

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dunia perfilman, animasi merupakan salah satu medium yang marak dipilih berbagai media hiburan. Perkembangan film animasi tidak akan lepas dari rumah produksi atau studio yang membuat film. Industri animasi pun berkembang sebagai salah satu alat pemacu gerak putar roda ekonomi sebuah negara, karena begitu besarnya omset ekonomi yang dihasilkan dari industri kreatif (Harto, 2009). Perkembangan teknologi animasi dan dorongan akan penghasilan menimbulkan kreator-kreator kreatif untuk mendirikan studio independennya sendiri yang memproduksi karya-karya animasi dari produksi *full feature film*, serial televisi, hingga kebutuhan media lainnya.

Viva Fantasia Animation Studio adalah salah satu studio animasi yang memproduksi karya-karya animasi di Indonesia. Berdiri sejak tahun 2012, Viva Fantasia telah memproduksi beberapa film dengan media animasi 3D. Viva Fantasia kemudian memberikan peluang pekerjaan dalam bidang animasi di Indonesia.

Penulis mempunyai ketertarikan pada bidang animasi 3D, spesifik pada 3D *Generalist* dan telah mencari berbagai peluang yang dapat mengembangkan skill animasi penulis. Setelah mendapatkan informasi mengenai Viva Fantasia Animation Studio, penulis memutuskan untuk melamar sebagai 3D *Generalist* pada studio tersebut. Setelah melewati tahap wawancara, penulis diterima sebagai pemegang Viva Fantasia dengan lowongan jobdesk yang tersedia yaitu 3D *Animator*.

3D *Animator* adalah posisi yang signifikan dalam produksi animasi dan dicari oleh studio-studio animasi di Indonesia. Viva Fantasia Animation Studio sebagai salah satu studio animasi tersebut memberikan jobdesk 3D *Animator*, bertugas menggerakkan aset-aset 3D yang ada sehingga siap untuk memasuki tahap *rendering* pada produksi animasi. Terdapat dua projek Viva Fantasia yang sedang

berlangsung yaitu serial kerjasama animasi 3D dengan “Mini Beat Power Rockers” dan serial animasi 3D orisinal Viva Fantasia “Tiger Bayu”. Pada laporan ini, penulis akan menjabarkan pengalaman dan proses kerja animasi “Mini Beat Power Rockers” dan “Tiger Bayu” yang telah dikerjakan oleh penulis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari dilakukannya kerja magang yang dieksekusi oleh penulis adalah untuk melengkapi syarat kelulusan universitas penulis. Kerja magang juga dilakukan sebagai penambahan wawasan serta pengalokasian praktek dan teori yang telah dipelajari selama perkuliahan sebelumnya. Selain itu kerja magang akan menambah skill serta koneksi yang dipunya penulis. Dalam proses pengambilan tempat magang, penulis mencari studio yang menarik perhatian dalam bidang animasi 3D. Viva Fantasia Animation Studio kemudian menjadi salah satu pilihan penulis atas pencapaian perusahaan dalam bidang tersebut. Penulis kemudian hendak menjadi bagian dari perusahaan dan menjalankan kerja magang di Viva Animation sebagai pemenuhan syarat kelulusan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang penulis dimulai pada tanggal 1 Juli 2022 dan berakhir pada tanggal 31 Oktober 2022. Jam kerja magang setiap hari senin hingga jumat adalah pukul 09.00 - 18.00 dengan total 9 jam kerja per hari. Namun pada beberapa hari tertentu jam kerja dapat melebihi total jam kerja per hari dikarenakan jumlah pekerjaan yang melebihi rata-rata. Viva Fantasia Animation Studio menerapkan sistem kerja *work from home*, penulis dipinjamkan peralatan untuk membantu pekerjaan animasi di rumah penulis berupa PC beserta monitor dan peralatan lainnya seperti *mouse* dan *keyboard*. Atasan Viva Fantasia Animation akan mengadakan *meeting* pada setiap bulan untuk meluruskan *timeline* dan workload setiap anggota studio.

Tabel 1.1. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

No.	Tanggal	Keterangan
1.	Selasa, 14 Juni 2022	Pengiriman surat lamaran kerja magang beserta portofolio ke studio animasi melalui <i>email</i> .
2.	Rabu, 15 Juni 2022	Mendapat <i>email</i> balasan yang memuat panggilan wawancara di kantor Viva Fantasia.
3.	Jumat, 17 Juni 2022	Pelaksanaan wawancara dan penerimaan penulis sebagai pemegang di Viva Fantasia.
4.	Jumat, 24 Juni 2022	Mendapatkan kontrak perjanjian magang dari pihak atasan Viva Fantasia.
5.	Jumat, 1 Juli 2022	Memulai proses kerja magang.
6.	Senin, 31 Oktober 2022	Penyelesaian magang di Viva Fantasia.

