



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Berkembang membutuhkan proses dan waktu. Perjalanan eksplorasi yang telah penulis jalani selama 3 tahun dalam bentuk media 2D dan 3D, fisik dan non fisik merupakan sebuah pengalaman yang tak ternilai bagi penulis. Berbekal pengalaman tersebut, penulis ingin menambahkan pengalaman bekerja penulis di bawah sebuah studio yang menggabungkan berbagai media sebagai alat untuk membawa narasi.

Melalui proses magang ini, penulis berharap untuk bisa memanfaatkan sebanyak-banyaknya kemampuan melukis dan memahat yang telah penulis pelajari selama ini untuk berkarya, dan sekaligus kembali belajar dan mengembangkan kembali kreativitas yang ada dalam penulis untuk bisa diaplikasikan dalam jenjang karir berikutnya. Dengan pemikiran seperti berikut, penulis pun mulai untuk mencari studio yang menantang penulis untuk dapat bekerja sesuai dengan permintaan dalam studio yang memiliki batasan namun juga direksi kreatif yang baik. Melalui pencarian tersebut, penulis berharap untuk dapat menemukan jenjang karir yang dapat dijalani oleh penulis dengan baik.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud penulis dalam melakukan program kerja magang dengan studio Lanting adalah selain untuk menyelesaikan program studi yang penulis ambil, penulis ingin menambah pengalaman penulis bekerja di bawah sebuah studio dan menggunakan skill yang sudah penulis miliki untuk berkarya dalam sebuah studio, magang maupun freelance hingga kini saat penulis mengerjakan laporan ini. Dan pada masa itu, memiliki keyakinan bahwa penulis akan mampu mengerjakan tugas yang diberi dalam studio. Selain untuk berkarya, penulis juga ingin mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh penulis dalam menciptakan suatu karya dengan batasan yang telah menjadi ketentuan dalam karya tersebut.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

penulis melamar untuk magang kepada studio Lanting via email pada Februari 25 2020, dan mendapatkan email untuk menentukan jadwal wawancara dengan studio pada tanggal 26 Februari 2020 oleh Firman Wijasmara. Wawancara dilakukan pada 28 Februari 2020. Proses wawancara dilakukan di dalam studio tersebut pada jam 2 siang, dan pada proses wawancara tersebut penulis bertemu dengan Founder, yaitu Firman Wijasmara secara langsung dan berdiskusi dalam ruang tengah. Pada awalnya penulis diberi penjelasan akan keberadaan studio dan kebutuhan dalam studio pada masa itu, yaitu ilustrasi konten Instagram dan juga kru animating 2D.

Penulis pada penjelasan tersebut juga dijelaskan akan ketentuan jam kerja, dan bagaimana cara kerja studio tersebut. Setelah itu, penulis diberi tes 2D animation berupa keyframe pose awal karakter kakak di dalam film “Kapur Ade”. Dalam proses tes tersebut, penulis menyelesaikan tes di dalam studio dan berpulang pada jam 5 sore dan diberitahu oleh pak Firman Wijasmara bahwa lamaran penulis akan dibalas melalui email. Selepas dari masa itu, penulis hanya dapat menunggu sembari mencari studio lain apabila ditolak. Pada tanggal 10 Maret 2020, Penulis mendapatkan balasan lamaran yang menyatakan bahwa penulis diterima sebagai kru magang dalam studio Lanting dan diberi kesempatan untuk menawarkan waktu mulai magang. Penulis kemudian menawarkan untuk memulai magang pada tanggal 19 Maret 2020. Penulis menentukan masa magang yang dilakukan selama 2 bulan, dimulai dari 19 Maret 2020 hingga 15 Mei 2020, dengan libur pada hari sabtu dan minggu dan 8 jam kerja per hari.