



### **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

Dari zaman dahulu, animasi bukanlah merupakan hal yang asing bagi kita. Seperti yang dikutip dari William (2002), sejak ditemukannya prinsip *persistence of vision* oleh Peter Mark Roget, banyak penemuan yang berhubungan dengan ilusi gerak seperti *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, *flip book*. Tidak hanya itu, pada tahun 1896 kartunis James Stuart Blackton berkolaborasi dengan Thomas Edison dan membuat *Humorous Phases of Funny Faces* yang merupakan awal dari animasi *stop motion*.

Blazer (2016) menyatakan bahwa animasi memiliki keunggulan pada *storytelling* karena animasi terbentuk berdasarkan imajinasi dan tidak memiliki batas. Dari keunggulan inilah, animasi banyak digunakan untuk berbagai media seperti media hiburan dan iklan. Di Indonesia sendiri, sudah banyak berdiri studio animasi dan salah satunya adalah UMN Production.

Penulis memilih UMN Production sebagai tempat untuk melaksanakan kerja magang karena UMN Production menyediakan kesempatan bagi penulis untuk menerapkan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan yang diperoleh selama masa perkuliahan. Selain itu, di UMN Production penulis dapat mengenal dan mempelajari sistem kerja sebuah studio secara langsung. Dengan hal ini, penulis memiliki kesempatan yang lebih banyak untuk mempelajari berbagai macam hal yang bersangkutan dengan animasi dan dunia kerja.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Masa perkuliahan adalah masa dimana mahasiswa dibekali pengetahuan dan kemampuan agar siap menghadapi dunia kerja dimana salah satu cara untuk mempersiapkan mahasiswa tersebut adalah melalui mata kuliah *internship*.

Selayaknya proses belajar, *internship* atau praktik kerja magang merupakan sarana bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang didapat selama masa kuliah, seperti prinsip-prinsip yang ada di

animasi, penggunaan referensi dalam membuat animasi, penggunaan berbagai macam *software*, dan sebagainya. Hal ini menjadikan praktik kerja magang bukan hanya sebagai tempat bekerja, tetapi juga sebagai wadah pembelajaran bagaimana dunia kerja secara langsung dan merupakan kesempatan untuk melatih kemampuan interaksi, disiplin, kerjasama dan kemampuan praktikal seperti penguasaan *software*.

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

Secara akademis waktu pelaksanaan kerja magang yang harus penulis tempuh adalah selama tiga ratus dua puluh jam. Periode pelaksanaan kerja magang penulis dimulai dari tanggal 6 Februari 2017 sampai pada tanggal 7 April 2017 yang dilaksanakan setiap hari Senin sampai dengan hari Jum'at dengan jam masuk kerja magang adalah 08:00 WIB dengan jam pulang 17:00 WIB. Pada saat masuk dan pulang, penulis melakukan absensi melalui sistem *check in* dan *check out* yang bisa diakses melalui komputer masing-masing. Waktu istirahat yang disediakan adalah selama 1 jam mulai dari jam 12.00 WIB sampai pada jam 13:00 WIB.

Prosedur pelaksanaan kerja magang yang penulis lakukan adalah mengirimkan surat lamaran kerja magang, CV serta portfolio penulis ke kontak UMN Production. Kemudian penulis mendapat balasan email berupa *file test* yang harus penulis lakukan. Pada *test* tersebut, penulis diminta untuk menganimasikan *walkcycle*, *runcycle* dan *idle* yang kemudian dikirim dengan format *file video*. Beberapa hari kemudian penulis mendapat email balasan yang berisikan pernyataan bahwa penulis telah diterima di UMN Production beserta waktu dan tempat untuk *briefing* pertama.

Pada *briefing* perdana, penulis bersama dengan yang lain mendapat arahan mengenai jam kerja, tempat, serta tentang kontrak kerja yang akan penulis tandatangani. Pada hari pertama kerja magang, penulis beserta teman-teman yang lain mendapat *briefing* sekali lagi tentang pekerjaan yang akan dilakukan serta pengenalan sistem kerja seperti penggunaan *google drive* untuk pengumpulan *file*, sistem penamaan folder maupun file dan pengenalan *software 3d Maya*.