



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

Devi dan Rachmawatie (n.d.), tim penyusun buku berjudul *Panduan Pendirian Usaha Studio Animasi* yang diterbitkan sebagai kerja sama Bekraf dan Universitas Sebelas Maret, menyatakan bahwa industri animasi sudah semakin berkembang. Animasi yang dulunya adalah bagian dari industri film, video, atau fotografi, sekarang menjadi industri tersendiri (hlm. 6). Keduanya menambahkan: di Indonesia sendiri, tenaga kerja kreatif untuk animasi sudah mulai banyak jumlahnya. Studio-studio independen yang berdiri untuk mengerjakan atau memproduksi sendiri film animasi juga sudah tidak jarang ditemukan di Indonesia. Salah satu studio animasi tersebut adalah studio animasi Viva Fantasia yang bertempat di Green Lake City, Jakarta Barat.

Blair (1994) menyatakan bahwa proses animasi (*animating*) berarti proses memberi kesan hidup pada gerakan sebuah tokoh, baik itu manusia, hewan, maupun benda mati, lewat rangkaian gambar (hlm. 6). Sesuai dengan pernyataan tersebut, penulis memiliki ketertarikan besar dalam tahap animasi (*animating*) yang mampu menciptakan kesan hidup pada tokoh yang awalnya adalah benda mati hasil rekayasa perangkat lunak di komputer. Hal tersebut kemudian menjadi latar belakang penulis untuk memosisikan diri sebagai animator 3D selama mencari tempat untuk melaksanakan kerja magang. Setelah mengetahui studio Viva Fantasia dan melihat animasi film *Knight Kris* (film animasi produksi studio Viva Fantasia sendiri) yang berkualitas, penulis pun memutuskan untuk memilih studio Viva Fantasia sebagai tempat untuk melaksanakan kerja magang. Penulis kemudian mengajukan permohonan melaksanakan kerja magang di studio Viva Fantasia sebagai animator 3D.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di studio animasi Viva Fantasia memiliki maksud dan tujuan untuk menerapkan ilmu yang didapatkan selama proses belajar di Universitas Multimedia Nusantara secara lebih mendalam, sekaligus mendapatkan pengalaman kerja sebagai animator 3D di dunia industri animasi secara nyata.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang sebagai animator 3D dilakukan penulis di studio animasi Viva Fantasia yang terletak di Green Lake City, Jakarta Barat. Kerja magang dilakukan sebanyak lima hari, Senin sampai Jumat, dalam satu minggu, kecuali terdapat hari libur nasional atau tanggal merah, di mana studio akan diliburkan. Khusus hari Sabtu, penulis dibebaskan untuk masuk melaksanakan kerja magang jika memang merasa perlu. Periode kerja magang adalah tiga bulan, dari tanggal 16 September 2019 sampai 16 Desember 2019. Jam kerja dimulai dari jam sepuluh pagi dan berakhir di jam enam sore setiap harinya.

Proses kerja magang tersebut dapat dilakukan setelah penulis melewati beberapa prosedur sebelumnya, baik dengan pihak Universitas Multimedia Nusantara maupun dengan pihak studio Viva Fantasia sendiri. Prosedur dimulai dari pembekalan magang yang diberikan dari pihak Universitas Multimedia Nusantara untuk mahasiswa/i yang akan menjalankan kerja magang, termasuk penulis. Setelah pembekalan, penulis mengurus keperluan berkas dengan mengisi formulir permohonan magang dan mengajukannya ke pihak Universitas Multimedia Nusantara untuk kemudian mendapatkan surat pengantar pelaksanaan kerja magang. Surat pengantar tersebut, ditambah dengan *curriculum vitae*, dan portofolio penulis, kemudian diserahkan ke pihak studio Viva Fantasia. Setelah semuanya diproses oleh pihak studio Viva Fantasia, penulis kemudian diizinkan untuk melaksanakan kerja magang selama tiga bulan.