**ETIKA PROFESI**

**ANIMATOR BEKERJA**

**DI STUDIO ANIMASI**



Disususn oleh :

Jumraini J Jamaluddin (D121171013)

Suci Amaliyah Muzakkir (D121171509)

Departemen Informatika

Fakultas teknik Universitas hasanuddin

Gowa

2019

**KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kami kemudahan sehingga kami dapat menyelesaikan makalah ini dengan tepat waktu. Tanpa pertolongan-Nya tentunya kami tidak akan sanggup untuk menyelesaikan makalah ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada baginda tercinta kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-natikan syafa’atnya di akhirat nanti.

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas limpahan nikmat sehat-Nya, baik itu berupa sehat fisik maupun akal pikiran, sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan pembuatan makalah sebagai tugas akhir dari mata kuliah etika profesi dengan judul “Etika Provesi Animator Di Studio Animasi Disney”

Penulis tentu menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kesalahan serta kekurangan di dalamnya. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik serta saran dari pembaca untuk makalah ini, supaya makalah ini nantinya dapat menjadi makalah yang lebih baik lagi. Demikian, dan apabila terdapat banyak kesalahan pada makalah ini penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak khususnya kepada guru Bahasa Indonesia kami Bapak Tanjun yang telah membimbing kami dalam menulis makalah ini.

Demikian, semoga makalah ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

Gowa 13 mei 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Sampul1

Kata Pengantar2

Daftar Isi3

BAB I Pendahuluan4

 A. Latar Belakang4

 B. Rumusan Masalah5

 C. Tujuan Penulisan5

BAB II Pembahasan6

A. Hakikat Profesi Animator 6

 B. Sistem Kerja Di Studio Animasi 9

 C. Hal-Hal yang Dianjurkan Profesi Animator Secara Umum dan Khusus 10

D. Hal-hal yang Dilarang Profesi Animator Secara Umum dan Khusus 12

BAB III Penutup 14

A. Kesimpulan14

B. Saran15

Daftar Pustaka16

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Dalam dunia kerja seriap manusia harus memiliki etika dalam kehidupannya masing-masing, tanpa etika manusia akan dianggap sembrono dan tidak sopan dalam berperilaku, begitu pula dengan etika dalam berperilaku, bagaimana etika terhadap atasan, terhadap sesama teman dan etika terhadap orang yang lebih tua ataupun muda, semuanya berbeda-beda. Begitu pila dengan etika profesi, Bagaimana cara berperilaku di bidang ke ahlian masing-masing.

Sebelum itu, Etika merupakan istilah yang berasal dari bahasa Yunani yaitu ethos dan ethicos yang diartikan sebagai kebiasaan, adat istiadat ataupun tata susila yang mengandung nilai-nilaimoral. Etika kadang disamakan dengan moral. (Bertens. 1993:8). Etika didefinisikan sebagai seperangkat aturan/undang-undang yang menentukan pada perilaku benar dan salah. Aturan perilaku etik ketika tingkah laku kita diterima masyarakat, dan sebaliknya manakala perilaku kita ditolak oleh masyarakat karena dinilai sebagai perbuatan salah. Etika merupakan pedoman bagi perilaku moral di dalam masyarakat yang membahas nilai dan norma, moral yang mengatur interaksi perilaku manusia baik sebagai individu maupun sebagai kelompok.

Profesi adalah pekerjaan yang dilakukan berkaitan dengan keahlian khusus dalam bidang pekerjaannya. Profesi merupakan suatu pekerjaan yang berkaitan dengan bidang yang didominasi oleh pendidikan dan keahlian, yang diikuti dengan pengalaman praktik kerja purna waktu. Dilaksanakan dengan mengandalkan keahliannya.

Animator adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam mendesain animasi menggunakan komputer. Animator juga disebut sebagai orang-orang yang mengerjakan proyek animasi.

1. **Rumusan Masalah**
2. Apa itu animator?
3. Bagaimana system kerja animator di studio animasi?
4. .Hal-hal apa saja yang dianjurkan untuk dilakukan oleh seseorang dengan profesi Animator secara umum dan khusus?
5. Hal-halapa saja yang dilarang untuk dilakukan oleh seseorang dengan profesi Animator secara umum dan khusus?
6. **Tujuan Penulisan**
7. Untuk mengetahui apa pekerjaan dari Animator.
8. Untuk mengetahui system kerja animator di studio animasi.
9. Untuk mengetahui hal-hal apa saja yang dianjurkan untuk dilakukan oleh seseorang dengan profesi Animator secara umum dan khusus
10. Untuk mengetahui hal-hal apa sajayang dilarang untuk dilakukan oleh seseorang dengan profesi Animator cara umum dan khusus.

