



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

Animasi 3D sudah menjadi hal yang umum di kalangan masyarakat Indonesia. Banyak tayangan animasi 3D baik di layar lebar seperti “Baby Boss” maupun pada layar kaca. Sudah terdapat beberapa studio animasi yang telah berdiri di Indonesia seperti Infinite, Base, Lumine, Gepeto dan sebagainya. Beberapa diantara mereka mengambil bagian dalam sebuah serial animasi baik dalam ataupun luar negeri dan ada juga yang mengambil dalam bagian *advertising*.

Studio-studio yang sudah terkenal telah berdiri selama beberapa tahun sehingga memiliki nama besar. Kalangan masyarakat pun dapat mengenali mereka beserta dengan lokasinya. Para animator yang baru lulus pun tentu saja akan berlomba-lomba untuk dapat ambil bagian dalam studio tersebut. Jarang dari mereka yang mau ikut ambil bagian dalam sebuah studio yang baru saja berdiri.

Penulis memilih bekerja di perusahaan yang penulis ajukan karena UMN Production merupakan sebuah studio baru yang berdiri dibawah naungan UMN. Dengan bekerja pada sebuah studio yang baru dibuka, penulis berharap mendapatkan ilmu dan pengalaman mengenai bagaimana sebuah studio mulai berdiri dan cara untuk membangunnya. Pengalaman yang diharapkan bekerja dalam studio yang pertama berdiri sangat jarang didapatkan dalam proses kerja magang. Oleh karena itu penulis tidak ingin melewatkan kesempatan tersebut.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dilaksanakannya kerja magang adalah untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan ke dalam proses kerja di dalam sebuah studio. Selain itu, tujuan kerja magang dalam tempat kerja yang dipilih untuk mendapatkan ilmu mengenai bagaimana bekerja di dalam sebuah studio dan mengetahui bagaimana standar animasi sebuah studio. Serta dengan memasuki sebuah studio yang baru diharapkan mendapatkan ilmu bagaimana sebuah studio berjuang agar dapat berdiri di kalangan studio lainnya.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai dengan syarat kerja magang yang telah ditetapkan oleh kampus, waktu minimum untuk kerja magang adalah 2 bulan atau 320 jam. Sehingga masa kerja penulis dari bulan Februari sampai April. Jam kerja yang ditetapkan oleh perusahaan adalah jam 08.00 sampai jam 17.00 sesuai dengan kontrak kerja yang telah diberikan oleh perusahaan. Jika bekerja di dalam studio terkadang diperlukan jam lembur, namun karena UMN Production merupakan studio baru jadi tidak memiliki jam lembur.

Selama kerja, penulis bekerja sebagai animator dan juga belajar sebagai *rigger* di dalam sebuah *project* sesuai dengan standar yang diminta oleh klien dan sesuai dengan kebutuhan animasi di dalam film. Prosedur pekerjaan magang yang dilakukan dalam tempat ini berbeda dari studio lainya karena sebagian besar anggota adalah mahasiswa magang juga. Demi mencapai sebuah hasil animasi pun kami saling bertukar pikiran dan saling berpendapat atas hasil karya satu sama lain.