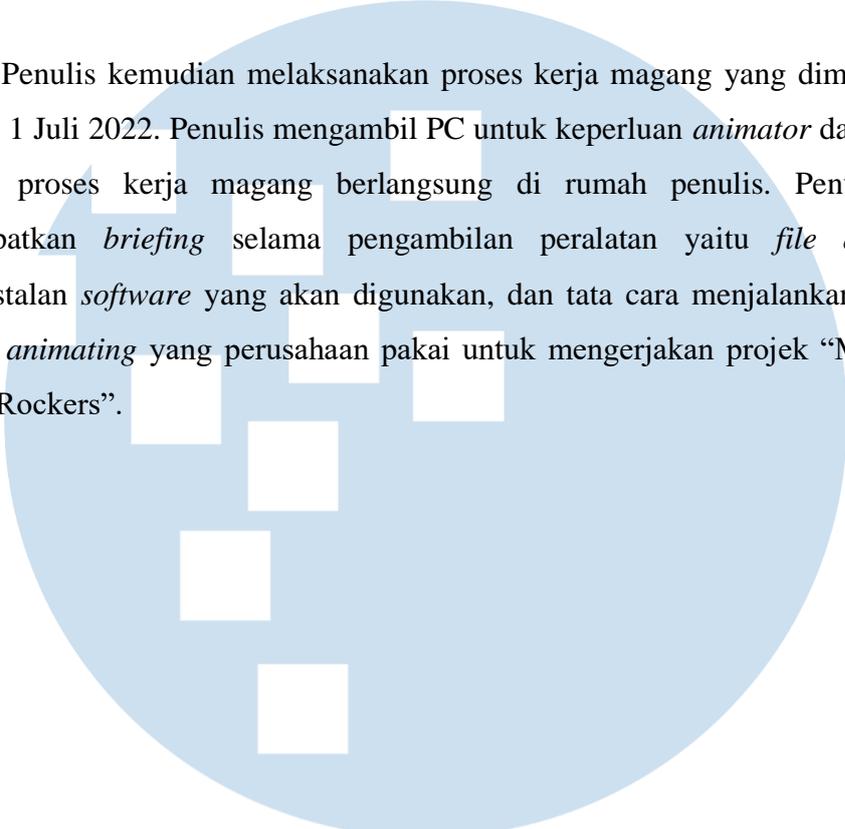
Langkah pertama yang penulis lakukan untuk menjadi bagian dari perusahaan Viva Fantasia Animation Studio adalah mengirimkan surat lamaran kerja serta portofolio yang berisikan CV dan *showreel* penulis. Dokumen dikirimkan penulis melalui *email* kepada perusahaan pada tanggal 14 Juni 2022. Penulis mendapat email balasan pada keesokan harinya yang berisikan panggilan untuk tahap wawancara di kantor Viva Fantasia Animation Studio pada tanggal 17 Juni 2022. Penulis kemudian melaksanakan tahap wawancara dengan *Producer* dan *Director* Viva Fantasia Animation Studio, Bapak Kurniawan.

Penulis kemudian diberikan informasi mengenai sistem kerja, peralatan dan fasilitas serta projek-projek yang dikerjakan oleh perusahaan pada berlangsungnya proses wawancara. Penulis kemudian diterima menjadi bagian dari perusahaan dengan jobdesk 3D *Animator* dan dilanjutkan dengan *briefing* pelaksanaan kerja magang pada bulan mendatang.

Setelah melaksanakan tahap wawancara, penulis mendapatkan surat perjanjian kerja magang dari Viva Fantasia Animation Studio pada tanggal 24 Juli 2022. Surat perjanjian berisikan keterangan berupa jobdesk penulis di dalam

perusahaan serta durasi magang yang dilaksanakan penulis yaitu selama 800 jam kerja.

Penulis kemudian melaksanakan proses kerja magang yang dimulai pada tanggal 1 Juli 2022. Penulis mengambil PC untuk keperluan *animator* dan dipakai selama proses kerja magang berlangsung di rumah penulis. Penulis juga mendapatkan *briefing* selama pengambilan peralatan yaitu *file directory*, penginstalan *software* yang akan digunakan, dan tata cara menjalankan aplikasi khusus *animating* yang perusahaan pakai untuk mengerjakan proyek “Mini Beat Power Rockers”.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a stylized 'M' shape on the right, both composed of several white rectangular blocks. The logo is semi-transparent and serves as a background for the text.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA