



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 merupakan metode akan manipulasi rangkaian gambar diam yang melalui gerakan secara berurutan dapat menghasilkan ilusi gerakan pada gambar tersebut secara keseluruhan (Utami, 2011, hlm 44). Hal yang menjadi keunggulan akan medium tersebut dibanding ilustrasi atau tulisan adalah bagaimana animasi dapat menunjukkan perubahan keadaan tiap waktu, prosedur atau urutan akan suatu kejadian. Melalui metode tersebut akan peran penulis sebagai animator berdasarkan daya tarik penulis akan media animasi. Kartun dan film sebagai daya tarik utama penulis terhadap animasi. Melalui kartun, ketertarikan penulis akan variasi *design* karikatur yang lucu dan menarik, baik *design* tokoh yang ditampilkan berupa manusia atau makhluk lainnya, namun tetap menghasilkan bentuk konten yang menarik. Melalui film sebagai medium visual cerita akan genre aksi, drama, horor dan genre lainnya dalam menghasilkan alur cerita yang menarik.

Melalui pengalaman penulis akan dua media tersebut, mendorong keinginan penulis untuk mulai merancang proyek animasi sendiri melalui latihan dan inspirasi penulis lebih lanjut akan kreator lainnya. Keinginan tersebut menjadi patokan akan pilihan penulis mengambil edukasi dalam Universitas Multimedia Nusantara untuk mempelajari animasi dan film lebih lanjut. Pembelajaran penulis berlangsung hingga program kerja magang. Selain sebagai salah satu syarat untuk penerimaan gelar sarjana seni dan kelulusan universitas, program tersebut juga sebagai kesempatan bagi penulis untuk mengasah kemampuan penulis sebagai *animator* dalam dunia kerja. Di tengah pencarian magang, penulis telah melamar ke 9 perusahaan yang berupa studio animasi, game dan usaha lainnya. Satu dari 9 lamaran tersebut memberi respon dan menerima lamaran penulis untuk bekerja dalam sebuah taman hiburan yang bernama *Kura-Kura Waterpark & Family Entertainment*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain memenuhi ketentuan untuk melewati mata kuliah magang, maksud dan tujuan penulis akan magang yang didapatkan adalah:

1. Mendapat pengalaman praktek peminatan penulis di lingkungan kerja.
2. Menjalinkan kontak atau hubungan dalam lingkungan kerja demi mendapatkan preferensi atau pilihan dalam dunia kerja.
3. Mengasah kemampuan animasi dalam menciptakan produk lebih efektif dan efisien.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1. Sebelum kerja magang

Sebelum pelaksanaan mata kuliah magang akan pekerjaan, penulis pada awalnya melalui beberapa prosedur sebagai syarat akan penyelesaian mata kuliah tersebut. Syarat pertama adalah pembekalan magang yang diikuti penulis pada tanggal 19 Februari 2021. Pembekalan magang berupa seminar yang diadakan secara *online* melalui *zoom* dengan koordinator magang bersama dengan dosen lainnya membahas akan pelaksanaan mata kuliah magang. CV dan Portofolio dibuat oleh penulis untuk melamar sebagai ilustrator. Penulis kemudian mengajukan beberapa tempat kerja magang melalui formulir kerja magang atau KM-01 pada tanggal 08 Januari 2021. Tempat kerja yang dilamar berupa Gambir Studio, Kumata Animation Studio, Dofala Animation Studio, UMN Pictures dan Solar Studio.

Pada tanggal 12 Januari 2021, penulis mendapat kabar dari pihak kampus berupa surat persetujuan magang atau KM-02 akan penerimaan tempat magang yang berupa Gambir, Dofala, dan Solar Studio. Setelah 9 hari tidak mendapat kabar dari tempat tersebut, pada tanggal 21 Januari 2021 penulis mengajukan lagi beberapa tempat melalui KM-01. Tempat yang dilamar berupa Kura-Kura Waterpark Lombok, Narasi TV, True ID, dan Target Media Nusantara. Sebelumnya pada tanggal 20 Januari 2021, penulis sempat menjalin hubungan

dengan memiliki usaha akan kesempatan penulis untuk bekerja dalam Kura-Kura dan terdapat kemungkinan akan penerimaan penulis dalam tempat tersebut. Namun pada tanggal 25 Januari 2021, Kura-Kura tidak diterima oleh pihak kampus sebagai tempat magang bagi penulis. Dengan waktu yang terbatas untuk menunggu respon tempat magang lainnya, penulis menjelaskan lebih lanjut akan peran penulis dalam usaha Kura-Kura dan meminta mohon untuk menerima ulang usaha tersebut. Pada tanggal 02 Februari 2021, pihak kampus akhirnya menerima Kura-Kura Waterpark Lombok sebagai tempat magang untuk penulis.

