



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

Seiring berkembangnya jaman dan teknologi, animasi tidak lagi terbatas pada menggambar di atas kertas. Dalam era modern ini, animasi memiliki bentuk-bentuk yang berbeda, seperti animasi 2D, *motion graphic*, *stop motion*, dan animasi 3D. Bentuk-bentuk animasi ini sudah tidak asing di mata masyarakat, terutama animasi 3D yang lebih banyak dipakai untuk membuat film baik *fully animated* atau film yang banyak memakai *CGI*, dan juga untuk seri kartun anak-anak. Pembuatan karya animasi 3D terdiri dari beberapa tahap, dan salah satu tahap tersebut merupakan *modeling* yang dikerjakan oleh seorang *modeler*.

Modeler merupakan peran yang penting dalam pengerjaan animasi 3D karena tanggung jawab seorang *modeler* ialah untuk membuat aset tokoh, *prop*, dan *environment* untuk karya 3D yang ingin dibuat. Segala *modeling* yang dilakukan perlu untuk mengikuti konsep yang telah dibuat terdahulu oleh *concept artist*. Tanpa seorang *modeler*, konsep tidak bisa menjadi sebuah karya animasi dan proyek tidak akan berjalan.

Viva Fantasia merupakan studio animasi yang berbasis di Jakarta Barat. Viva telah beroperasi dari tahun 2012 dan telah mengeluarkan karya film panjang bernama Knight Kris yang telah dirilis di berbagai bioskop di Indonesia. Karya Viva memiliki gaya 3D yang *stylized* sehingga penulis tertarik untuk menjalankan proses magang di Viva Fantasia. Selain itu, penulis mendengar bahwa Viva Fantasia memiliki lingkungan kerja yang ramah dan suportif, sehingga penulis menjadi yakin untuk menjalani magang di Viva.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam menjalankan proses magang di Viva Fantasia, penulis memiliki tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan, belajar lebih dalam akan teknik-teknik *modeling*, serta *networking* dengan para profesional yang bekerja *full-time* di Viva Fantasia.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut merupakan tabel waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang di Viva Fantasia, mulai dari pengiriman *e-mail* permohonan magang sampai berakhirnya magang.

Tabel 0.1 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

No.	Tanggal	Keterangan
1.	14 Februari 2020	<i>E-mail</i> berisikan permohonan magang dikirimkan kepada Viva Fantasia
2.	20 Februari 2020	<i>E-mail</i> dibalas oleh Viva Fantasia
3.	21 Februari 2020	Melakukan wawancara dan juga mengambil surat penerimaan di Viva Fantasia
4.	24 Februari 2020	Periode magang dimulai
5.	24 Mei 2020	Periode magang berakhir

Di
dalam *e-mail*

permohonan magang kepada Viva Fantasia, penulis mencantumkan *showreel* berisi karya yang telah dikerjakan selama proses perkuliahan serta CV yang berisikan prestasi dan juga pengalaman penulis dalam berorganisasi. *E-mail* permohonan dikirimkan pada tanggal 14 Februari 2020 dan dibalas oleh CEO Viva Fantasia pada tanggal 20 Februari 2020. Wawancara dilaksanakan di hari berikutnya dan surat penerimaan diterima oleh penulis guna bukti untuk proses administrasi UMN dan untuk memperoleh kartu magang. Proses magang pun dimulai minggu berikutnya pada tanggal 24 Februari 2020 dan berakhir tiga bulan kemudian pada tanggal 24 Mei 2020. Selama magang berlangsung, penulis diminta oleh pihak Viva Fantasia untuk hadir pada jam 10:00 dan diperbolehkan pulang pada jam 18:00. Pihak studio juga memberikan waktu satu jam untuk makan siang setiap harinya dari jam 12:00 sampai jam 13:00.

Mulai dari tanggal 19 April 2020, Viva Fantasia menerapkan *Work From Home* (disingkat sebagai WFH) dalam membantu memperlambat penyebaran pandemik *covid-19*. Selama WFH, penulis diperbolehkan untuk membawa PC kantor pulang dan mengerjakan projek di rumah. Untuk memonitor *progress*, penulis diminta untuk memberi *update* harian di aplikasi Slack dan memberi *screenshot* di Google Drive. Pada awal bulan Mei, *meeting* mingguan juga diadakan untuk membahas *progress*, aset-aset yang masih kurang, dan juga untuk bertanya-tanya jika ada kesulitan.