

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animating menjadi peran penting yang tugasnya dalam menganimasikan tokoh ataupun benda. Hasil akhir *animating* berupa gerakan animasi yang telah dibuat melalui beberapa tahapan. Peran 3D animator dalam industri kreatif sangatlah penting karena mempengaruhi proses dalam menyampaikan isi cerita. Apalagi dalam memberikan gerak animasi yang terlihat nyata, dapat memberikan penyampaian cerita melalui gambaran berupa hasil animasi 3D.

Berbeda dengan gerak animasi yang tidak terlihat nyata, dapat dianggap kurang menarik melalui ekspresi, gerakan tubuh dan bagian lainnya. Sehingga penyampaian cerita menjadi kurang baik untuk ditampilkan. Menghasilkan kualitas gerak animasi dibutuhkan prinsip dasar yang digunakan dalam melakukan *animating* karena secara keseluruhan Peran 3D animator sebagai pembuat animasi yang terlihat hidup. Berbeda dengan *rigging* yang menggunakan teknik dalam tahapan animasi dengan menampilkan kerangka atau tulang untuk mewakili sebuah model tokoh dalam bentuk 3 dimensi ataupun benda.

Anantarupa Studio adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *game development* dengan mengembangkan beberapa *games* dan aplikasi. Perusahaan ini dibuat pada tahun 2011, dengan beberapa praktisi yang berpengalaman dalam bidang masing-masing. Beragam kegiatan yang dilakukan dalam menciptakan *game*, diperlukan beberapa tahapan dengan membagi menjadi *team* dan peran masing-masing. Salah satunya yaitu *game* moba Lokapala, rilis pada awal tahun 2020 di Asia Tenggara. Lokapala menjadi *game* pertama dengan unsur budaya di Indonesia dan merupakan *game* lokal. Perkembangan *games* di perusahaan Anantarupa semakin meningkat selama beberapa bulan. Selain itu, Anantarupa studio juga mulai mengembangkan lebih jauh *game* Lokapala yang semakin bertambah pahlawan terbaru dengan kemampuan yang unik dan beberapa peningkatan grafis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Anantarupa Studio memiliki kinerja cukup baik dalam mengajarkan anak-anak muda yang magang di tempatnya. Pelatihan pada saat pertama untuk membantu dalam menyesuaikan diri pada pekerjaan yang nanti akan diberikan oleh supervisor maupun mentor. Tujuan penulis supaya mendapatkan ilmu dari mentor yang dapat membantu meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mengenai animasi. Tidak hanya itu, penulis juga memiliki tujuan untuk memperluas jaringan dengan pembimbing ataupun pengawas utama karena dengan memiliki hubungan yang baik dapat berbagi pengalaman dan cerita tentang dunia pekerjaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

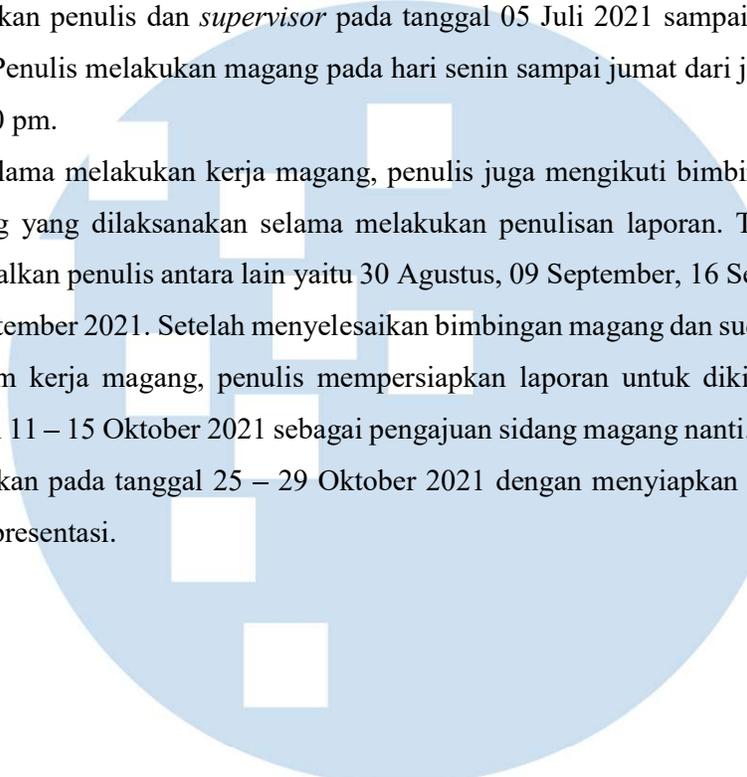
Pada tanggal 19 Februari 2021, penulis mengikuti pembekalan magang untuk memulai persiapan magang nanti. Terutama, pembekalan magang ini menjelaskan mengenai persiapan dalam membuat *curriculum vitae* (CV), *cover letter* dan portofolio. Adapun penjelasan mengenai prosedur magang dan syarat dalam mengikuti pelaksanaan kerja magang. Awalnya dalam mempersiapkan diri untuk melamar magang, penulis mencari beberapa perusahaan dan salah satunya yaitu Anantarupa Studio. Penulis yakin dengan keputusan untuk memilih Anantarupa studio karena memiliki *game* berbasis 3D.

Pada tanggal 18 Juni, penulis melamar di Anantarupa Studio dan mengikuti sesi tes dengan waktu 5 hari yang diberikan dari pihak Anantarupa studio di tanggal yang sama. Setelah selesai mengikuti tahap tes, penulis melanjutkan sesi wawancara dengan pihak Anantarupa di tanggal 23 Juni. Setelah tahap wawancara selesai, penulis mendapatkan kabar yang berisi lulus dan dapat mengikuti kerja magang di Anantarupa studio. Pada tanggal 5 Juli hingga 6 Desember 2021, menjadi hari penulis untuk memulai kerja magang dengan kontrak selama 6 bulan.

Pada pelaksanaan kerja magang di Studio Anantarupa, *supervisor* penulis yaitu Justin Chang Yauw Warsita. Penulis juga mendapatkan pendamping *animation* yaitu Ericho Lunrang dan Mario Sigit yang memiliki tugas dalam membantu dan memeriksa pekerjaan. Divisi animasi menjadi pilihan penulis sesuai dengan

keputusan yang diambil sebelum menentukan Magang. Lama waktu magang yang ditentukan penulis dan *supervisor* pada tanggal 05 Juli 2021 sampai 6 Desember 2021. Penulis melakukan magang pada hari senin sampai jumat dari jam 09:00 am – 18:00 pm.

Selama melakukan kerja magang, penulis juga mengikuti bimbingan laporan magang yang dilaksanakan selama melakukan penulisan laporan. Tanggal yang dijadwalkan penulis antara lain yaitu 30 Agustus, 09 September, 16 September dan 20 September 2021. Setelah menyelesaikan bimbingan magang dan sudah melewati 450 jam kerja magang, penulis mempersiapkan laporan untuk dikirimkan pada tanggal 11 – 15 Oktober 2021 sebagai pengajuan sidang magang nanti. Sidang akan dijalankan pada tanggal 25 – 29 Oktober 2021 dengan menyiapkan beberapa *file* untuk presentasi.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' and 'M' inside a circle, with a grid of squares below it.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA