



### **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

Industri animasi sudah berkembang dengan sangat pesat di Indonesia. Sudah banyak studio animasi baik kecil hingga besar dengan segala keunikannya masing-masing. Studio animasi di Indonesia tak hanya menerima *project* dari dalam negeri saja, tetapi juga luar negeri. Keberagaman *project* ini pastinya akan membuat tiap studio animasi memiliki *pipeline* dan cara kerjanya masing-masing. *Pipeline* yang berbeda-beda ini lah yang membuat industri animasi sangat luas dan memungkinkan orang yang baru masuk di industri memahaminya dengan benar dan tepat.

Beberapa studio animasi di Indonesia yang berkembang dengan baik di antaranya MNC Animation, Lumine Studio, Little Giantz Studio, Viva Fantasia Studio, Lanting Animation, Enspire Studio, dan masih banyak lagi. Seperti yang telah disebutkan di atas, *pipeline* dan lingkungan kerja di masing-masing studio ini tentunya berbeda-beda. Maka dari itu tak jarang studio animasi tersebut membuka *training* dan program kerja magang, sehingga dapat melihat kemampuan pegiat animasi yang apakah dapat menyesuaikan dengan *pipeline* milik studio ataupun menambah tenaga untuk mengerjakan *project* yang masuk.

Terbukanya program kerja magang di beberapa studio animasi membuat para pegiat animasi yang baru ingin masuk ke industri memiliki kesempatan untuk mengasah *skill* dan merasakan *pipeline* di studio animasi yang ia tuju. Tentunya program kerja magang yang dibuka oleh studio animasi tidak terbatas pada *fresh graduate*, tetapi juga para mahasiswa yang masih mengikuti perkuliahan ataupun pelajar Sekolah Menengah Kejuruan.

Berkenaan dengan terbukanya kesempatan untuk mengikuti program kerja magang, program ini menjadi salah satu program yang diwajibkan oleh Universitas Multimedia Nusantara bagi mahasiswa/i semester akhir. Program kerja magang atau *internship* ini bertujuan untuk mengasah kemampuan mahasiswa/i-nya yang selama ini telah dipelajari di bangku perkuliahan, sekaligus

memperkenalkan dunia industri animasi secara sesungguhnya di lapangan. Hal ini yang menjadi salah satu dorongan bagi penulis sebagai mahasiswa semester akhir, dan telah mencoba untuk melamar program kerja magang ke studio animasi seperti Enspire Studio, Little Giantz Studio, serta Lumine Studio. Setelah melewati proses *interview*, penulis diterima untuk mengikut program kerja magang di Lumine Studio selama 4 bulan.

Penulis memilih Lumine Studio karena mengetahui sisi profesionalisme yang ditawarkan oleh studio ini. Awalnya penulis mengetahui Lumine Studio ketika mereka mengadakan acara *roadshow* mengenai film yang mereka kerjakan yaitu *Foxtrot Six*. Sejak saat itu penulis menjadi tertarik dan melihat *showreel* milik Lumine Studio, dan penulis merasa studio ini merupakan salah satu studio yang sangat baik di industri animasi. Maka dari itu penulis memilih Lumine Studio sebagai tempat melaksanakan program kerja magang, dengan tujuan dapat mengasah *skill* yang penulis miliki dan mengetahui gambaran secara langsung bagaimana sebuah studio animasi berjalan.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Selama mengikuti program kerja magang di Lumine Studio, tentunya penulis memiliki maksud dan tujuan. Maksud dan tujuan penulis yang utama adalah mengasah kemampuan *rigging* terutama memahami informasi mengenai alur kerja *rigging* di dunia industri animasi. Tujuan utama ini disadari dengan masih kurangnya ilmu yang penulis miliki untuk masuk ke dunia industri animasi khususnya secara teknis. Selain itu penulis juga bermaksud untuk menambah koneksi dan kenalan baru di bidang industri animasi.

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

Sekitar satu minggu setelah prasidang 1 untuk tugas akhir dilaksanakan—sambil menunggu hasil prasidang 1 diumumkan—penulis mulai mencari studio animasi yang sekiranya dapat dikirimkan lamaran program kerja magang. Penulis juga mulai menyusun CV serta *showreel* jika nantinya hasil prasidang 1 menyatakan penulis harus menunda tugas akhir dan menjalani program kerja magang di

semester 7. Sampai pada akhirnya hasil prasidang 1 diumumkan, penulis ternyata harus menunda tugas akhir hingga semester selanjutnya. Maka dari itu penulis memfokuskan untuk menyusun *showreel*.

Pada tanggal 26 Juli 2019 penulis mulai mengirimkan *email* lamaran pada dua studio animasi, yaitu Little Giantz Studio dan Enspire Studio. Keesokan harinya karena belum ada balasan, penulis memutuskan untuk mengirim lamaran pada Lumine Studio di jam 10 dan dua jam kemudian langsung mendapat balasan untuk menjalani interview di Lumine Studio pada hari Senin.

Proses interview berjalan cukup santai tetapi padat, Pak Fabian Loing selaku *leader* berfokus mereview *showreel* yang telah penulis kirimkan. Tak lupa beliau bertanya mengenai teknis waktu memulai program kerja magang apabila diterima, serta bagian apa yang diinginkan. Penulis yang sedari awal sangat tertarik dengan *rigging* memutuskan untuk memilih ditempatkan di bagian *rigging*, meskipun saat interview penulis ditawarkan untuk ditempatkan di bagian *vfx* dan *compositing*. Beberapa hari setelah interview, penulis mendapat balasan *email* bahwa telah diterima mengikuti program kerja magang di Lumine Studio dan dapat memulai program kerja magang di tanggal 5 Agustus 2019 dan akan berakhir pada 6 Desember 2019.

Hari pertama masuk di Lumine Studio dimulai dengan tanda tangan kontrak kerja selama 4 bulan ke depan, lalu dilanjutkan perkenalan dengan rekan-rekan di Lumine Studio dipandu oleh Project Assistant. Jam kerja di Lumine Studio dimulai dari pukul 09.30 hingga 06.30, akan tetapi jam kerja ini fleksibel asalkan jam kerja perhari mencapai 8 jam. Pembagian kerja di Lumine Studio sangat tersusun rapih sesuai divisi, *pipeline* yang digunakan akan berbeda sesuai dengan ketentuan *project* dan *client*. Antar divisi akan terintegrasi secara terstruktur. Setiap *project* juga akan memiliki *production tracking* dan *guideline* masing-masing sehingga mudah untuk dikontrol.