

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Mengingat semakin meningkatnya tingkat konsumsi media digital pada era sekarang menimbulkan banyak demand untuk produksi animasi dan media digital lain. Dengan banyaknya permintaan akan produk sejenis animasi mendorong munculnya studio-studio animasi di Indonesia. Seiring perkembangan zaman banyak studio animasi di Indonesia beralih pada animasi 3D namun masih banyak juga permintaan untuk animasi 2D atau tradisional.

Pada kesempatan ini penulis mengambil program praktek kerja magang di Timeline Studio. Timeline Studio telah banyak berkontribusi dalam pembuatan animasi terutama yang berasal dari Jepang. Penulis mendapat kesempatan untuk ikut serta dalam pembuatan *background* painting untuk sebuah animasi Jepang dengan judul “RPG不動産”(RPG Fudousan) atau dalam judul bahasa Inggris RPG Real Estate yang dipimpin oleh studio DogaKobo.inc yang bekerjasama dengan Timeline Studio. Penulis mendapat peran sebagai *Cleanup artist* dalam project tersebut.

*Cleanup artist* merupakan posisi yang bertugas untuk memperbaiki dan memperjelas sketsa kasar hingga menjadi sebuah konsep utuh yang siap untuk didistribusikan. Peran *Cleanup artist* dalam sebuah pembuatan *background* aset yang digunakan dalam sebuah animasi merupakan peran penting dimana *Cleanup artist* dibutuhkan untuk memperbaiki, memperjelas dan memisahkan aset sehingga dapat digunakan untuk animasi.

### 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Untuk memenuhi standar kelulusan yang ditetapkan oleh universitas multimedia nusantara penulis diharuskan untuk menjalankan program magang atau internship dengan minimal waktu selama 800 jam. Dalam program magang ini penulis bertujuan untuk mengasah dan memperdalam skill 2D baik dalam animasi

maupun concept art yang dapat digunakan dalam industri animasi. Penulis berkesempatan untuk mengikuti program magang di Timeline Studio. Penulis bersedia mengikuti program magang dari Timeline Studio untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan baik animasi maupun concept art.

Penulis juga tertarik untuk terlibat langsung dalam proses pembuatan animasi dalam studio sehingga nantinya penulis dapat mendapat pengalaman dan dapat bekerja dalam tim baik dalam studio kecil maupun yang memiliki skala besar.

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

Mengingat penulis harus memenuhi syarat kelulusan sarjana yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa yang mengambil paket magang track 2 diwajibkan untuk melakukan magang selama minimal 800 jam atau kurang lebih lima sampai enam bulan. Untuk memenuhi syarat tersebut penulis diharuskan untuk menyelesaikan sebanyak 112 SKS dengan nilai IPS minimal 2,5 tanpa nilai D maupun E. selain itu penulis diwajibkan untuk mengikuti pembekalan dan sosialisasi magang track 2 yang diselenggarakan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara dan menerima sertifikat telah mengikuti sosialisasi magang.

Dalam pelaksanaan program magang track 2 yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis telah memulai pencarian lokasi magang sejak bulan April di beberapa studio animasi di Indonesia. Pada tanggal 22 Mei 2021 penulis menghubungi Bapak Agung Oka Sudarsana selaku pemilik dari Timeline Studio Bali yang meminta penulis untuk hadir dan memulai program magang pada tanggal 7 Juni 2021. Timeline Studio sepakat dengan syarat dan ketentuan magang yang telah diberikan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara. Penulis dinyatakan resmi memulai program magang pada tanggal 7 Juni 2021 hingga 20 November 2021, mengingat ketentuan minimal waktu kerja adalah 800 jam kerja.