

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Karakter stickman merupakan karakter yang simpel dan sederhana, dengan ciri khasnya lingkaran adalah kepalanya, dan garis lurus menjadi anggota badannya. Dalam era yang modern ini, tentunya banyak desain karakter 2D maupun 3D yang telah digunakan. Namun meskipun tampak sederhana, animasi stickman bisa sangat ekspresif dan mampu menggambarkan berbagai aksi dan emosi dengan jelas. Animasi stickman memiliki akar yang jauh dalam sejarah animasi, dimulai dari teknik-teknik animasi tradisional seperti flipbook dan stop motion. Pada awalnya, karakter stickman muncul dalam komik strip di koran-koran, yang kemudian berevolusi menjadi animasi digital di era modern.

Meskipun hanya terdiri dari garis-garis sederhana, animasi stickman mampu mengkomunikasikan gerakan dan emosi dengan jelas, karena kesederhanaan design tersebut, animasi stickman relatif mudah digambar dan dimodifikasi, membuatnya ideal untuk pembuatan animasi yang cepat dan efisien. Animasi stickman sering digunakan dalam meme dan konten viral di media sosial karena daya tariknya yang langsung dan kemampuannya untuk menyampaikan pesan dengan cepat.

Animasi stickman dapat dibuat menggunakan berbagai teknik, mulai dari animasi tradisional hingga animasi digital menggunakan perangkat lunak khusus seperti frame by frame, tweening dan motion capture. Animasi stickman sering juga digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep secara visual, menjadi karakter utama dalam video hiburan atau komedi, dan menjadi alat bantu dalam penelitian studi gerak manusia.

Meskipun animasi stickman memiliki banyak kelebihan, seperti kemudahan dalam pembuatan dan kemampuan untuk menyampaikan pesan secara efektif, ada beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan seperti Keterbatasan Estetika, Kesulitan dalam Menyampaikan Detail, Persepsi Sebagai Gagasan yang Sederhana dan Tingkat Persaingan di dunia animasi yang kompetitif.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan ini, solusi menghadapi kekurangan menggunakan karakter stickman ini perlu dirancang secara cermat dengan mengembangkan teknik animasi, bereksperimen dengan estetika, dan fokus dalam inovasi cerita dan konsep. Dengan menggabungkan beberapa strategi ini dapat mengatasi kekurangan-kekurangan yang dimiliki animasi stickman dan membuatnya lebih menarik serta efektif dalam menyampaikan pesan kepada audiens.

Animasi merupakan bidang yang memungkinkan untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan menerjemahkan cerita ke dalam visual yang menarik. Dengan kemajuan teknologi, semakin mudah bagi individu untuk belajar dan menciptakan animasi menggunakan perangkat lunak yang tersedia secara luas. Hal ini membuat animasi menjadi opsi karir yang lebih terjangkau untuk kami. Hal yang mendasari lainnya adalah karena kami ingin mengimplementasikan ilmu yang kami dapatkan di perkuliahan bisa menjadi awal bagi kami untuk melangkah ke jenjang karir di animasi.

Permintaan akan video animasi di dunia freelance yang semakin meningkat baik untuk keperluan hiburan, pendidikan, promosi, dan lainnya. Hal ini menciptakan peluang yang baik bagi kami untuk terus mencari pengalaman baru di dunia karir animasi. Dengan awal mula kami memilih pekerjaan ini akan membuat kami semakin melatih skill yang

kami dapatkan selama di kuliah, dan membuat kami akan terus berkembang dalam mempelajari skill baru di dunia karir animasi.

Dalam konteks laporan magang ini, kami telah bekerja sama dalam membuat video animasi ini. Video tersebut dibuat dengan tujuan memberikan informasi secara luas mengenai misteri maupun rahasia masa lalu maupun masa depan yang telah menjadi rahasia umum dan banyak yang belum mengetahui hal tersebut. Dengan kerja sama ini, kami berharap dapat memberikan kontribusi positif terhadap perusahaan, dan dapat menjadi sumber informasi dan pengetahuan bagi audiens.

Karakter utama dalam video animasi yang kami buat ini adalah karakter stickman, dimana karakter ini sebagai narator di dalam video yang akan menuturkan cerita yang ada di dalam video tersebut. Teknik menggambar yang kami gunakan adalah *drawing digital art* atau teknik menggambar dengan menggunakan software atau aplikasi komputer sehingga menghasilkan suatu gambar yang diinginkan, setelah menggambar beberapa asset yang diperlukan maka kami akan masuk tahap video editing untuk menggerakkan aset dan penambahan voice over serta beberapa sound effect yang diperlukan.

