



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

Di era yang memasuki abad ke-20 ini, teknologi kian berkembang dan semakin maju dalam berbagai bidang. Salah satunya adalah Animasi bukanlah sesuatu yang baru didengar baru-baru ini, melainkan sudah *familiar* sejak lama, bahkan beribu tahun yang lalu dan telah tersebar ke seluruh dunia. Berbicara mengenai animasi, animasi sendiri memiliki pengertian dimana membuat benda atau bentuk mati menjadi bergerak, serta seolah memiliki jiwa dan tampak hidup. Hal tersebut merupakan tugas animator dalam menganimasikan karakternya agar tampak hidup dan memiliki emosi. Tanpa adanya emosi dan jiwa, maka animasi tersebut akan tampak membosankan. Salah satu studio animasi besar yang sudah mendunia yang berhasil mempraktikkan konsep tersebut adalah Walt Disney.

Namun tidak hanya di luar negeri, kini di Indonesia juga sudah sejak lama bermunculan banyak studio animasi 3D, contohnya adalah Infinite Studio di Batam, Ancol Dreamlight Studio, Lumine Studio, Enspire Studio di Jakarta, UMN Production di Tangerang, dan masih banyak lagi. Alasan mengapa banyaknya studio animasi di Indonesia yang semakin banyak bermunculan dan berkembang adalah karena animasi saat ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan semata, namun dapat digunakan sebagai media penyampai pesan yang lebih ekonomis ditambah lagi dengan kemajuan teknologi yang semakin modern turut mendukung hal ini.

Dilansir dari data berita yang penulis temukan dari sumber berita di <http://lifestyle.bisnis.com/read/20161203/254/608664/studio-animasi-marak-tapi-mengapa-industrinya-belum-berkembang>. Andre Surya, *founder* Enspire Studio memberikan pernyataan tentang kemajuan industri kreatif animasi di Indonesia saat ini pada Kamis (3/12/2016) dengan menyatakan bahwa “ *Sudah mulai maju. Buktinya, semakin banyak tayangan serial TV animasi lokal yang sukses. Misalnya, Adit Sopo Jarwo buatan MD Animation lalu Si Entong dari MNC. Itu*

semua bukti industri animasi Indonesia sudah semakin membaik.”. Selain itu ditambah dengan pendapat Head of Public Relation Amikom, Erik Hadi Saputra saat berbincang dengan Metrotvnews.com, di Jakarta (01/10/2016) tentang potensi animator di Indonesia, ia mengatakan bahwa *“Animator kita sangat bisa bersaing dengan luar negeri. Animator itu kan suatu kemampuan yang unik dan Indonesia harus memilikinya. Ini bisa jadi ladang emas bagi Indonesia di masa yang akan datang”*. Ungkapan tersebut penulis dapatkan dari data situs yang diunggah dari situs MetroTV: <http://hiburan.metrotvnews.com/eksklusif/0k889ddk-aji-saka-dan-animo-film-animasi-di-indonesia> .

Alasan penulis sendiri tertarik memilih UMN Production sebagai tempat magang penulis bukan karena semata-mata karena lokasi atau merupakan kampus penulis, melainkan karena UMN Production memiliki potensi dengan berbasis standar pendidikan yang baik dan sudah terbukti. Selain itu, dengan magang di UMN Production, penulis berharap dapat menambah ilmu serta pengalaman dan wawasan penulis dalam menjalani proses produksi animasi 3D yang sebenarnya, serta bertanggung jawabkan pekerjaan yang sudah dikerjakan sesuai dengan *deadline* yang sudah ditentukan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja praktek magang yang dilakukan penulis bukan semata-mata karena hanya menjalani mata kuliah wajib, melainkan juga bagaimana penulis mempraktikkan ilmu-ilmu yang sudah penulis pelajari pada semester-semester sebelumnya terhadap proyek animasi series yang tengah penulis kerjakan.

Diharapkan juga, dengan penulis melakukan praktik kerja magang di UMN Production, maka pengalaman penulis di bidang CG Artist yang difokuskan kepada Animator dan Modeler dapat semakin lebih baik lagi. Melalui magang ini juga, penulis belajar banyak untuk dapat bekerja sama, lebih disiplin akan waktu, menjalankan pekerjaan sesuai *deadline* dengan hasil yang memuaskan, serta memberikan solusi pada setiap kendala yang penulis hadapi selama pengerjaan proyek.