**BAB II**

**PEMBAHASAN**

1. **Hakikat Profesi Animator**
2. Pengertian Animasi

Animator adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam mendesain animasi menggunakan komputer. Animator juga disebut sebagai orang-orang yang mengerjakan proyek animasi. Mereka menggambar sebuah sketsa, memberi tekstur warna, dan merangkai adegan dengan sketsa tersebut. Dulu, para animator menggunakan kertas untuk menggambar sketsanya. Tapi kini proses menggambar dan menggerakkan karakter bisa lebih mudah dilakukan dengan menggunakan software seperti 3D Studio Max, Maya, Blender, atau Softimage XSI.

Animator menghasilkan beberapa gambar yang disebut frame, yang bila diurutkan bersama-sama dengan cepat menciptakan ilusi gerakan yang dikenal sebagai animasi. Gambar dapat terdiri dari gambar, model atau boneka digital atau digambartangan. Animator hanya perlu untuk menganimasikan objek antarkeyframe. Tidak perlu lagi membuat animasi frame demi frame seperti dalam pembuatan animasi gambar demi gambar dalam pembuatan film kartun konvensional. Sedangkan frame-frame antar keyframe tersebut akan diterjemahkan sendiri oleh komputer menjadi sebuah gerakan seperti yang diinginkan animator.

Animator dapat berkerja sebagai animator 2D maupun 3D. Khususnya animator 3D, mendesain atau merancang animasi tiga dimensi.

1. Sejarah Animator

Awal perkembangan 3D animation sudah dimulai sejak tahun 1964, ketika Ivan Sutherland dari Massachussetts Institute of Technology berhasil mengembangkan sebuah program bernama Sketchpad yang mampu menggambar sinar-sinar garis langsung pada Cathoda Ray Tube ( CRT ). Hasilnya adalah sebuah object yang sederhana dan primitive yaitu sebuah kubus dengan garis-garis yang merupakan gambar geometris yang sangat sederhana namun membuka pandangan manusia tentang bagaimana computer graphic bisa digunakan. Sejak New York Institute of Technology ( NYIT ) memulai rencananya untuk menciptakan computer-animated feature film (1970), gelombang pertama dari commercial computer graphic studio mulai terlihat. Film visionary George Lucas merekrut Catmul dari NYIT pada tahun 1978 untuk membuka Lucas Film Computer Development Division.

Perubahan teknik penggambaran animasi dunia mulai bergeser menjadi teknik tiga dimensi (3D) ketika Pixar Animation Studios memproduksi Toy Story (1995). Hal ini dilanjutkan dengan memproduksi animasi sejenis macam Antz (1998), A Bug’s Life (1998), dan Toy Story 2 (1999). Penggunaan animasi 3D makin menggila ketika Shrek dan Final Fantasy: The Spirits Within diproduksi pada tahun 2001.

Dengan melihat perkembangan animasi yang begitu pesat, maka muncullah sebuah profesi yang memiliki keahlian dalam mendesain animasi atau dikenal sebagai 3D animator. Hal tersebut mendorong para animator untuk berkarya di bidang animasi. Perkembangan yang begitu pesat menyebabkan bertambah luasnya lahan pekerjaan bagi seorang animator. Tidak hanya sebagai animator film dalam pembuatan sekuel film, tetapi seorang animator dapat berperan dalam pembuatan sebuah iklan multimedia, pengisi special effect dalam pembuatan video klip musik/film.

Dengan melihat jenis animasi di atas dapat disadari bahwa dunia animasi sangatlah luas dan kesempatan kita sangat terbuka lebar. Bagi calon animator muda jangan ragu untuk melihat kesempatan dan meraihnya. Bagi yang telah berkecimpung hendaknya tidak terjebak di dalam pengkotak-kotakan karya animasi ke dalam bentuk medianya saja. Karena dasar animasi adalah sama, menciptakan ilusi kehidupan, dari yang tidak ada menjadi ada.

