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

Minat terhadap pembuatan animasi di Indonesia terus meningkat. Hal ini dapat dilihat dari jumlah mahasiswa animasi yang terus bertambah dan berkembangnya program studi animasi di perguruan tinggi Indonesia seperti Universitas Multimedia Nusantara. Menurut Thomas dan Johnston (1981, hal. 17), salah satu alasan mengapa animasi dapat menarik berbagai macam orang adalah karena animasi merupakan sebuah bentuk seni yang dapat menyampaikan sebuah perasaan kepada para penonton di mana saja, dengan bahasa yang berbeda-beda.

UMN Production yang didirikan pada tahun 2017 merupakan sebuah studio animasi yang masih tergolong baru. Walaupun demikian, studio tersebut didirikan oleh tim yang sudah memiliki pengalaman yang cukup lama di industri animasi. Umur studio yang masih muda ini memungkinkan para mahasiswa magang untuk mempelajari penyusunan *pipeline* sebuah studio animasi. Kesempatan ini merupakan salah satu hal yang menarik penulis untuk bergabung dalam tim UMN Production.

Selain adanya kesempatan untuk mempelajari *pipeline* studio animasi, UMN Production juga memberikan kesempatan *training* kepada animator agar kemampuan animasi para animator dapat sejajar dengan standar industri. Terakhir, dengan bergabungnya penulis sebagai magang dalam tim UMN Production, penulis juga dapat mempraktekkan kemampuan penulis dalam bidang *visual effects* dan mengembangkan kemampuan tersebut agar memenuhi standar industri.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tahapan magang atau *internship* merupakan sebuah tahapan yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk lulus. Pada proses magang, mahasiswa dipersiapkan untuk menghadapi suasana dan sistem yang ada di dunia kerja. Proses ini membiasakan para mahasiswa untuk bekerja dengan standar kecepatan dan kualitas industri. Dengan ini, para mahasiswa dipaksa untuk

Peranan animator dan..., Pujita Nanda Kayser Tandiono, FSD UMN, 2017

menerapkan ilmu dan memanfaatkan kemampuan yang didapatkan selama perkuliahan.

Tidak hanya menerapkan ilmu dan memanfaatkan kemampuan, para mahasiswa juga dapat menerima ilmu-ilmu baru mengenai industri animasi. Ilmu-ilmu ini didapatkan melalui proses pelatihan, pengerjaan tugas-tugas, serta bimbingan yang diberikan oleh Pembimbing Lapangan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode magang 320 jam kerja telah ditempuh oleh penulis dalam kurun waktu hampir 2 bulan. Periode magang terhitung dari 6 Februari 2017 sampai 4 April 2017. Dari awal hingga akhir periode magang, jam kerja penulis di UMN Production konsisten dan tidak berubah, yaitu dari jam 8 pagi hingga jam 5 sore dengan waktu istirahat 1 jam. Penulis bekerja di hari senin sampai jumat, tanpa adanya waktu lembur.

Pada tahap pertama sebelum memulai magang, penulis mendapatkan informasi dari dosen pembimbing tugas akhir mengenai kesempatan magang di UMN Production. Posisi yang ditawarkan pada saat itu adalah animator, dengan kesempatan dibukanya divisi-divisi lain seperti *modeling*, *rigging*, hingga *visual effects*. Mendekati periode magang, penulis pun mengirimkan CV dan *softcopy* data pribadi melalui surat elektronik. Selanjutnya, penulis melakukan tugas atau tes yang diberikan sebelum akhirnya bekerja di UMN Production sebagai animator.

Praktek kerja magang dilakukan di dalam area kampus UMN. Karenanya, para mahasiswa UMN yang magang di UMN Production sudah familiar dengan lingkungan di sekitar tempat magang. Para pekerja diharapkan untuk datang tepat waktu dan pulang sesuai waktu yang ditetapkan. Selesainya pekerjaan sebelum *deadline* pun merupakan kewajiban masing-masing pekerja.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Peranan animator dan..., Pujita Nanda Kayser Tandiono, FSD UMN, 2017