



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

Perkembangan industri animasi di Indonesia sudah mulai berkembang dengan pesat, dibantu dengan adanya Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) yang sudah terbentuk mendukung dari berbagai macam aspek untuk industri kreatif di Indonesia salah satunya industri animasi. Penulis berada di bidang animasi saat ini penulis sedang melaksanakan program kerja magang yang telah di susun oleh Universitas Multimedia Nusantara sedemikian rupa agar mahasiswa\i-nya mempunyai pengalaman yang cukup setelah menyelesaikan masa perkuliahannya.

Indonesia memiliki banyak sekali studio-studio animasi yang besar dan telah menghasilkan banyak sekali karya nasional yang bagus maupun internasional. Berbagai deretan studio animasi yang ada di Indonesia dan mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan karya animasi di Indonesia seperti MNC Animation, Enspire Studio, Little Giantz Studio, Lumine Studio, Lanting Animation, Lemon Sky, Infinite, Viva Fantasia, dan sebagainya masih banyak diluaran sana yang telah menghiasi dunia animasi Indonesia dengan karyanya.

Penulis melakukan berbagai riset untuk memilih perusahaan mana saja yang dapat mengembangkan *skill* penulis dibidang animasi khususnya *lighting and rendering*. Setelah mendapatkan hasil riset yang penulis lakukan terhadap berbagai perusahaan penulis memutuskan untuk melamar pada Lumine Studio, Little Giant, Enspire, dan Viva Fantasia selaku rekomendasi dari pembimbing akademik penulis. Penulis pun mencoba untuk memasukan lamaran program kerja magang pada perusahaan-perusahaan yang tertera di atas, namun penulis hanya dipanggil oleh 2 perusahaan yaitu Lumine Studio dan Viva Fantasia.

Penulis lalu melakukan sesi wawancara untuk kedua perusahaan tersebut sampai pada akhirnya penulis diterima di Viva Fantasia oleh bapak produser Kurniawan Biantoro. Alasan Penulis memilih berbagai macam perusahaan yang telah penulis riset terdiri dari lingkungan kantor, pemahaman *skill* suatu

perusahaan, proses produksi industri animasi, dan karya-karya yang telah dihasilkan oleh studio yang menjadi pertimbangan penulis untuk mengirimkan lamaran program kerja magang ke perusahaan tersebut. Penulis akhirnya mendapatkan kontrak kerja magang selama 4 bulan dimulai dari tanggal 8 Agustus hingga 8 Desember 2019.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang bagi penulis yang dilaksanakan di Viva Fantasia adalah untuk mengasah kemampuan penulis lebih mendalam dibidang animasi khususnya *lighting and rendering* serta mencoba untuk memahami bagaimana proses kerja atau *pipeline* disebuah industri animasi di Indonesia. Tidak dapat di pungkiri pula bahwasannya penulis juga mendapatkan banyak koneksi dan memperluas lingkup sosial animasi di Indonesia yang nantinya pasti akan membantu penulis untuk bertahan dan memahami bagaimana kinerja di industri animasi Indonesia.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebulan telah berlalu dari hari prasidang satu tugas akhir dilaksanakan, sembari menunggu hasil pengumuman prasidang satu. Penulis disela waktu tersebut membuat portofolio, *curiculume vitae*, dan menggabungkan *showreel* terbaik yang penulis miliki sejak masa perkuliahan dimulai hingga semester akhir ini sebaik-baiknya agar dapat digunakan sebagai syarat untuk melamar bekerja di studio animasi yang ingin penulis tuju jika nanti penulis harus melaksanakan program kerja magang terlebih dahulu dibandingkan tugas akhir maka penulis sudah siap untuk melaksanakannya. Hari dimana pengumuman pun tiba dan penulis ternyata harus mengikuti program kerja magang terlebih dahulu sehingga menunda proyek tugas akhir hingga semester yang akan datang.

Pada bulan Juli tanggal 28 penulis mulai mengirimkan *email* lamaran kerja magang pada berbagai perusahaan sekaligus, Caliberworks, Lumine Studio, MaxxAnimation, Enspire Studio, dan Viva Fantasia. Setelah penulis mengirimkan semua lamaran tersebut penulis menunggu sekitar seminggu, dan akhirnya balasan

pertama yang di dapat oleh penulis berasal dari Lumine Studio akhirnya penulis dipanggil untuk melakukan sesi wawancara dan penulis pun dipanggil pada bulan Agustus tanggal 5 untuk datang ke kantor Lumine Studio. Proses wawancara dilakukan oleh petinggi Lumine Studio bapak Fabian dan bapak Andy berjalan dengan lancar. Namun penulis tidak mendapatkan kesempatan magang di Lumine Studio dikarenakan faktor kurangnya perangkat pada waktu itu karna sudah penuh. Kemudian tidak lama waktu berselang tanggal 5 Agustus pukul 13.00 penulis mendapatkan *email* balasan dari Viva Fantasia dan akhirnya penulis kembali di panggil untuk melakukan wawancara oleh Kurniawan Biantoro selaku produser dari Viva Fantasia.

Pada tanggal 6 Agustus penulis diminta untuk datang wawancara di kantor Viva Fantasia pukul 13.00 namun pada saat itu terjadi pemadaman listrik sehingga membuat bapak Kurniawan menghubungi penulis untuk dimajukan waktu wawancaranya dan dilaksanakan di Lippo Mall Puri pada pukul 11.00 tepatnya di Starbuks café. Setelah melakukan sesi wawancara dan memperlihatkan *showreel* penulis kepada beliau akhirnya penulis langsung di terima di tempat dan berhubung pada saat itu ada pemadaman listrik sepulau jawa maka penulis tidak langsung masuk kerja besoknya karna dikhawatirnya listriknya masih belum menyala dan hari kamis tanggal 8 Agustus 2019 dan selesai pada tanggal 8 Desember.

Hari pertama melakukan program kerja magang di Viva Fantasia penulis berkenalan dengan banyak sekali orang baru dan mendapatkan banyak sekali teman kerja yang menyenangkan di Viva Fantasia, lalu penulis langsung di tugaskan untuk mengerjakan *rigging* sebuah karakter yang bernama *iron weasel* tanpa basa-basi mengenai peraturan dan sebagainya. Penulis diberi tahu bahwa jam masuk kerja yaitu jam sepuluh pagi hingga enam sore. Pembagian divisi kerja di Viva Fantasia sedikit kurang *management* dan *pipeline* yang ada kurang berjalan dengan baik sehingga terkadang terjadi berbagai *miss communication* antar divisi. Namun setelah masuk ke dalam project *Action Mice*, *pipeline* mulai tersusun dengan rapih dan sangat mudah dipahami sehingga setiap divisi mudah untuk melakukan *update* mengenai pekerjaannya setiap harinya.