



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

Perkembangan industri kreatif di Indonesia sedang berkembang pesat. Hal ini dibuktikan dengan menyebar dan berkembangnya di Indonesia industri kreatif di bidang animasi, terutama animasi berjenis *3D Animation*. *3D Animation* di Indonesia tidak hanya digunakan sebagai media promosi atau iklan, namun juga digunakan sebagai media hiburan, salah satunya film. Saat ini, Indonesia sudah mulai menunjukkan eksistensi di bidang film Animasi 3D, beberapa studio pun mulai banyak membuat film serial TV untuk menunjukkan eksistensinya.

Salah satu film serial TV yang sempat terkenal di Indonesia adalah “Sopo Jarwo” yang di produksi oleh *MD Animation*. Namun, untuk dapat membuat sebuah film animasi 3D yang berkualitas baik, perlu adanya sistem pengaturan yang baik di tiap *job description*-nya. Hal ini dikarenakan pentingnya memastikan masing – masing *job description* diselesaikan dengan baik. Salah satu peranan penting dalam pembuatan film animasi 3D adalah peranan seorang *animator*.

Animator mempunyai peranan yang penting dalam pembuatan sebuah film animasi 3D. Hal ini dikarenakan *animator* merupakan seseorang yang bekerja untuk menggerakkan sebuah karakter dalam suatu *scene*. Dengan begitu karakter akan terlihat hidup dan nyata. Lalu, untuk mengetahui lebih dalam tentang peranan *animator* di dalam sebuah industri animasi 3D, penulis melaksanakan kerja magang di UMN Production.

Penulis memilih UMN Production dengan alasan karena penulis mendapati bahwa perusahaan tersebut fokus mengerjakan animasi 3D. Penulis juga mendapati informasi bahwa UMN Production merupakan perusahaan baru dalam membuka studio animasi. Jadi agar mendapatkan pengalaman bagaimana membangun sebuah perusahaan dari awal, serta mengetahui peranan seorang *animator* lebih dalam lagi, penulis memilih UMN Production sebagai tempat magang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Mata kuliah kerja magang merupakan mata kuliah yang wajib untuk diikuti oleh seluruh mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Terlepas dari wajibnya mata kuliah kerja magang ini, penulis bertujuan untuk mengasah kemampuan agar dapat merasakan pengalaman bekerja di dalam sebuah perusahaan sesuai dengan peranan yang diambil. Dengan begitu, penulis akan lebih siap ketika menghadapi masa bekerja setelah lulus.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses magang yang dilakukan penulis di UMN Production dilaksanakan mulai dari 8 Februari 2017 hingga 4 April 2017. Penulis mengetahui info mengenai kerja magang ini dari pengumuman yang disampaikan oleh beberapa dosen dari Fakultas Seni dan Desain di UMN. Lalu, penulis mengirimkan *Curicullum Vitae* (CV) bersamaan dengan portofolio untuk mengajukan diri agar dapat magang di UMN Production.

Beberapa hari setelahnya, penulis mendapatkan informasi bahwa telah diterimanya penulis untuk magang di UMN Production. Lalu penulis datang untuk menandatangani kontrak dengan ketentuan yang telah disepakati bersama. Kemudian penulis memulai kerja magang pada tanggal 6 Februari 2017. Jam kerja yang diberikan yaitu mulai pukul 08:00 WIB hingga 17:00 WIB. Sedangkan waktu istirahat yang diberikan yaitu pukul 12.00 WIB hingga 13:00 WIB.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A