1. Tujuan Animator

Tujuan dari animator adalah mampu membuat sebuah karya animasi yang dapat menjadi sesuatu yang berguna dalam penerapannya di bidang komputer. Animator juga bisa merambah segala bidang seni dan hiburan. Misalnya dengan membuat iklan di televisi, membuat film animasi, membuat game dan simulasi, juga bisa digunakan untuk penelitian ilmiah seperti kedokteran, arsitektur, dan lainnya. Proyek animasinya pun beragam. Animator bisa membuatnya dalam bentuk dua dimensi, tiga dimensi, atau gabungan dengan adegan yang dilakukan manusia (life shoot).

1. Skil yang dibutuhkan untuk menjadi animator

Adapun skill yang harus dipenuhi untuk menjadi seorang animator, yaitu :

1. Creative Skills Seorang animator harus memiliki keterampilan menggambar yang sangat baik untuk menjelaskan konsep animasi yang akan dibuat. Dalam beberapa kasus, animator juga harus mampu menciptakan sebuah alur cerita
2. Graphics Components Skills Animator harus mampu merancang latar belakang yang menonjolkan karakter yang dibuat dan membuatnya realistis. Animator harus mengetahui komponen-komponen pembentuka animasi misalnya karakter, latar belakang dan pergerakan.
3. Communication Skills Keterampilan bekomunikasi sangat penting, terutama jika animator bekerja sama dengan client atau tim. Animator harus mampu memahami apa yang diinginkan oleh client. Animator juga harus mampu berkomunikasi dengan anggota tim dan customer, terutama jika proyek yang akan dikerjakan.
4. Teamwork vs Individuality Seorang animator harus mampu bekerja sendiri, tetapi juga harus mampu bekerja sama sebagai bagian dari tim, ketika sebuah proyek membutuhkan banyak animator, seperti film. Komunikasi adalah bagian penting dari keterampilan ini juga.
5. Math, Computer Software and Physics Skill Menjadi seorang animator memerlukan pemahaman yang baik tentang matematika dan fisika. Misalnya menghitung garis bayangan, menentukan sudut untuk pencahayaan baik dan menggunakan hukum fisika gravitasi ketika merancang animasi objek jatuh. Animator juga harus tahu apa program komputer atau sistem operasi yang terbaik, pengetahuan umum tentang komputer dan sistem operasi sering merupakan keterampilan yang diinginkan.
6. **Sistem Kerja Di Studio Animasi**
7. Penghubung dengan klien dan mengembangkan animasi dari konsep mereka;
8. Menciptakan storyboard yang mengembangkan naskah
9. Menggambar atau membuat sketsa 2D, karya seni atau ilustrasi
10. Merancang model, latar belakang, set, karakter, objek, dan lingkungan animasi
11. Mengembangkan waktu dan kecepatan gerakan karakter atau objek selama urutas gambar dan memastikan mengkuti ost dan persyaratan audio
12. Menggunakan paket perangkat lunak teknis seperti, flash, 3d studi max, maya, lightwave,solftimage dan cinema 4d.
13. Membangun dengan akurat dan rincian frame demi frame
14. Merekam dialog dan bekerja dengan editor untuk komposit sebagai lapisan animasi (latar belakang, efek khusus, karakter dan grafis) untuk menghasilkan potongan utuh.
15. Bekerja untuk tengat waktu produksi tertentu untuk memenuhi kebutuhankomersial klien
16. Bekerja dalam tim sebagai bagian dari jaringan produksi yang lebih luas, yang mungkin termasuk berhubungan dengan percetakan, copywriter, fotografer, desainer, ekseklutif, desainer website atau spesialisasi pemasaran.
17. **HaL-Hal yang Dianjurkan Profesi Animator Secara Umum dan Khusus**

Adapun hal-hal yang dianjurkan Profesi Animator adalah sebagai berikut:

