



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

Animasi di Indonesia sudah semakin maju. Sudah banyak animator-animator Indonesia yang semakin handal dalam membuat animasi (Animasi Indonesia, 2015). Dengan kemajuan teknologi, animasi pun ikut berkembang pesat. Salah satu diantara adalah animasi 3D. Animasi 3D saat ini sudah banyak mencuri hati para penggemarnya. Contohnya seperti “Frozen”, “Toy Story”, “How to Train Your Dragon”, “Kung Fu Panda” dan masih banyak lagi. Dalam pembuatan animasi 3D ini membutuhkan animator yang menggerakkan model. Untuk mendapatkan model pada 3D diperlukannya seorang *3D modeller artis* untuk membuat asset-aset model seperti tokoh, *envitonment*, dan properti pada animasi.

2. Banyak dari penduduk Indonesia yang tertarik dengan animasi hingga masuk ke universitas untuk mempelajarinya. Kampus memiliki salah satu syarat untuk kelulusan, yaitu melaksanakan kegiatan magang. Hal ini diadakan untuk membuat mahasiswa merasakan terlebih dahulu kondisi industri, dan dapat menjadi bekal untuk dunia kerja nantinya.

3. Maxx Animation merupakan salah satu studio animasi baru di Indonesia yang telah memiliki animator-animator yang handal. Penulis juga mendapatkan rekomendasi dari dosen untuk masuk Maxx Animation karena studio tersebut bagus. Oleh karena itu, penulis memilih magang di Maxx Animation karena ingin mengembangkan wawasan terutama bagian modeler dan juga industri ini lokasinya tidak jauh dari rumah penulis.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kegiatan magang selama tiga bulan untuk menyelesaikan salah satu syarat kelulusan, yaitu mata kuliah *Internship*. Penulis melamar sebagai *3D modeller artis* karena penulis ingin memahami lebih dalam *technical software* maya dan *software* lainnya yang digunakan dalam industri, dan juga sebagai tambahan pengalaman bagi penulis dalam dunia indutri animasi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengirimkan *e-mail* kepada Maxx Animation dan langsung mendapatkan balasan berupa *chat* melewati aplikasi *whatsapp*. Untuk Maxx Animation tidak ada wawancara untuk magang, penulis langsung ditanyakan kapan bisa mulai magang. Dengan itu, langsung memutuskan untuk melaksanakan kegiatan magang di sana karena lokasinya yang tidak jauh dari rumah penulis. Akhirnya penulis dan pihak Maxx Animation sepakat untuk mulai kegiatan magang pada tanggal 05 Agustus 2019 hingga 04 November 2019. Magang di Maxx Animation berlangsung dari jam 10.00 sampai dengan 19.00 dengan waktu istirahat jam 12.00 – 13.00. Tidak ada peraturan khusus mengenai pakaian yang dikenakan saat bekerja di Maxx Animation, akan tetapi melihat semua rekan-rekan kerja disana mengenakan kemeja, celana panjang, dan sepatu, maka penulis juga menggunakan pakaian yang sama saat bekerja di Maxx Animation.

4.

Pada saat masuk studio, penulis berada di bawah bimbingan Kevin Wijaya selaku modeler di Maxx Animation. Tidak banyak peraturan saat bekerja di Maxx, semua *deadline* tugas sudah diatur, pekerja hanya perlu menyelesaikan tepat waktu dengan standar yang sudah ditentukan melalui konsep dari klien. Pada saat pelaksanaan magang juga penulis selalu diingatkan untuk tidak malu bertanya jika ada sesuatu yang tidak dimengeti atau masalah.