



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kualitas tenaga kerja dalam bidang industri kreatif khususnya bidang animasi di Indonesia meningkat pesat. Hal ini mendorong lahirnya studio-studio animasi yang tersebar di beberapa tempat di Indonesia. Studio-studio tersebut bergerak dalam bidang iklan dan animasi baik 2D maupun 3D. Biasanya studio-studio tersebut bekerja untuk agen periklanan, berpartner dengan studio lain hingga menyediakan jasa untuk studio yang lebih besar dari luar negeri. Sebagian bahkan mengerjakan IP original sendiri.

PT. Sinar Cipta Lumindo atau biasa dikenal dengan nama Lumine Studio merupakan salah satu studio animasi ternama di Indonesia. Letaknya yang berada di ibukota juga menjadi salah satu faktor pendukung. Kualitas dan reputasi Lumine Studio dapat diperlihatkan dari beberapa karya yang dibuat bekerja sama dengan beberapa brand terkenal seperti, Dancow, Marlboro, BCA, hingga Alfamart. Selain itu juga Lumine terus membuat IP original baru.

Melihat kualitas dan rekan kerja dari Lumine Studio tersebut penulis tertarik mengajukan praktek kerja magang di Lumine Studio untuk mengetahui *timeline* dan *pipeline* dari studio tersebut.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di Lumine Studio yang dilaksanakan penulis bertujuan untuk menambah pengetahuan penulis dan membiasakan diri dalam dunia kerja melalui kerja magang. Selain itu juga melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama serta menambah *networking*. Lalu, sebagai salah satu syarat kelulusan.

Dengan pelaksanaan praktek kerja magang ini, penulis berharap dapat mempelajari proses kerja dalam industri kreatif yang professional secara sistematis, seperti cara mengatur *timeline* dan *pipeline* dari awal produksi hingga hasil akhir. Selain itu, menambah dan meningkatkan kemampuan penulis dalam penggunaan *software* Autodesk Maya.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Setelah UAS semester 6 berakhir penulis mengirimkan beberapa surat lamaran beserta lampiran CV dan portofolio untuk kerja magang ke beberapa perusahaan melalui e-mail pada tanggal 28 Juni 2016. Pada tanggal 30 Juni 2016 pihak Lumine Studio memberikan surat balasan pertama yang berisi akan mereview surat lamaran penulis. Kemudian pada 18 Juni 2016 pihak Lumine Studio mengirim surat kedua yang berisi konfirmasi kesiapan hadir untuk diwawancara tanggal 25 Juli 2016 di Lumine Studio. Pada tahap wawancara, penulis diorientasi oleh Boyke Effendy akan ketentuan, proyek, dan fasilitas yang penulis dapat selama penulis menjadi peserta magang di Lumine Studio. Setelah mengikuti tahap wawancara, pihak Lumine Studio mengirimkan surat bahwa penulis telah diterima untuk kerja magang yang dimulai pada tanggal 22 Agustus 2016. Namun, dikarenakan keterlambatan berkas dari pihak Lumine Studio, KM-03 penulis dimulai pada tanggal 1 September 2016.

Pelaksanaan kerja magang penulis berlangsung selama 13 minggu berdasarkan KM-03, yaitu dimulai pada 1 September 2016 hingga 21 November 2016. Penulis bekerja selama lima hari dalam seminggu, dari Senin sampai Jumat. Jam kerja Lumine Studio dalam sehari dimulai dari jam 09.00 sampai 18.00, dengan waktu istirahat selama satu jam pada hari Senin hingga Kamis (12.00-13.00) dan satu setengah jam pada hari Jumat (12.00-13.30).

Penulis mendapatkan hari libur pada hari Sabtu, Minggu, dan libur nasional. Selain itu, penulis mendapatkan ijin tidak hadir atau terlambat pada saat penulis berhalangan yang berhubungan dengan kegiatan kuliah.

Selama pelaksanaan kerja magang, penulis diarahkan dan dibimbing oleh Boyke Effendy, *Lead Senior 3D Artist*. Penulis mengerjakan *Cimagine Interior* proyek utama dan *Nursery Rhymes* proyek sementara dikarenakan referensi proyek *Cimagine Interior* yang telah habis. Dimas Wyasa dan Intan Hidayah, *Senior 3D Artist*, bertugas memeriksa *quality control* dari aset yang telah penulis kerjakan.