1. Secara Umum

1. Menjunjung martabat dan nama baik profesi Animator dalam kaitannya dengan pekerjaan, (mendapatkan pekerjaan), rekan seprofesi, pemberi tugas, pemerintah, profesi lain dan interaksinya dengan masyarakat maupun lingkungan.
2. Senantiasa berusaha untuk saling mengingatkan rekan anggota lain terhadap tindakan-tindakan yang bertentangan dengan kode etik profesi.
3. Harus mendukung azas pemilihan menurut keahlian. Mereka tidak akan melamar pekerjaan atas dasar harga saja tanpa dukungan usulan teknik atau metodologi. Meskipun negoisasi imbalan jasa tertentu masih dibolehkan dan biasa diadakan khususnya bertalian dengan anggaran Pemberi Tugas, namun para anggota tidak akan menyesuaikan imbalan jasa sedemikian rupa sehingga terjadi pelanggaran terhadap ketentuan-ketentuan perilaku keprofesian.
4. Hanya boleh mempromosikan jasa-jasa keprofesiannya dengan cara yang berintikan fakta-fakta, terhormat dan tanpa pernyataan-pernyataan atau implikasi yang bersifat membesar-besarkan dan atau memuji diri sendiri yang dapat diasosiasikan sebagai kebohongan.
5. Bertindak jujur, setia, tidak curang, dan penuh ketulusan hati dalam menjalankan pekerjaan maupun pengabdian kepada masyarakat.
6. Mahir dan memahami pekerjaan serta menjalankan pekerjaan seoptimal mungkin. Menghormati prinsip pemberian imbalan yang layak dan memadai sesuai peraturan yang berlaku. Menularkan pengetahuan bidang keahliannya secara wajar kepada juniornya, rekan profesi, dan kepala dunia akademisi kalau dibutuhkan.

2. Secara Khusus

* 1. Seorang animator harus memiliki keterampilan menggambar yang sangat baik untuk menjelaskan konsep animasi yang akan dibuat. Dalam beberapa kasus, animator juga harus mampu menciptakan sebuah alur cerita
	2. Animator harus mampu merancang latar belakang yang menonjolkan karakter yang dibuat dan membuatnya realistis. Animator harus mengetahui komponen-komponen pembentukananimasi misalnya karakter, latar belakang dan pergerakan.
	3. Keterampilan berkomunikasi sangat penting, terutama jika animator bekerja sama dengan client atau tim. Animator harus mampu memahami apa yang diinginkan oleh client. Animator juga harus mampu berkomunikasi dengan anggota tim dan customer, terutama jika proyek yang akan dikerjakan.
	4. Seorang animator harus mampu bekerja sendiri, tetapi juga harus mampu bekerja sama sebagai bagian dari tim, ketika sebuah proyek membutuhkan banyak animator, seperti film. Komunikasi adalah bagian penting dari keterampilan ini juga.
	5. Menjadi seorang animator memerlukan pemahaman yang baik tentang matematika dan fisika. Misalnya menghitung garis bayangan, menentukan sudut untuk pencahayaan baik dan menggunakan hukum fisika gravitasi ketika merancang animasi objek jatuh. Animator juga harus tahu apa program komputer atau sistem operasi yang terbaik, pengetahuan umum tentang komputer dan sistem operasi sering merupakan keterampilan yang diinginkan.

**D. Hal-hal yang Dilarang Profesi Animator Secara Umum dan Khusus**

 Adapun hal-hal yang dilarang Profesi Animator adalah sebagai berikut:

 1. Secara Umum

1. Tidak boleh membayar ataupun menawarkan untuk membayar, ataupun memberikan atau menawarkan pemberian, kemudahan atau rangsangan lain, baik secara langsung maupun tidak langsung untuk mendapatkan pekerjaan.
2. Tidak boleh dengan sengaja atau karena kelalaiannya berbuat sesuatu yang merugikan nama baik, masa depan atau usaha ataupun Profesi lainnya. Setiap kritik atas pekerjaan orang lain hanya dilakukan di dalam forum yang disediakan.
3. Tidak boleh dengan sengaja atau karena kelalaiannya mengerjakan pekerjaan sekalipun atas permintaan Pemberi Pekerjaan, yang berakibat pada kerusakan lingkungannya.
4. Tidak boleh menerima imbalan jasa, dalam bentuk uang ataupun dalam bentuk lain, dari lebih dari satu pihak untuk jasa-jasa yang diberikan dalam penugasan yang sama kecuali bila masalahnya dijelaskan sepenuhnya kepada dan disetujui oelh semua pihak yang berkepentingan.
5. Tidak boleh membeberkan informasi yang diperolehnya dalam penugasan atau dalam proyek mengenai urusan pribadi, bisnis, proses-proses teknik atau apapun juga dari pemberi tugas, kecuali dengan izin tertulis yang jelas dari Pemberi Tugas, dengan ketentuan tidak dipindahkan secara digital.
6. Tidak boleh mengadakan atau melanjutkan hubungan kerja sama, usaha atau hubungan keprofesian dengan seseorang yang telah dipecat dari keanggotaanatau lembaga keprofesian lainnya yang disebabkan pelanggaran ketentuan-ketentuan tata laku profesi dari lembaga keprofesiannya.
7. Tidak boleh menerima sesuatu penugasan dengan imbalan jasa atau biaya beban personil yang tidak ditentukan lebih dahulu atau dimana pembayaran-pembayaran dipersyaratkan kepada berhasilnya proyek atau kepada pelaksanaan oelh pihak-pihak lain.

