

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi sudah menjadi media untuk menyampaikan informasi maupun hiburan baik bagi kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. Saat ini khususnya di Indonesia, Industri animasi sudah berkembang pesat baik dari kualitas animasi, tenaga kerja bermutu, hingga kualitas konten. Beberapa studio besar animasi seperti MNC Animation, Enspire Studio, Infinite Frameworks Studios, Brandoville, Lumine Studio dapat menjadi salah satu bukti nyata perkembangan industri ini. Hal ini dapat dilihat dari kualitas animasi serta konten yang disajikan setara dengan kualitas animasi luar negeri.

Terdapat beberapa tahapan untuk dapat menciptakan sebuah karya animasi, mulai dari *modeling, texturing, layout, lighting, animation, visual fx, dan rigging*. *Rigging* merupakan salah satu tahapan penting dalam produksi film animasi dimana dalam langkah ini yaitu proses memberikan struktur tulang pada objek 3D dengan tujuan memudahkan animator untuk menggerakkan atau membuat gestur agar terlihat nyata. Dalam hal ini pemberian struktur tulang tidak hanya pada objek 3D berbentuk manusia, melainkan binatang, atau makhluk monster. Tugas 3D *rigger* tidak hanya menciptakan struktur tulang saja melainkan memberikan atribut - atribut tertentu yang dapat mempermudah animator dalam menggerakkan objek serta dapat meminimalisir penggunaan waktu.

Penulis kemudian memutuskan untuk mencoba melamar sebagai 3D *rigger* ke beberapa studio besar seperti Brandoville, Lumine Studio, dan Enspire Studio. Sambil menunggu respon lamaran dari perusahaan tersebut, penulis melihat ada lowongan kerja di Infinite Frameworks Studios. Melihat bahwa studio tersebut memiliki riwayat karir yang menjanjikan, penulis kemudian mencoba untuk melamar sebagai 3D *rigger* ke perusahaan tersebut.

Berikut beberapa alasan mengapa penulis melamar ke Infinite Frameworks Studios. Pertama, Infinite Frameworks Studios merupakan studio animasi terbesar

di Asia Tenggara yang memiliki cabang di Singapura dan Batam. Kedua, berdasarkan dari tempat lokasi perusahaan berada, lokasi perusahaan tersebut berada di kota Batam yang juga merupakan tempat tinggal penulis, sehingga memudahkan penulis untuk dapat bekerja langsung di studio tersebut. Ketiga, Infinite Frameworks Studios melahirkan para animator yang handal, sehingga studio tersebut sudah terjamin kompetensinya. Untuk dapat diterima di Infinite Frameworks Studios, penulis harus mengerjakan tes dari pihak studio dalam kurun waktu 3 hari. Setelah tes selesai tepatnya 1 minggu kemudian, penulis diterima di Infinite Frameworks Studios dengan status karyawan sebagai 3D *junior rigger*.

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

Maksud dan tujuan penulis melaksanakan program kerja magang yaitu sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah *Industry Pipeline Knowledge* yang merupakan mata kuliah terkait magang dan juga menjadi salah satu prasyarat untuk memperoleh gelar sarjana. Selain itu, penulis juga ingin memahami bagaimana alur *pipeline* sebuah studio animasi dari awal perancangan konsep cerita hingga hasil akhir sebuah animasi di publikasikan. Penulis juga memiliki maksud untuk belajar beradaptasi dengan tekanan atau tuntutan *deadline* dalam studio animasi. Penulis kemudian juga mempelajari etika sopan santun dalam berkomunikasi baik terhadap atasan maupun sesama pekerja.

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

Proses pencarian tempat kerja magang dimulai di akhir semester 6. Pada saat itu penulis memilih sistem magang kampus merdeka, dimana penulis wajib melaksanakan program kerja magang selama minimal 800 jam. Penulis kemudian mencoba untuk melamar ke beberapa studio animasi seperti Brandoville, Lumine Studio hingga Infinite Frameworks Studios karena studio tersebut membuka lowongan kerja magang dengan durasi lebih dari 800 jam. Beberapa hari kemudian penulis menerima *email* balasan dari pihak Infinite Frameworks Studios. Pihak studio kemudian memberikan tes *rigging* yang harus diselesaikan dalam kurun

waktu 3 hari. Pihak studio kemudian memberikan *file* kebutuhan tes yang terdiri dari *file* karakter yang harus di *rigging*, serta catatan yang harus diperhatikan sebelum mengerjakan tes tersebut.

Penulis kemudian berhasil menyelesaikan tes yang diberikan sesuai dengan *deadline* yang ditentukan. 1 minggu setelah pengumpulan hasil tes tersebut, penulis dikontak oleh HR Infinite Frameworks Studios melalui *whatsapp*. Isi kontak tersebut menyatakan bahwa penulis lulus tes yang diberikan dan menduduki posisi sebagai *junior rigger*. Penulis sudah dapat mulai bekerja pada tanggal 07 Juni 2021 hingga 06 Desember 2021 dengan status bekerja WFH (*work from home*).

Tepat pada tanggal 07 Juni 2021, HR studio mulai memberikan *briefing* kepada penulis tentang apa saja yang harus diperhatikan sebelum memulai pekerjaan serta memperkenalkan sejarah singkat Infinite Frameworks Studios. Kemudian penulis menandatangani kontrak persetujuan kerja dengan pihak studio. Dalam hal ini, segala hal yang dikerjakan di dalam studio tersebut bersifat konfidensial.

Penulis mulai melaksanakan program kerja dari senin hingga jumat pada pukul 09:00 hingga 18:00. Karena pandemi covid-19, 50% karyawan dapat bekerja di studio atau rusun yang sudah disediakan, 50% lainnya dapat bekerja dengan skema WFH. Penulis mulai bekerja dengan sistem *remote control* yang sudah disiapkan oleh pihak studio. Untuk absensi, seluruh karyawan wajib melakukan absensi di *website* yang sudah disediakan. Jika ingin berkomunikasi antar karyawan, dapat dilakukan melalui aplikasi *basecamp* dan apabila ada keadaan yang mendesak, dapat melakukan *video call* melalui *google meeting*. Sedangkan untuk daftar pekerjaan, dapat dilihat menggunakan aplikasi yang sudah disediakan oleh studio berisi catatan penting, *deadline*, status pekerjaan, atau catatan revisi.

Terkait dengan pelaksanaan kerja magang, berikut adalah urutan tahapan kerja magang penulis.

1. Penulis mencari beberapa studio yang membuka lowongan magang.
2. Penulis mengikuti pembekalan magang yang dilaksanakan pada 19 Februari 2021.

3. Penulis mengirimkan lamaran magang ke berbagai studio sesuai target penulis, salah satunya Infinite Frameworks Studios dalam bulan April dan Mei 2021.
4. Penulis menerima email balasan dari pihak Infinite Frameworks Studios pada 7 Mei 2021. Pihak studio kemudian memberikan tes *rigging* yang harus diselesaikan dalam kurun waktu 3 hari.
5. Penulis lulus tes yang diberikan dan menduduki posisi sebagai *junior rigger*. Penulis dapat mulai bekerja pada tanggal 07 Juni 2021.
6. Selama pelaksanaan magang, penulis melaksanakan bimbingan laporan dan menyusun laporan magang.
7. Pada bulan Oktober, penulis telah melaksanakan program kerja magang melewati 450 jam. Penulis kemudian mengajukan sidang magang.
8. Penulis melaksanakan sidang magang pada 29 Oktober 2021.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA