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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan industri animasi di Indonesia saat ini sangatlah pesat. Hal ini terlihat dari banyaknya studio animasi dengan karakteristik dan cara kerja yang berbeda-beda. Studio animasi yang berkembang di Indonesia saat ini antara lain Infinite Framework Studio, Kumata Studio, Lanting Animation, MCV Picture, The Little Giants, dan masih banyak lainnya. Program animasi sebagai hiburan masyarakat yang dihasilkan oleh studio animasi Indonesia sudah banyak ditayangkan oleh stasiun televisi nasional maupun bioskop-bioskop, seperti animasi *Nussa, Si Juki, Adit Sopo Jarwo*, dan *Battle Of Surabaya.*

Selain *project* dari dalam negeri, studio animasi di Indonesia juga menerima *project* dari luar negeri. Untuk menyelesaikan *project* yang dijalankan sekaligus mengembangkan animasi Indonesia, banyak studio animasi yang membuka program kerja magang bagi pegiat animasi. Program kerja magang ini memberikan kesempatan kepada pegiat animasi, baik para mahasiswa/i yang masih mengikuti perkuliahan maupun pelajar Sekolah Menengah Kejuruan untuk mengasah kemampuan dalam bidang animasi.

Sehubungan dengan kemampuan yang diperlukan para mahasiswa agar dapat diimplementasikan dalam industri animasi setelah lulus, Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan program kerja magang bagi mahasiswa/i semester akhir. Hal inilah yang mendorong penulis untuk mengikuti program kerja magang dengan menyampaikan *curriculum vitae* dan *portofolio* kepada 4 studio animasi, yaitu Imural, Kumata Studio, Lanting Animation dan Paperpillar.

Dari *curriculum vitae* dan *portofolio* yang disampaikan, Lanting Animation memberikan *respon*s melalui email untuk melakukan wawancara. Setelah melalui proses wawancara, penulis diterima untuk mengikuti program kerja magang di studio Lanting Animation selama 3 bulan.

Alasan yang melatarbelakangi penulis memilih Lanting Animation sebagai tempat kerja magang, karena penulis menilai animasi yang dihasilkan sangat menarik dan ringan untuk ditonton berbagai kalangan. Penulis juga tertarik dengan ilustrasi buku anak dan ilustrasi di media sosial yang Lanting Animation kerjakan. Serta ilustrator mempunyai peran penting baik dalam pembuatan animasi, desain karakter, desain produk, mural jalanan maupun *environment*.

Banyaknya permintaan ilustrasi dalam buku maupun konten media sosial, membuat peran ilustrator sangat dibutuhkan untuk memenuhi permintaan klien. Hal ini membuat penulis ingin belajar lebih dalam tentang dunia ilustrasi dan bagaimana cara kerja seorang ilustrator. Ilmu yang penulis peroleh bermanfaat untuk orang lain, khususnya dalam industri animasi.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang di Lanting Animation dengan maksud, untuk memenuhi program wajib kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu untuk meningkatkan pengetahuan tentang cara kerja seorang ilustrator dalam menghasilkan karya yang baik.

Tujuan dilaksanakannya kerja magang antara lain untuk :

1. Mendapatkan ilmu dan pengalaman bekerja dalam industri kretif serta perkembangannya;
2. Meningkatkan kemampuan dan kedisiplinan dalam dunia kerja baik industri kreatif ataupun lainnya;
3. Dapat bekerja sama dengan baik dan bertanggung jawab dalam kelompok atau komunitas tertentu.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum melaksanakan kerja magang penulis mencari informasi beberapa studio animasi yang menerima program kerja magang. Saat itu penulis tertarik dalam bidang animator dan ilustrasi dari beberapa studio seperti Imural, Kumata Studio, Lanting Animation, dan Paperpillar. Setelah menentukan pilihan, penulis mengajukan persetujuan dosen pembimbing untuk disampaikan kepada admin

FSD dan mendapatkan surat resmi izin magang dari pihak Universitas Multimedia Nusantara. Setelah mendapatkan persetujuan, penulis mengirim *curriculum vitae* dan *portofolio* melalui email kepada semua studio yang penulis pilih.

Selanjutnya, penulis menerima jawaban email dari Lanting Animation untuk melakukan sesi wawancara. Dalam sesi wawancara, pihak Lanting Animation bukan hanya sekedar melihat *curriculum vitae* dan *portofolio* penulis. Lanting Animation juga melakukan tes kecil untuk melihat *style* dan kemampuan penulis sebelum menerima penulis di Lanting Animation. Setelah 1 minggu, pihak Lanting Animation memberitahukan bahwa penulis diterima dan dapat melaksanakan kerja magang selama 3 bulan. Terhitung mulai tanggal 12 Agustus 2019 sampai dengan 8 November 2019.

Studio Lanting Animation memiliki jadwal kerja hari Senin sampai dengan Jumat mulai pukul 10.00 WIB hingga pukul 18.00 WIB. Tidak disarankan untuk melakukan lembur melebihi pukul 19.00 WIB dan mengerjakan pekerjaan di rumah masing-masing. Studio Lanting Animation memiliki tata cara dan aturan yang sama pada umumnya dalam dunia perkuliahan, seperti bebas mengenakan pakaian selama masih sopan. Suasana kerja dalam studio sendiri sangatlah nyaman dan penuh kekeluargaan.