## **1.2 Profil pekerjaan yang dilakukan**

Berikut adalah ringkasan mengenai tanggung jawab, keterampilan, dan kualifikasi yang diperlukan mencakup sebagai berikut :

### **1. Judul Pekerjaan**

Pembuatan Video Animasi 2D menggunakan karakter stickman

### **2. Tanggung Jawab Utama**

Membuat asset yang diperlukan untuk video animasi

### **3. Kualifikasi**

Pendidikan, pengalaman kerja, dan keterampilan

#### **4. Keahlian**

Mampu membuat aset yang diperlukan untuk video animasi menggunakan teknik-teknik yang telah diajarkan selama masa perkuliahan dan merealisasikannya melalui proyek yang diinginkan klien, menggunakan teknik drawing art digital, digital painting dan vektor art menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.

#### **5. Lingkup Kerja**

Hanuman Choudhary sebagai klien dan rekan tim kerja Dito Fahrizal Alfianto sebagai tim editing

#### **6. Lokasi**

WFH ( Work From Home )

#### **7. Pembayaran**

Pembayaran dilakukan setelah mengirimkan video final ke klien, klien akan membayarkan melalui aplikasi PayPal sebesar 50 USD atau kurang lebihnya Rp. 750.000,-

### **1.3 Performa dari jasa penyedia freelance**

Berikut adalah performa dari jasa penyedia freelance yang dapat dievaluasi berdasarkan beberapa faktor kunci, antara lain:

1. Kualitas Kerja: Mampu mengerjakan proyek yang diinginkan klien.
2. Kepatuhan terhadap Deadline: Mampu menyelesaikan proyek yang diserahkan secara tepat waktu tanpa ada penundaan yang signifikan.

3. Komunikasi: Mampu menjalin komunikasi dengan klien secara baik, responsif dan profesional.
4. Kepuasan Klien: Mampu membangun branding diri sehingga klien merasa yakin akan skill yang dikuasai.
5. Harga dan Biaya: Mampu bernegosiasi mengenai pembayaran yang tidak merugikan kedua belah pihak.
6. Keterampilan dan Keahlian: Mampu memperlihatkan skill yang dikuasai dan relevan terhadap klien.
7. Keandalan dan Konsistensi: Mampu memberikan hasil kerja yang konsisten dan dapat diandalkan.

#### 1.4 Sekilas proyek yang dikerjakan

Proyek ini merupakan video animasi yang menjelaskan keunikan dan rahasia misteri dunia yang jarang diketahui orang. Saya bekerja sama dengan rekan saya bernama Dito Fahrizal Alfianto untuk menyelesaikan proyek ini. Saya bertanggung jawab atas pembuatan aset, sementara Dito menangani pengeditan. Proyek ini dibuat atas keinginan klien kami bernama Hanuman Choudhary dari India dan diunggah di YouTube.

##### **Langkah-langkah Pengerjaan:**

1. **Penerimaan Naskah:** Klien memberikan naskah yang kemudian kami tinjau ulang berdasarkan konsep dan alur cerita yang diinginkan.
2. **Pembuatan Storyboard:** Berdasarkan naskah, saya membuat storyboard sebagai panduan visual untuk animasi.
3. **Pembuatan Aset:**

- a) **Digital Drawing Art & Digital Painting:** Menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator untuk membuat aset, termasuk karakter stickman dan background. Teknik ini disesuaikan dengan kebutuhan aset yang digunakan.
- b) **Vector Art:** Digunakan untuk elemen-elemen tertentu yang membutuhkan kejernihan dan skala yang fleksibel.

#### 4. **Pengeditan:**

- a) **Anmasi Aset:** Menggerakkan aset yang telah dibuat menggunakan Adobe After Effects.
- b) **Penggabungan & Finalisasi:** Menggabungkan voice over dan menambahkan sound effect menggunakan Adobe Premiere Pro.

#### 5. **Pengiriman:**

Hasil akhir berupa video final dan thumbnail dikirimkan kepada klien melalui Google Drive.

#### 6. **Revisi & Pembayaran:**

- a) Klien diberikan kesempatan untuk memberikan revisi.
- b) Setelah revisi selesai, pembayaran sebesar 50 USD dilakukan melalui PayPal.