

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Animasi adalah film yang merupakan karya tangan (gambar) yang bergerak. Film animasi dibuat dengan berlembar – lembar kertas yang kemudian diputar sehingga muncul efek bergerak. Seiring berjalannya waktu dengan bantuan computer, pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan cepat. Bahkan sekarang lebih banyak film animasi 3D dari pada film animasi 2D. Dalam buku “*Animation*” mengatakan bahwa animasi adalah bentuk ekspresi audio visual yang sangat fleksibel dalam menceritakan sebuah kisah dan juga menjelaskan suatu ide. Media memungkinkan untuk mengeksplorasi suatu teori dan menginformasikan gagasan tersebut kepada para penonton, dan fleksibel ke berbagai aplikasi komunikasi (Selby, 2012).

Selain interaksi antar karakter, interaksi dengan *environment* juga merupakan salah satu pendorong alur cerita menjadi suatu adegan dengan perspektif yang unik. Pada sebuah animasi, *environment* merupakan salah satu faktor yang penting dalam mendukung jalannya cerita sebuah film. *Environment* berguna untuk memberitahukan suatu keadaan atau suasana suatu scene seperti *atmosphere*, mood, lokasi, dan waktu (Ghertner, 2010).

Penulis melaksanakan kerja magang di Virtuosity UMN Film Production Lab, yang merupakan bagian dari Universitas Multimedia Nusantara. Virtuosity UMN Film Production Lab memproduksi film pendek animasi 3d, dengan tema-tema yang dekat dengan generasi millennial zaman sekarang. Virtuosity UMN Film Production Lab berperan penting sebagai sumber karya-karya film pendek animasi di Indonesia. Cerita-cerita yang disampaikan dapat menjadi pesan dan moral untuk generasi millennial zaman sekarang terutama di Indonesia agar dapat menjadi generasi yang lebih baik.

Penulis menyadari diperlukannya sebuah tindakan nyata dalam mengaplikasikan ilmu yang penulis peroleh selama perkuliahan di Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Oleh karena itu, penulis mencoba

melakukan praktek kerja magang di Virtuosity UMN Film Production Lab, sebagai *3D Modelling Environment*.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Dalam proses kerja magang terdapat tujuan yang menjadi target penulis dalam melaksanakan kerja magang di Virtuosity UMN Film Production Lab sebagai berikut :

1. Menerapkan dan mempraktikkan wawasan serta pengetahuan penulis yang didapatkan dari selama perkuliahan di Fakultas Seni dan Desain program studi Film Animasi, Universitas Multimedia Nusantara.
2. Memperoleh pengalaman kerja yang menjadi pembelajaran bagi penulis untuk menghadapi dunia kerja sesungguhnya.
3. Untuk meningkatkan kemampuan dan *skill* penulis dalam bekerja sama dengan *team*.
4. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis dalam *3D Modelling* selama melakukan kerja magang.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

### **1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Mahasiswa melakukan program kerja magang selama 3 bulan, atau setara dengan 60 hari kerja, terhitung mulai dari tanggal 14 Februari 2022 hingga 8 April 2022 berdasarkan surat perjanjian penerimaan magang. Namun penulis terhitung mulai dari tanggal 16 Februari 2022 hingga 9 May 2022. Lokasi kerja magang penulis bertempat di Virtuosity UMN Film Production Lab Jl. Scientia Boulevard, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten Tangerang, Banten, Tangerang, 15810.

Selama menjalani kerja magang penulis bekerja dari hari senin hingga jumat dengan jam kerja 08.00 – 17.00 WIB dengan sistem kerja *Work From Home* (WFH).

### 1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

#### 1. Administratif Kampus

Sebelum melakukan proses kerja magang, penulis terlebih dahulu melakukan seminar pembekalan magang, setelah itu penulis melakukan pengambilan mata kuliah *internship* pada masa pengisian KRS. Selanjutnya mengisi formulir Kerja Magang KM-1 secara online yang kemudian dikembalikan kepada penulis sebagai surat pengantar Kerja Magang KM-2 yang telah ditanda tangani oleh bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film, Universitas Multimedia Nusantara.

#### 2. Proses Pengajuan dan Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum melakukan kerja magang penulis mengirimkan CV melalui email kepada Virtuosity UMN Film Production Lab. Selanjutnya, Virtuosity UMN Film Production Lab menghubungi penulis untuk *Zoom Meeting* dalam tahapan *interview online* yang dijadwalkan pada tanggal 21 januari 2022. Setelah selesai *interview* penulis di tempatkan sebagai bagian *3D modelling environment* di Virtuosity UMN Film Production Lab.

Kemudian penulis mengirimkan surat pengantar Kerja Magang KM-2 kepada Virtuosity UMN Film Production Lab untuk ditukarkan dengan surat penerimaan kerja magang.

Penulis melakukan input surat penerimaan magang dari Virtuosity UMN Film Production Lab melalui [my.umn.ac.id](http://my.umn.ac.id), dilanjutkan dengan *download* dan mengisi form KM – 3 hingga KM-7 yang terlampir dalam laporan magang.

Selama proses kerja magang, penulis mengisi kartu kehadiran setiap hari. Pada masa akhir magang penulis menyerahkan form penilaian kerja magang kepada pembimbing lapangan untuk diteruskan sebagai bagian dari penilaian dalam mata kuliah magang yang penulis jalani.