



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

Sejalan dengan perkembangan zaman di Indonesia, perkembangan industri kreatif seperti animasi juga semakin meningkat. Perkembangan ini dapat dilihat dari terbentuknya studio-studio animasi baru, pembuatan *short movie*, *feature film*, dan serial TV yang diproduksi di Indonesia. Perkembangan industri animasi juga didukung oleh pemerintah yang telah menyelenggarakan sertifikasi profesi pada bidang animasi dan kreatif lainnya.

Menurut Norman McClaren (dikutip Wells, 1998), animasi bukan hanya sebuah gambar bergerak, tetapi lebih pada seni dari gerakan yang digambar. Sehingga pergerakan yang dihasilkan bukan sembarang gerakan, namun sebuah gerakan yang memiliki tujuan dan dapat menjalankan alur cerita. Oleh karena itu, *Animator* harus dapat merancang pergerakan dengan baik dan sesuai, supaya tetap terlihat menarik dan dimengerti oleh penonton. Ketertarikan penulis dalam bidang animasi, khususnya *3d Animator* dalam merancang dan menganimasikan tokoh, membuat penulis ingin lebih menekuni dan mempelajari langsung melalui studio-studio animasi yang ada.

Penulis mendata studio-studio animasi yang berada di Indonesia, khususnya Jakarta dan mendaftar di beberapa studio animasi yang berfokus pada pembuatan film animasi 3D. Studio tersebut adalah Infinite Studios, Lumine Studio, One Animation, Manimonki Animation, Viva Fantasia, The Little Giantz dan Kampong Monster Studio. Viva Fantasia dan Kampong Monster Studio langsung menerima dan meminta untuk datang *interview*. Beberapa dari studio tersebut membalas bahwa belum membutuhkan *3d Animator*. Penulis memilih Viva Fantasia karena berlokasi di Green Lake City, Jakarta Barat yang dekat dengan tempat tinggal penulis. Sedangkan Kampong Monster berlokasi di

Cibubur, Jakarta Timur. Selain itu, Viva Fantasia pernah merilis *feature film* yang tayang di bioskop berjudul *Knight Kris* produksi tahun 2017.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis dalam melakukan kerja magang di Viva Fantasia selama tiga bulan adalah untuk menyelesaikan mata kuliah *Internship* dan sebagai syarat kelulusan. Selain itu, penulis berharap dengan mengikuti magang di studio animasi Viva Fantasia, penulis dapat menambah wawasan baru tentang dunia kerja, serta pengalaman kerja dan mengembangkan kemampuan untuk menjadi *Animator* yang dapat menerapkan prinsip animasi dan menciptakan pergerakan animasi yang menarik.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Hal pertama yang dilakukan penulis adalah membuat *portfolio* dan *CV* untuk diserahkan pada studio animasi yang akan dilamar penulis. *Portfolio* tersebut berisi animasi yang pernah dibuat penulis dari tugas dan pekerjaan selama masa perkuliahan. Lamaran dikirimkan penulis pada tanggal 21 Mei 2019 dan dibalas pada tanggal 22 Mei 2019. Terdapat jeda waktu saat penulis membalas lamaran dari Viva Fantasia, karena masih dalam tahap revisi laporan skripsi dan karya tugas akhir.

Pada tanggal 14 Juni 2019, penulis diminta datang ke kantor untuk melewati tahap wawancara oleh *CEO* Viva Fantasia, Pak Kurniawan Biantoro. Di sana, penulis diberikan penjelasan tentang Viva Fantasia, *project* yang sedang dikerjakan dan *project* yang akan penulis kerjakan nantinya. Penulis juga dikenalkan dengan *supervisor* yang akan mendampingi penulis selama kerja magang dan para karyawan yang bekerja di sana. Setiap karyawan yang bekerja di Viva Fantasia diberikan berbagai fasilitas seperti: kartu akses masuk, komputer, toilet, dispenser, ruangan kerja ber-AC, ruang makan, ruang *meeting* dan ruang *screening*. Penulis juga diberikan dua layar komputer sehingga semakin mempermudah penulis dalam membuat gerakan animasi sambil melihat referensi

gerak dan *graph editor*. Karyawan yang bekerja tidak diwajibkan untuk menggunakan seragam atau baju kemeja, penulis dan karyawan lain diperbolehkan memakai baju kaos yang sopan.

Setelah itu, penulis diterima untuk melakukan kerja magang selama tiga bulan dan datang ke kantor pada tanggal 3 Juli 2019 dan melakukan kerja magang sampai 4 Oktober 2019 di Viva Fantasia. Jadwal kerja dimulai hari Senin sampai Jumat pada jam 10.00 sampai 18.00 dengan satu jam istirahat pada jam 12.00. Dalam proses pengerjaannya, *supervisor* berguna untuk mengarahkan penulis menciptakan gerakan animasi yang sesuai, dari *staging*, *timing*, *exaggeration* sampai ke detail gerakan.