 2. Secara Khusus

1. Tidak menampilkan atau membuat desain yang berkenaan dengan isu SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar-golongan).
2. Tidak menampilkan tulisan dan/atau gambar yang baik secara explisit maupun implisit berkaitan dengan hubungan seksual, pelelcehan seksual, masturbasi, ketelanjangan, alat kelamin, pornografi anak, dan/atau persetubuhan dengan binatang.
3. Tidak menjelekkan desain milik desainer lain di depan klien. Bersainglah dengan sehat dan adil.

**BAB III**

**PENUTUP**

**A. Kesimpulan**

1. Banyak dari aktifitas animator melibatkan upaya pemasaran dan bersikap proaktif dalam menjual ide-ide kreatif untuk menarik calon pelanggan dank lie. Hal ini berlaku diseluruh bidang, baik bekerja sendiri, bekerja lepas atau sebagai pebisnis. Seorang Animator memiliki banyak peluang kerja, terutama dalam bidang industry animasi dan perfilman, industry periklana dan broadcasting, industry game, industry web dan internet serta arsitektur dan property.

2. Agar mampu menjalankan profesi Animator secara profesional serta berguna bagi bangsa dan Negara maka setiap Animator wajib:

a. Menjunjung martabat dan nama baik profesi Animator dalam kaitannya dengan pekerjaan, (mendapatkan pekerjaan), rekan seprofesi, pemberi tugas, pemerintah, profesi lain dan interaksinya dengan masyarakat maupun lingkungan.

b. Mahir dan memahami pekerjaan serta menjalankan pekerjaan seoptimal mungkin.

c. Bertindak jujur, setia, tidak curang, dan penuh ketulusan hati dalam menjalankan pekerjaan maupun pengabdian kepada masyarakat.

d. Seorang animator harus mampu bekerja sendiri, tetapi juga harus mampu bekerja sama sebagai bagian dari tim, ketika sebuah proyek membutuhkan banyak animator, seperti film. Komunikasi adalah bagian penting dari keterampilan ini juga.e.Dan sebagainya.

3. Perlu diketahui menjadi Animator ada beberapa hal-hal yang dilarang salah satunyatidak menampilkan tulisan dan/atau gambar yang baik secara explisit maupun implisit berkaitan dengan hubungan seksual, pelecehan seksual, masturbasi, ketelanjangan, alat kelamin, pornografi anak, dan/atau persetubuhan dengan binatang.

**B. Saran**

 Beberapa tips trik menjadi Animator:

1. Niat dan motivasi

2. Bergabung dengan komunitas Animator

3. Belajar dari Animator Professional

4. Sering-sering berlatih menganimate atau menggerakan karakter

5. Sering menciptakan karya animate lalu publish ke jejaring social atau lainnya untuk mendapatkan kritikan

6. Mengerti dan menerapkan 12 prinsip dasar animasi

7. Bekerja di Studio Animasi

8. Tidak pernah putus asa dalam menggapai cita-cita, tidak boleh menyerah sesusah apapun itu kita harus terus berkarya

9. Selalu berdoa dan meminta doa kedua orang tua agar jalan dimudahkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Jobsinfodeia. Pengertian Kerja Animator [Internet]. Mei 2016. [Dikutip 30 April 2017]. Tersedia dari: [*http://jobsinfopedia.blogspot.co.id/2016/05/pengertian-kerja-animator-detail.htmlRahayuayu28*](http://jobsinfopedia.blogspot.co.id/2016/05/pengertian-kerja-animator-detail.htmlRahayuayu28)*.*

Etika Profesi [Internet]. 18 Oktober 2013. [Dikutip 1 Mei 2017]. Tersedia dari: [*https://rahayuayu28.wordpress.com/2013/10/18/etika-profesi/*](https://rahayuayu28.wordpress.com/2013/10/18/etika-profesi/)