



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

Mata kuliah magang atau *internship* merupakan salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Masa magang ini bertujuan agar mahasiswa dapat merasakan suasana bekerja bersama para profesional di industri animasi dan mengaplikasikan ilmu yang kita pelajari selama masa perkuliahan. Mahasiswa juga diharapkan untuk dapat beradaptasi dengan dunia industri dan mendapatkan pengetahuan baru mengenai dunia kerja.

Penulis mengajukan posisi sebagai *illustrator* kepada Lanting Animation, karena menurut penulis visual dari sebuah animasi sangatlah penting untuk menarik perhatian dan apresiasi penonton. Ilustrasi juga dapat membuat sebuah cerita lebih mudah dipahami atau menambah detail pada cerita. Melihat bagaimana ilustrasi dan grafis desain sering dipakai dalam dunia periklanan dan promosi, penulis merasa penting untuk melihat bagaimana *illustrator* bekerja dalam studio. Maka dari itu penulis mengajukan magang di Lanting Animation karena banyak perusahaan yang sudah bekerja sama dengan Lanting Animation baik untuk animasi, *motion graphic* atau ilustrasi. Dari pengalaman magang ini penulis ingin melihat bagaimana cara perusahaan memperlakukan *illustrator* dalam industri.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis ingin mengaplikasikan ilmu yang penulis dapatkan ke dalam dunia profesional dan penulis memiliki tujuan untuk memperluas wawasan penulis tentang industri dan teknik-teknik yang digunakan dalam pengerjaan animasi 2D.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memperoleh informasi mengenai Lanting Animation dari teman-teman di kampus saat membicarakan tempat magang. Penulis mengisi formulir KM 01 yaitu lembar pengajuan kerja magang. Setelah mendapatkan persetujuan dari

dosen pembimbing, penulis melamar kepada Lanting Animation tanggal 21 Juli 2019. Penulis menerima undangan untuk melakukan wawancara tanggal 25 Juli 2019 yang dilakukan oleh Firman Wijasmara selaku *Head of Studio*. Setelah sesi wawancara singkat dan melakukan tes ilustrasi, penulis diterima untuk mulai magang pada tanggal 12 Agustus 2019. Sebelum penulis diterima untuk magang di Lanting Animation, perusahaan yang penulis pilih untuk mengajukan sebagai tempat magang juga adalah Kumata. Penulis mengajukan formulir aplikasi magang pada *website* mereka dan dapat balasan *e-mail* pada tanggal 25 Juli 2019 mengenai posisi dan waktu penulis dapat mulai magang. Kumata menawarkan posisi desain grafis tetapi penulis ingin belajar mengenai ilustrasi. Dengan pertimbangan jarak dan finansial akhirnya penulis memilih Lanting Animation.

Kegiatan magang di Lanting Animation berlangsung dari tanggal 12 Agustus 2019 sampai dengan 08 November 2019. Lanting Animation berlokasi di Jalan Tirta II no. 4 RT 009/RW 013, Duren Sawit, Jakarta Timur. Jam kerja yang ditetapkan oleh Lanting Animation adalah dari jam 10.00-18.00 WIB setiap hari senin sampai jumat. Pada jam 12.00 karyawan dan mahasiswa magang diperbolehkan untuk makan sambil bekerja atau istirahat sementara. Para karyawan maupun mahasiswa magang tidak dianjurkan untuk membawa pulang tugas magang dan diajarkan untuk memisahkan jam kerja dengan kehidupan pribadi agar lebih disiplin akan jam kerja.

Hari pertama penulis diusulkan untuk membaca perjanjian bekerja di Lanting Animation dan mengisi formulir jam kerja. Penulis juga menulis kegiatan atau tugas setiap hari di kertas yang disediakan oleh Lanting Animation. Kegiatan yang pertama kali diberikan kepada penulis adalah latihan membuat *motion graphic* sebagai pemanasan dari pembimbing Arunaya Gondhowiardjo selaku *Animation Director*.