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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penulis sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, merasa kewajiban bekerja magang sangat tepat untuk mahasiswa yang akan memasuki dunia kerja. Mahasiswa sangat membutuhkan pengalaman dalam bekerja dan mengikuti ritme kerja yang ada pada setiap perusahaan. Pengalaman tersebut dapat menempa para mahasiswa menjadi sarjana siap kerja.

Universitas Multimedia Nusantara mempunyai studio animasi yang dibentuk pada tahun 2017, yang bernama UMN Production. Sebagai Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, penulis merasa bahwa bakti pada universitas dapat dilakukan dengan bekerja magang di UMN Production, karena itu penulis memilih untuk memilih UMN Production sebagai tempat magang. UMN Production yang dibentuk pada tahun 2017 merupakan studio yang baru pada saat penulis menentukan untuk bekerja magang di UMN Production, salah satu daya tarik UMN Production bagi penulis yaitu UMN Production dapat memberikan pengalaman penulis untuk pembentukan studio animasi baru. Animasi yang dibuat pada studio tersebut yaitu animasi berbasis 3D, saat ini penulis lebih fokus pada kemampuan animasi 3D. Oleh karena itu Penulis memilih UMN Production sebagai tempat magang yang tepat untuk mendapatkan pengalaman yang penulis inginkan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan Tujuan Kerja Magang yang dilakukan adalah sebagai syarat untuk memenuhi kelulusan dan juga sebagai persiapan untuk memasuki dunia kerja. Dalam universitas para mahasiswa dipersiapkan untuk mengasah kemampuan, namun juga untuk memasuki dunia kerja. Bekal dari pengalaman di universitas tidak dapat mencakup untuk pengalaman di dunia kerja. Penulis berharap dengan

Peranan cg artist..., Lina Permata Santoso W., FSD UMN, 2017

kerja magang penulis dapat menghadapi dunia kerja dan juga memberikan penulis untuk lebih pandai dalam mengikuti ritme kerja.

Selain itu, magang juga memberi kesempatan bagi penulis untuk mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari selama periode kuliah, dan menghadapi permasalahan nyata.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Universitas memberi kewajiban untuk melaksanakan magang kurang lebih 320 jam (2-3 bulan). Tahapan yang dilakukan untuk melaksanakan magang yaitu, mengirimkan ketentuan pendaftaran magang antara lain *curriculum vitae*, portofolio berupa *showreel* pada tanggal 2 Februari 2017. Pihak UMN Production mengirimkan material untuk tes animasi pada tanggal 3 Februari 2017, tes tersebut harus diselesaikan dalam 3 hari. Tes animasi yang harus diselesaikan yaitu *idle, walkcycle* dan *runcycle*.

Penulis menggunakan *software* 3DSMax untuk mengerjakan tes tersebut, dan mengirimkan video tes pada tanggal 4 Februari 2017. Kemudian pada tanggal 5 Februari penulis mendapatkan keterangan bahwa penulis diterima di UMN Production. Penulis mulai bekerja pada tanggal 6 Februari 2017 di UMN Production.

Penulis bekerja dibawah *supervisor animator*, dan bekerja sebagai *animator*, selama sebulan penulis mendapatkan *training* untuk mengenal *tools* yang ada di *software* Maya. Setelah *training* berakhir, penulis mendapatkan tugas untuk mengerjakan *shot* animasi. Setelah *shot* animasi tersebut diterima. Penulis mendapatkan *training* dibawah *technical director* sebagai *rigging artist*. Penulis mendapatkan *training* selama 2 minggu. Setelah *training* tersebut berakhir, penulis mendapatkan tugas untuk membuat *rig* karakter PDK.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA