



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Studio animasi di Indonesia telah mempengaruhi perkembangan dalam industri kreatif. Beragam jenis animasi bermunculan dengan teknologi yang berkembang secara pesat, seperti animasi 2D, animasi 3D, *stopmotion*, *motion graphic*, dan lainnya sehingga membuat studio animasi di Indonesia menjadi lebih banyak sejak tahun 2016 (“Menggali Potensi Industri Animasi,” 2019). Studio animasi yang terus bertambah di Indonesia membuka lowongan magang untuk menjadi sebuah wadah agar dapat berkembang dalam menciptakan filmnya sendiri. Sehingga mahasiswa memiliki wawasan yang luas tentang proses produksi animasi dalam industri animasi. Salah satu studio animasi yang membuka lowongan magang animasi di Jakarta adalah Viva Fantasia Animation, yang menjadi salah satu studio yang fokus pada animasi 3D dan melakukan debut pertamanya dengan *feature film* yang berjudul *Knight Kris* (2017) sebagai debut dari studio ini.

Dalam Viva Fantasia Animation, terdapat berbagai divisi yang dimulai dari *concept art*, *modeler*, *animator*, dan *technical*. Dalam studio ini, *VFX Artist* yang merupakan salah satu bagian dari divisi teknikal memiliki tugas untuk memberikan efek pada film sehingga terlihat lebih nyata. Viva Fantasia Animation menjadi tempat penulis melakukan program magang atas rekomendasi teman karena memiliki suasana lingkungan yang nyaman dan berkembang bersama.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Proses kerja magang merupakan salah satu syarat untuk kelulusan bagi seluruh mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara yaitu dengan melakukan kerja magang. Pengalaman secara langsung yang didapat dari kerja magang diharapkan

menjadi pembelajaran dalam memahami alur kerja studio dan mendalami kemampuan penulis mengenai *VFX*.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Prosedur pelaksanaan kerja magang diawali dengan pengiriman menggunakan *e-mail* yang berisikan dokumen berupa CV, portofolio, dan surat lamaran magang kepada HRD dari Viva Fantasia Animation pada 7 Agustus 2019. Kemudian, *e-mail* tersebut dibalas oleh Bapak Kurniawan Biantoro yang berisikan kehadiran ke studio untuk wawancara tanggal 9 Agustus 2019. Saat penulis datang ke studio Viva Fantasia Animation, wawancara dilakukan dengan Pak Kurniawan yang memperkenalkan dirinya sebagai produser dan CEO di Viva Fantasia Animation.

Pak Kurniawan menerima penulis untuk melakukan program magang dan diberi tanggung jawab sebagai *VFX Artist* di Viva Fantasia Animation. Kemudian, Pak Kurniawan menjelaskan beberapa peraturan yang disebutkan terdiri dari waktu kerja yang dimulai dari jam 10.00 sampai jam 18.00, pakaian yang dikenakan rapi dan sopan, untuk jam istirahat di Viva Fantasia Animation mulai dari jam 12.00 sampai jam 13.00. Kontrak penulis program magang di Viva Fantasia Animation selama 4 bulan dimulai pada tanggal 12 Agustus 2019 dan selesai pada tanggal 12 Desember 2019, sehingga sampai saat ini penulis masih berada dalam periode magang. Penulis dikenalkan kepada salah satu karyawan di Viva Fantasia Animation bernama Santosa Irawan yang akan menjadi supervisi penulis selama program magang berlangsung. Sampai saat ini, penulis masih melakukan proses magang di Viva Fantasia Animation.