

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film sudah berada di eksistensi kehidupan manusia, menjadi salah satu kebudayaan yang memberikan dampak besar terhadap kehidupan manusia, memberikan cara baru untuk menyampaikan pesan, hiburan, pengetahuan dalam bentuk cerita singkat yang ditunjukkan melalui gambar dan suara yang disusun melalui teknik *editing* dan penempatan kamera dari skenario yang ada.

Menurut David Brodwell (Film Art), menyatakan animasi merupakan objek-objek yang disusun sesuai dengan khusus perhitungan waktu untuk menciptakan sebuah ilusi melalui gambar bergerak. *Anima* merupakan awal mula dari bahasa animasi dalam bahasa Latin, memiliki arti jiwa (*soul*), serta *animation* dalam bahasa Inggris yang berarti membawa hidup atau bergerak, dan juga terdapat kata lain *Animate* yang berarti nafas kehidupan. Di masa kini animasi merupakan sesuatu yang sering dilihat dan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Digunakan pada banyak subjek seperti film, bisnis, gambaran arsitek. *Rendering* merupakan proses akan dua regenerasi dari gambar tiga dan dua dimensi dari sebuah model yang terdapat pada sebuah program.

Prodi film dan Televisi merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari subjek yang berhubungan dengan menciptakan sebuah bentuk dalam bentuk gambar dan audio. Semua hal pembelajaran berhubungan akan produksi film dari siaran televisi, iklan, dan animasi.

Latar belakang penulis memilih perusahaan Universitas Multimedia sebagai CG generalist dalam prodi film adalah karena ini merupakan tempat yang paling sesuai bagi penulis untuk memulai karir serta menjelajahi dunia yang berkaitan dengan produksi visualisasi. Penulis juga sudah mengenal lingkungan kerja dalam perusahaan ini dari segi komunikasi, kualitas, dan profesionalitas dalam bekerja. Universitas Multimedia juga merupakan salah satu tempat yang mendorong pekerjaannya untuk mencoba sesuatu yang baru, terus belajar agar kedepannya bisa menjadi sukses. Universitas multimedia Nusantara memiliki pandangan yang terbuka, dan bersedia untuk memandu orang-orang yang ingin belajar, untuk dibentuk menjadi pribadi yang lebih baik kedepannya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan magang penulis adalah untuk mendapatkan pengalaman bekerja di industri kreatif, serta mengembangkan dan menguasai teknik produksi konten 3 dimensi dengan efisien, dari segi teori dan praktek. Meningkatkan kemampuan *texturing, rigging, modeling, UV wrapping, Lighting, dan VFX*, kedepannya penulis bisa menjadi bagian penting dalam industri kreatif, dan mendapatkan kesempatan pekerjaan yang lebih luas. Serta juga untuk memenuhi kriteria untuk mencapai kelulusan pada strata 1.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum masuk kedalam kegiatan Magang Merdeka penulis melakukan pendaftaran MBKM, setelah itu penulis mengajukan calon perusahaan magang yang lalu dikonfirmasi oleh PIC Magang dan Kaprodi, sesudah mendapatkan surat pengantar penulis mendaftarkan diri kedalam perusahaan tersebut sebagai *intern*.

Ketika sudah diterima penulis mempersiapkan diri dengan melakukan registrasi akan perusahaan magang, memasukan *e-mail supervisor*, dan surat penerimaan resmi magang. Selama kegiatan magang, yaitu dari pada tanggal 2 Agustus 2021 sampai dengan 21 Desember 2021.

Penulis harus membagi waktu untuk membuat laporan magang, melakukan bimbingan penulisan laporan magang sebanyak 4 kali, dan mencatat *daily task* (selama 800 jam) yang akan dimasukan kedalam *website* Magang Merdeka untuk memenuhi persyaratan dalam mengikuti sidang magang pada tanggal yang sudah ditentukan.

Waktu pelaksanaan kegiatan magang dilakukan secara WFH (*Work From Home*). Kegiatan bekerja adalah hari Senin sampai dengan Jumat, dan dimulai dari jam 8:00 - 17:00 dengan waktu istirahat pada pukul 12:00 sampai dengan 13:00, dan memiliki kebijakan waktu kerja minimal 8 jam kerja/per hari. Waktu kerja bisa ditambah dengan waktu jam kerja lembur atau diluar jam kerja.