Prinsip *exaggeration* adalah teknik melebih-lebihkan tampilan *visual* dan kesan gerakan dalam animasi tanpa mengurangi aspek natural suatu gambar atau gerakan. Gambar dan gerakan mungkin tampak menjadi lebih karikatural namun tetap masuk akal.

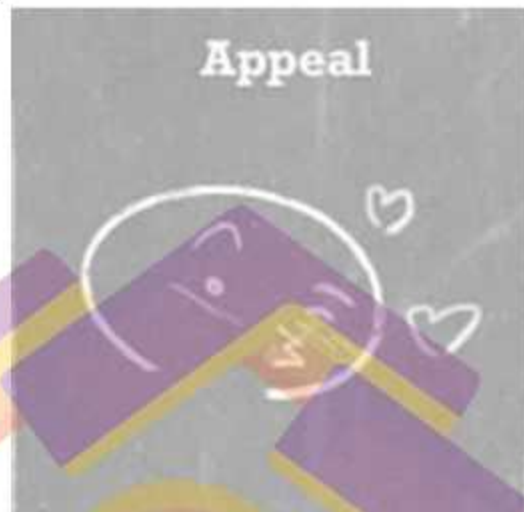
K. *Solid Drawing*



Gambar 1. 12 *Solid Drawing*

Setiap *frame* dalam animasi harus dikerjakan sungguh-sungguh dengan *skill* yang bagus yang mesti dimiliki oleh *animator*. Prinsip ini menyatakan bahwa gambar dalam animasi, adapun teknik nya, mesti ditampilkan dengan kualitas bagus.

L. *Appeal*



Gambar 1. 13 *Appeal*

Prinsip ini paling sulit diaplikasikan, karena menuntut pemahaman yang komprehensif atas naskah, desain karakter, *storyboard*, dan *animator* sendiri dalam menghidupkan karakter dalam film. Prinsip ini menyatakan bahwa karakter dan suasana dalam film animasi harus benar-benar terlihat hidup sehingga penonton bisa "terbawa" masuk dalam plot.

1.3.3 Storyboard

Storyboard adalah bentuk cerita *visual* dari naskah/skenario. *Storyboard* juga merupakan representasi *visual* pertama dari keseluruhan cerita. Ini termasuk ide awal pementasan kamera, representasi awal kemungkinan efek *visual*, dan beberapa pose karakter kunci atau peristiwa adegan yang akan ada dalam proyek. Setiap gambar dalam *storyboard* secara *visual* menggambarkan ketukan cerita, atau momen, dari naskah[8].

1.3.4 Editing

Editing video adalah sebuah proses audit terhadap klip-klip video hasil dari proses shooting, dimana pada proses ini seorang editor memilih ataupun menyunting sebuah gambar dalam bentuk video tersebut, dengan cara memotong klip-klip video cut to cut kemudian menggabungkan potongan-potongan video tersebut menjadi sebuah video yang utuh untuk kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton[9].

1.3.5 Naskah Film / Skenario

Skenario berfungsi untuk menuangkan ide cerita, sebagai acuan dalam produksi. Skenario film adalah susunan-susunan adegan yang mengandung unsur naratif disampaikan melalui media film.[10].

1.3.6 Adobe Premiere

Adobe Premiere adalah software buatan Adobe yang di fungsikan untuk mengedit video. Tayangan video yang utuh dan dapat dinikmati oleh orang lain umumnya merupakan hasil dari penggabungan beberapa cuplikan film pendek, atau biasa disebut dengan istilah clip dan aset yang telah disiapkan, seperti audio, teks dan judul, foto dan ilustrasi dan efek-efek khusus. [11].