



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

Dalam beberapa tahun terakhir dunia digital mengalami perkembangan yang sangat pesat terutama dalam bidang animasi. Animasi yang mengalami perkembangan pesat salah satunya adalah animasi 3D. Animasi 3D mempunyai banyak jenis yang bisa diaplikasikan dalam berbagai bidang, yaitu *feature film*, *short film*, iklan, *motion graphic*, ilustrasi dan sebagainya. Penulis memilih tempat untuk program magang di studio animasi karena industri animasi semakin besar terutama di Indonesia. Sebuah studio animasi pastinya akan memproduksi animasi.

Dalam studio animasi yang menjadi tempat program magang penulis yang difokuskan adalah membuat animasi 3D. Pembuatan animasi 3D memiliki proses yang panjang. Ada 3 tahap untuk membuat animasi 3D. Tahap pertama adalah pre-produksi yaitu dengan membuat ide, konsep, *storyboard*, *animatic*, dan *design*. Tahap kedua adalah produksi, yaitu dengan membuat model 3D, membuat pergerakan 3D, dan *me-render*nya menjadi gambar berdasarkan konsep yang dibuat pada tahap pre-produksi. Tahap ketiga adalah post-produksi, yaitu menggabungkan (*compositing*) semua yang sudah dibuat dari tahap produksi dan memberi suara pada animasi 3D sehingga bisa dinikmati oleh orang yang menikmatinya. Penulis memilih dan tertarik untuk menjadi penata *lighting* dan *render artist* karena tanpa adanya *lighting* dan proses *render* animasi 3D tidak akan bisa direalisasikan. Selain itu *lighting* sangat berpengaruh dalam memberikan *mood* dalam sebuah film. *Lighting* sangat berperan penting dalam memberikan perubahan suasana dan mengisi suasana dalam sebuah *scene* maupun gambar. Oleh sebab itu, tata cara peletakan *lighting* menjadi sangat penting dalam proses produksi animasi, terutama *render* dan perlunya melakukan pengaturan dalam *render* supaya efisien dan efektif.

Penulis magang di studio animasi Viva Fantasia yang berlokasi di Green Lake City, Cengkareng, Jakarta Barat, yang merupakan studio yang bergerak di bidang animasi, terutama animasi 3D. Viva Fantasia tergolong studio animasi yang masih baru, tapi studio ini telah menyelesaikan satu proyek *feature film* berjudul Knight Kris yang sudah ditayangkan, lalu ada 3 proyek besar yang sedang tahap produksi yaitu yang berjudul Actionmice, Tiger bayu, dan Finn Adventure.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan program kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan yang bersifat wajib. Selain untuk kelulusan, tujuan lain penulis adalah untuk mengasah *skill* dalam mengatur tata *lighting*, untuk memberikan *mood*, dan mempelajari lebih dalam dalam pengaturan *render* supaya efisien. Dalam program magang penulis juga melatih *soft skill* untuk bekerja secara tim dan bersosialisasi dalam lingkup profesional.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Awalnya penulis mengumpulkan dan menyusun portfolio beserta CV, lalu mengirimkan *email* lamaran magang ke beberapa studio animasi. Penulis mengirimkan lamaran sejak tanggal 1 Agustus 2019, dan mendapatkan beberapa balasan. Ada beberapa studio yang membalas untuk *interview*. Tetapi pada tanggal 6 Agustus Studio Viva Fantasia membalas *email* dari penulis dan menawarkan *interview* dengan CEO Viva Fantasia, Pak Kurniawan Biantoro, pada tanggal 8 Agustus. Setelah *interview* penulis langsung diterima untuk magang di Viva Fantasia dan mulai kerja tanggal 12 Agustus 2019.

Setelah diterima magang penulis mulai bekerja sebagai *lighting* dan *render artist*. Selain itu penulis juga magang sebagai *compositor*. Periode kerja magang selama 3 bulan terhitung dari tanggal 12 Agustus 2019 hingga 15 November 2019. Penulis bekerja sesuai jam kerja Viva Fantasia selama 7 jam setiap hari senin sampai jumat, kecuali hari libur.

Jam kerja di studio Viva Vantasia adalah pukul 10:00 sampai 18:00 WIB dan waktu istirahat dari pukul 12:00 sampai 13:00 WIB. Karyawan di kantor dibebaskan untuk menggunakan pakaian apapun untuk bekerja asalkan rapi dan sopan. Fasilitas yang disediakan kantor cukup lengkap, yaitu terdapat *dispenser*, toilet, ruang *meeting*, ruang makan, ruang *render* dan ruang *screening* yang digabung dengan ruang *concept art*, lalu di lantai tiga adalah ruang untuk karyawan di bidang 3D. Penulis disediakan komputer dengan 2 *monitor* untuk bekerja. Suasana kerja di Viva Fantasia cukup kondusif, dan *supervisor* penulis sangat humoris, ramah dan mampu membimbing dengan baik.