2. Penerimaan kerja magang

Berdasarkan CV dan portofolio yang disiapkan penulis sejak awal Januari, penulis menawarkan data penulis kepada Kura-Kura Waterpark secara langsung pada tanggal 20 Januari 2021. Penulis pada awalnya ingin melamar sebagai *illustrator* berdasarkan hasil portofolio yang disiapkan dan pihak usaha ingin melamar penulis untuk bekerja disana, namun penulis harus menunggu jawaban pihak kampus. Dengan kampus menerima Kura-Kura sebagai tempat magang, penulis kemudian mengabarkan pihak usaha dan pada tanggal 04 Februari 2021, penulis mendapat surat lamaran.

3. Interview dan pelaksanaan kerja magang

Pada tanggal 06 Februari 2021, penulis bertemu dengan Lalu Ademaheza Kusuma sebagai kepala bagian marketing akan usaha Kura-Kura dan sebagai *supervisor* akan penulis selama bekerja disana. Pada awalnya dibahaskan melalui peran kerja penulis sebagai *illustrator* untuk membuat desain pamflet dan desain promosi lainnya terhadap fasilitas di Kura-Kura. Kemudian dibahaskan akan kebutuhan Kura-Kura akan bentuk promosi melalui video yang mempresentasikan fasilitas usaha Kura-Kura disana. Di samping portofolio yang ditunjukkan, penulis menunjukkan karya animasi yang dibuatnya selama masa kuliah dan melalui karya tersebut *supervisor* mengusulkan akan peran kerja penulis sebagai *animator* dalam

usaha tersebut. Penulis akhirnya menerima peran kerja tersebut dan pembahasan lebih lanjut akan jadwal kerja dan proyek yang akan dikerjakan dalam Kura-Kura. Sebagai berikut adalah informasi akan waktu pelaksanaan kerja penulis dalam Kura-Kura:

Supervisor: Lalu Ademaheza Kusuma

Divisi: Animasi

Lama magang: 08 Februari 2021 – 15 April 2021

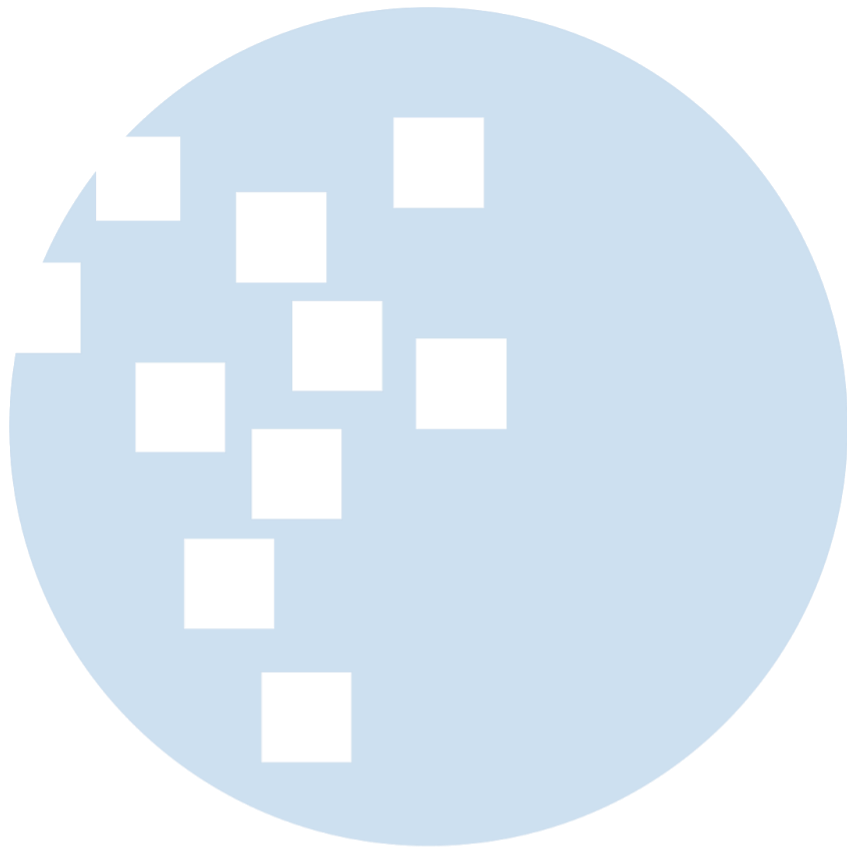
Hari kerja: Senin-Sabtu

Jam kerja: Senin-Jumat (07.00 - 17.00), Sabtu (08.00 – 12.00)

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized globe with several white squares of varying sizes scattered across its surface, resembling a grid or a digital pattern.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA