



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

Persaingan industri animasi khususnya animasi 3D sudah semakin pesat setiap tahunnya, dimana setiap studio animasi 3D selalu berusaha dan berhasil menghasilkan karya animasi yang memiliki kualitas dan standar yang bisa di terima di tingkat internasional. Hal ini menjadikan kesempatan bagi studio-studio animasi terbut untuk membuka peluang kerja bagi animator muda yang ingin bekerja dan berkarya dalam ikut menjadi bagian dalam pembuatan animasi 3D dengan standar internasional tersebut.

Enspire Studio merupakan salah satu studio animasi 3D yang sudah berhasil mencapai standar tersebut dimana tenaga karjanya ikut serta dalam pembuatan film *box office* yang ditayangkan secara global dan tentunya untuk mencapai hal tersebut pihak ketenaga kerjaan yang bekerja dalam Enspire Studio perlu mengetahui prosedur dalam pembuatan hasil karya animasi yang memiliki standar internasional tersebut. Hal ini yang menjadikan dasar bagi penulis yang sedang menekuni animasi sebagai animator 3D untuk mau belajar dibawah Enspire Studio melalui kesempatan program kerja magang yang dilaksanakan oleh pihak kampus Universitas Multimedia Nusantara.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program kerja magang yang dilaksanakan oleh pihak kampus Universitas bertujuan agar mahasiswa bisa mendapatkan pengalaman bekerja melakukan pekerjaan yang diberikan diluar lingkungan studi kampus. Dimana mahasiswa bisa menjadikan pengalaman dan hasil pekerjaan yang diberikan ditempat magang untuk menjadi portofolio dan referensi bila sudah menyelesaikan studinya di akhir masa perkuliahan / setelah kelulusan saat ingin melamar atau mulai bekerja di industri sebenarnya

Melalui program kerja magang penulis juga bisa menerapkan hal yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan dan penulis juga bisa membandingkan suasana bekerja yang dialami kampus dan tempat magang. Penulis juga bisa membandingkan standar kualitas dari hasil pekerjaan yang dilakukan di kampus dan di tempat kerja dibawah bimbingan pembimbing lapangan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang dilakukan penulis selama 45 hari dimulai dari tanggal 5 Maret 2020 hingga 22 Mei 2020, dengan durasi jam kerja 360 jam dan 8 jam kerja dimulai dari pukul 09.00 pagi hingga pukul 18.00 sore dan 1 jam istirahat dimulai dari pukul 12.00 siang hingga pukul 01.00 siang hari. Hari kerja dilaksanakan dari hari Senin hingga Jumat tidak termasuk tanggal merah.

Saat magang dimulai penulis menjalani 2 minggu pertama dengan pengenalan dengan proyek yang sudah dikerjakan di Enspire Studio dan mulai training dari basic posing karakter A dengan menyesuaikan ekspresi wajah dari *spreadsheet* karakter yang sudah disediakan pihak Enspire studio. Kemudian minggu berikutnya penulis mulai posing untuk karakter B. Kemudian penulis melakukan pekerjaan yang diberikan langsung dari pembimbing lapangan yaitu melakukan pengecekan ulang pada *file asset* yang digunakan dalam pembuatan 1 *episode* bila ada *file* yang tidak sesuai dengan yang sudah diberikan dari divisi pihak *modeling* dan *Rigging*.

Saat menunggu hasil animasi dari pihak animator, penulis diberikan tugas pribadi dari pembimbing lapangan untuk membuat animasi dasar dari membuat animasi *body mechanic*, *advance body mechanic*, *layouting*, *blocking*, *acting animation*. Untuk mengasah kemampuan penulis untuk mempersiapkan penulis agar bisa bekerja di industri kerja nantinya