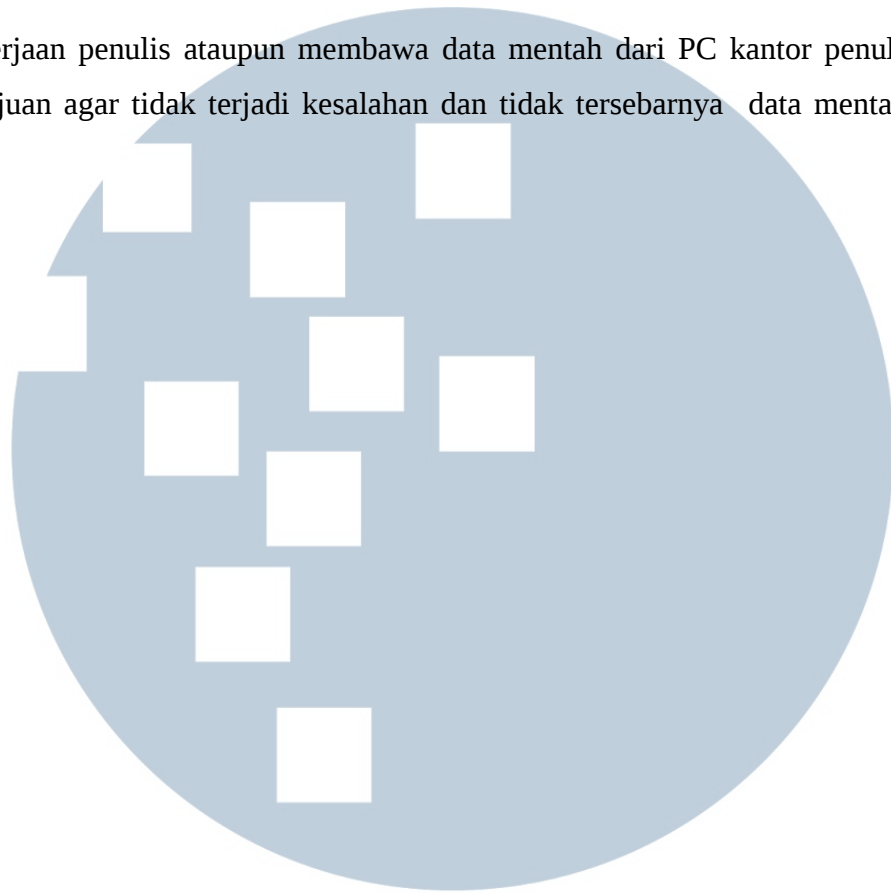
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang yang penulis lakukan di UMN yang dilakukan selama 3 bulan, yaitu dari tanggal 6 Februari sampai 6 Mei 2017 merupakan salah satu syarat bagi penulis untuk mendapatkan gelar Sarjana Satu (S1) dari Universitas Multimedia Nusantara. Pada awalnya penulis memulai dengan *animation test* pada tanggal 27 Januari 2017 setelah penulis melakukan pengurusan KM 01. Setelah pengiriman test animasi tersebut, kemudian penulis beserta teman-teman penulis diundang ke dalam sebuah *meeting* singkat dengan *supervisor* UMN Production yang membahas tentang rencana apa saja yang akan dilakukan selama magang di tempat tersebut. Kemudian, penulis juga melakukan pengiriman CV, penandatanganan kontrak kerja magang. Berdasarkan standar wajib praktik kerja magang yang dilakukan dari UMN adalah minimal 320 jam atau sekitar 2 bulan lebih.

Setelah diterima di UMN Production, penulis menerima *Training* selama kurang lebih 2 minggu dibidang animasi serta mempelajari lebih dalam *software Autodesk Maya* yang selama ini penulis belum dapatkan di semester sebelumnya. Setelah *Training*, penulis kemudian ditempatkan di divisi CG Artist yang berfokus pada animasi dan pembuatan asset *modeling* serta *texturing* karakter dan props. Selama magang, penulis mendapatkan 1 meja dan kursi serta PC. Selain itu, untuk jam magang, ketentuan dari UMN Production adalah datang pagi hari pukul 8 pagi dan pulang pukul 5 sore setiap hari Senin sampai Jumat dan pukul 12 sampai 1 siang merupakan jam istirahat studio.

Pada prosedur pelaksanaan kerja magang, penulis diharapkan untuk menyelesaikan *job* bagian penulis sebelum *deadline* yang telah diberikan agar sisa waktu tersebut dapat dipergunakan untuk melakukan revisi apabila terjadi kesalahan atau hasil yang kurang memuaskan. Selama 2 minggu *Training*, penulis masih diperbolehkan untuk membawa pulang pekerjaan dan menyelesaikannya di rumah dan mengumpulkan hasil kerja penulis melalui Google Drive. Namun setelah *Training Session*, penulis tidak lagi diperbolehkan untuk membawa pulang

kerjaan penulis ataupun membawa data mentah dari PC kantor penulis, dengan tujuan agar tidak terjadi kesalahan dan tidak tersebarnya data mentah tersebut.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA