



### **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

Magang merupakan salah satu masa penyesuaian bagi para mahasiswa perguruan tinggi dengan dunia kerja nanti. Pada masa inilah mahasiswa belajar bagaimana pengalaman kerja pada bidang yang dipelajari selama di perguruan tinggi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata magang adalah calon pegawai yang belum diangkat secara tetap serta belum menerima gaji atau upah karena dianggap masih dalam taraf belajar.

Kerja praktek magang merupakan salah satu mata kuliah dimana mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengalami pengalaman kerja sesuai dengan bidang yang mereka pelajari selama menimba ilmu di perguruan tinggi serta sebagai suatu syarat wajib untuk memperoleh gelar sarjana desain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia arti kata magang adalah calon pegawai yang belum di angkat secara tetap serta belum menerima gaji atau upah karena dianggap masih dalam taraf belajar.

Pada era digital sekarang perkembangan industri animasi di Indonesia sedang berkembang. Akibat perkembangan inilah banyak sekali studio-studio animasi yang dapat dijumpai di Indonesia. Pekerjaan yang dilakukan di studio animasi beraneka ragam, ada yang bekerja pada bagian pra-produksi yaitu menyiapkan cerita, *storyboard*, desain karakter dan lain-lain, ada pula yang bekerja pada pembuatan animasinya. Selain untuk menciptakan sebuah film animasi, studio-studio ini juga ada yang bergerak dibidang *advertising*. Dalam pekerjaan ini juga memerlukan tenaga animator-animator dengan jumlah yang tidak sedikit.

Sebagai salah satu calon animator di Indonesia, penulis harus dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia kerja. Sehingga dalam kesempatan kerja magang ini penulis memutuskan untuk bergabung dan melakukan kerja magang di Supreme VFX. Dengan melakukan kerja magang disini penulis ingin mengetahui *pipeline* kerja di dunia profesional, proses pembuatan serial animasi

tv dari pra-produksi hingga proses produksi, serta untuk mengetahui suasana kerja di dalam studio animasi.

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

Maksud dan tujuan kerja magang ini dilakukan penulis di Supreme VFX, selain sebagai salah satu syarat bagi mahasiswa tingkat akhir untuk mendapatkan gelar sarjana, adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu masa penyesuaian diri terhadap dunia kerja pada bidang animasi.
2. Mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah didapat selama perkuliahan ke dalam dunia kerja yang sebenarnya.
3. Mengetahui *pipeline* dan cara kerja pada sebuah studio animasi.
4. Mengetahui standar animasi yang baik untuk serial animasi tv.
5. Menambah pengalaman sebagai *storyboard artist* dan animator.
6. Memperluas wawasan dalam dunia animasi serta memperluas *networking*.

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

Dalam melakukan kerja magang waktu minimum yang diberikan oleh pihak universitas adalah 320 jam atau sekitar 2 hingga 3 bulan. Prosedur yang penulis lakukan dalam melakukan kerja magang ini dimulai dari pengiriman CV, Portofolio dan *showreel* hasil karya yang sudah penulis buat secara individu maupun tim kepada Supreme VFX pada tanggal 3 Maret 2017 melalui email. Pada tanggal 17 Maret 2017, CEO dari Supreme VFX memberikan kesempatan penulis untuk magang di Supreme VFX. Penulis melakukan kontrak kerja magang dengan Supreme VFX hingga bulan agustus 2017.

Kerja magang dilaksanakan selama 5 hari dalam seminggu. Waktu kerja yang ditetapkan oleh Supreme VFX dimulai dari pukul 09.00 hingga 17.00. Selama kerja Supreme VFX memberikan waktu untuk istirahat dan makan siang dimulai dari pukul 12.00 hingga 13.00. Tetapi penulis sering kali pulang lebih malam untuk mengejar deadline proyek yang sedang dikerjakan.