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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri kreatif di Indonesia sedang mengalami perkembangan yang cukup pesat. Perkembangan ini ditandai oleh banyak hal, salah satunya adalah pembentukan Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (BEKRAF) oleh Presiden Republik Indonesia pada awal tahun 2015. BEKRAF bertanggung jawab untuk mengembangkan ekonomi kreatif di Indonesia dengan membantu pengusaha-pengusaha di bidang kreatif melalui program kerjanya. BEKRAF memiliki 16 subsektor dan di antaranya adalah subsektor 'Film, Animasi, dan Video'.

Adanya dukungan pemerintah dan meningkatnya minat masyarakat Indonesia terhadap perfilman dalam negeri pun memicu munculnya studio-studio animasi baru yang ingin ikut ambil bagian dalam perkembangan film di Indonesia. Salah satu studio tersebut adalah UMN Production yang berada di bawah Yayasan Multimedia Nusantara. UMN Production adalah studio animasi baru dengan tim produksi yang masih relatif kecil. Jumlah karyawan yang kurang dari 20 orang ini menimbulkan adanya perbedaan *pipeline* produksi dengan studio-studio animasi besar. Pada studio kecil, seorang karyawan mungkin harus mengambil pekerjaan lebih banyak dari yang awalnya diberikan demi memastikan agar proyek selesai tepat pada waktunya. Tidak menutup kemungkinan bahwa pekerjaan tambahan tersebut adalah pekerjaan yang berada di luar bidang yang dikuasai karyawan tersebut, misalnya seorang *animator* ditugaskan untuk mengerjakan *lighting*. Kondisi ini menjadi sebuah peluang bagi penulis untuk memperoleh lebih banyak ilmu dalam periode magang ini sekaligus belajar untuk mengatur waktu dengan lebih baik.

Usia UMN Production yang masih sangat muda juga menjadi pertimbangan penulis dalam memilih tempat praktik kerja magang. Dengan memilih untuk bergabung dalam sebuah studio animasi yang baru, penulis tentunya akan mendapatkan sedikit pengetahuan tentang upaya sebuah studio untuk terus bertahan

Peranan cg artist..., Robert Sunny, FSD UMN, 2017

dan berkembang. Pengetahuan ini tentunya akan sangat berharga jika suatu saat nanti penulis memutuskan untuk memulai studio animasi sendiri.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang menjadi sebuah syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Praktik kerja magang dilakukan pada mata kuliah *internship*. Pada mata kuliah ini mahasiswa diwajibkan untuk melakukan praktik kerja magang (menjadi *intern*) pada sebuah perusahaan dan melaporkan seluruh proses kerja yang dilalui.

Praktik kerja magang menjadi sebuah kesempatan bagi mahasiswa untuk mempersiapkan diri sebelum terjun ke dunia kerja. Pada periode magang ini, mahasiswa akan dibimbing oleh para senior yang tentunya memiliki pengetahuan yang jauh lebih luas dibanding mahasiswa. Dengan ini, para mahasiswa harus mampu mempelajari teknik-teknik yang digunakan oleh senior-senior agar mampu mencapai standar kualitas perusahaan tersebut.

Selain penyesuaian kualitas, seorang mahasiswa yang melakukan praktik kerja magang juga harus bisa beradaptasi terhadap waktu. Mahasiswa yang menjadi *intern* diberikan kebebasan dalam memanfaatkan waktu kerjanya, namun jangka waktu pengerjaan sebuah tugas dalam dunia kerja biasanya lebih pendek dibandingkan pada masa kuliah. Oleh sebab itu, pengelolaan waktu yang baik menjadi sebuah aspek yang harus mampu dikuasai oleh mahasiswa pekerja magang karena *deadline* dalam sebuah perusahaan tidak boleh dilanggar.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai dengan buku panduan magang program studi desain komunikasi visual (DKV) UMN, seorang mahasiswa wajib melakukan proses magang di sebuah perusahaan selama 320-480 jam atau sekitar 40 hari kerja. Sebelum melakukan proses magang, penulis terlebih dahulu mengirimkan surat lamaran beserta CV ke HRD UMN. Setelahnya, penulis diberikan sebuah *test* untuk membuat animasi jalan, lari, dan *idle* dari sebuah karakter menggunakan *Autodesk 3ds Max*.

Peranan cg artist..., Robert Sunny, FSD UMN, 2017

Hasil *test* tersebut dievaluasi terlebih dahulu oleh *animation supervisor* di UMN Production. Setelahnya, penulis baru mendapatkan kabar bahwa penulis diterima bekerja di UMN Production dan diminta untuk mengirimkan dokumen-dokumen yang diperlukan untuk keperluan administrasi. Penulis juga diminta untuk menandatangani surat perjanjian kerja yang mengatur hak dan kewajiban setiap pekerja magang di UMN Production. Salah satunya mengatur periode magang yaitu dimulai dari tanggal 6 Februari 2017 sampai dengan 6 Mei 2017. Waktu kerja dimulai dari pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB dengan waktu istirahat pada pukul 12.00 – 13.00 WIB.

Penulis bekerja sebagai *CG Artist* yang mencakup *animator* dan *technical artist.* Perangkat lunak yang digunakan pada UMN Production adalah *Autodesk Maya*. Perangkat lunak ini masih sangat asing bagi para pekerja magang. Oleh karena itu, empat minggu pertama periode magang diadakan *training* yang mencakup pembelajaran perangkat *Autodesk Maya* serta pelatihan animasi. Setelah *training*, penulis diposisikan menjadi *lead animator* untuk proyek KGF selama 3 minggu. Menyusul proyek KGF, penulis dilibatkan dalam pengerjaan proyek NBR sampai periode magang berakhir.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA