

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai mahasiswa program studi film peminatan animasi pada Universitas Multimedia Nusantara dibutuhkan praktiknya praktik kerja lapangan dibutuhkan agar mahasiswa tidak hanya ahli dalam hal teori saja tetapi juga dapat memahami proses kerja dalam dunia profesional. Hal ini membuat program magang menjadi wajib dilakukan oleh para Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Magang yang dilaksanakan di pusat pengembangan bahasa dan perlindungan sastra memiliki proyek gabungan antara universitas dan SMK yang ada di Indonesia untuk membuat animasi untuk cerita-cerita rakyat yang ada di Indonesia. Mengapa cerita rakyat yang ada di Indonesia dikarenakan anak muda generasi sekarang lebih mengenal budaya-budaya luar seperti animasi jepang ataupun barat dan kurangnya animasi dengan budaya kita sendiri yaitu Indonesia. Adapun mengapa penulis memilih Pusbanglin sebagai tujuan untuk kerja magang karena sebagai animator penulis ingin memiliki andil dalam pengembangan pendidikan dan sastra di Indonesia. Sebagai animator juga penulis ingin mengetahui bagaimana cara pengerjaan animasi yang lebih profesional dan juga baru. Penulis ingin mengetahui bagaimana sistem workflow yang akan dikerjakan apalagi proyek ini dikerjakan dengan bantuan tim SMK sebagai animator nantinya. Penulis juga belajar bagaimana cara menjadi *Lead* animator yang nantinya akan membantu tim SMK agar animasi yang diproduksi akan sesuai dengan hasil akhirnya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud kerja magang di PUSBANGLIN bagi penulis selain menjadi syarat wajib kelulusan tetapi juga sebagai pelajaran dalam dunia kerja secara langsung. Dalam proyek magang ini penulis baru mempelajari bagaimana cara pembuatan animasi *cut out* secara lebih profesional dengan bantuan sutradara dan animator lainnya.

Adapun tujuan kegiatan magang kerja bagi penulis adalah :

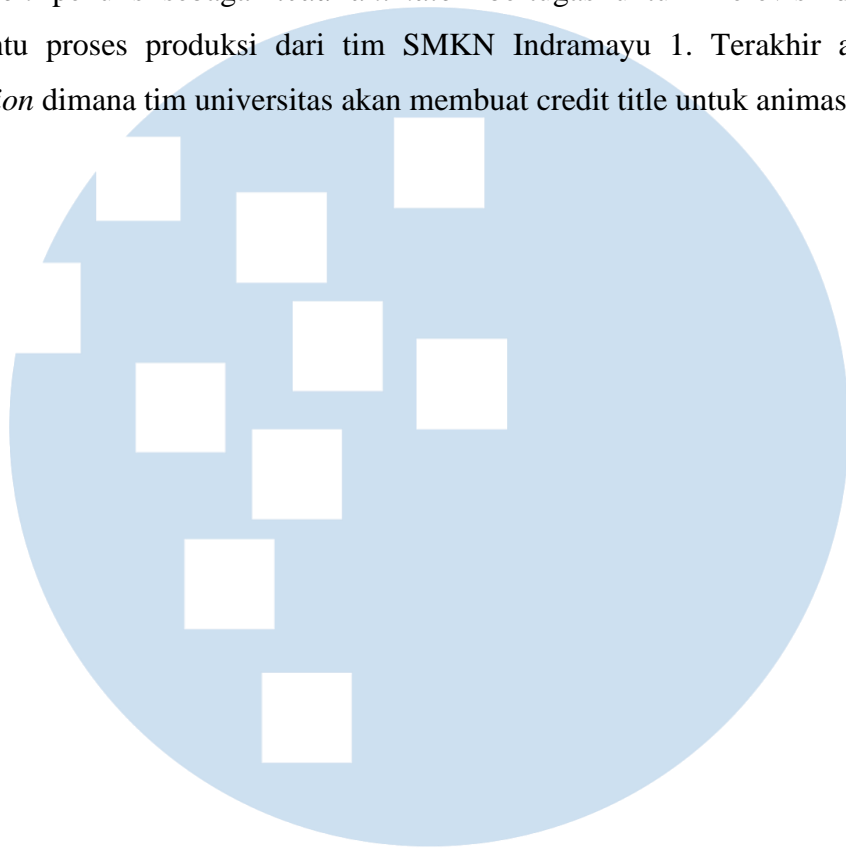
1. Menambah pengalaman dan wawasan mengenai pengerjaan workflow animasi khusus nya *cut out animation*.
2. Mengerjakan kegiatan MBKM magang yang menjadi syarat untuk kelulusan untuk mahasiswa UMN.
3. Penulis belajar bagaimana cara berkolaborasi saat produksi animasi (tim dari universitas berkolaborasi dengan tim SMK).

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan informasi kerja magang untuk Pusat Pengembangan Bahasa dan Pelindungan Sastra melalui pengumuman yang diberikan oleh dosen animasi Ibu Dominika Anggraeni Purwaningsih selaku dosen Prodi Film & Animasi melalui *group* angkatan animasi Universitas Multimedia Nusantara. Pengumuman yang diberikan memiliki judul “Proyek Cerita Rakyat” dimana peserta magang ditugaskan membuat animasi bersama instansi SMKN 1 Indramayu untuk pembuatan animasi. Pendaftaran magang dilakukan melalui pengisian *google form* dimana peserta yang ingin mengikuti proyek magang cerita rakyat ini harus mencantumkan biodata mereka dan juga portfolio sebelum terseleksi nantinya. Peserta-peserta yang terpilih melalui tahapan portfolio akan dikelompokkan secara acak lalu diberikan kesempatan untuk memilih peran masing-masing peserta nantinya pada proyek magang ini. Pada tahapan pemilihan peran penulis memilih menjadi *Lead animator*. Peserta magang yang telah diterima dan sudah menentukan peran mereka akan melakukan registrasi pada *website* Pusat Pengembangan Bahasa dan Pelindungan Sastra , disini peserta memberikan informasi pribadi secara lebih resmi sebagai syarat untuk mendapatkan surat magang.

Secara teknis proses pelamaran hanya menggunakan portofolio yang dibuat dengan mengumpulkan karya-karya yang sudah pernah dibuat penulis. Pelaksanaan kerja magang akan berlangsung selama 7 bulan dari proses pelamaran hingga selesai kerja , lebih tepatnya dari bulan Juni hingga Desember. Prosedur pengerjaan magang dibagi menjadi 3 tahapan yaitu *Pre production* , *production* dan *post production* . pada tahapan *pre production* para peserta magang akan membuat *design character* dan juga *environment* untuk animasi “Pesut Siut” . Pada tahapan

production penulis sebagai *lead animator* bertugas untuk merevisi dan juga membantu proses produksi dari tim SMKN Indramayu 1. Terakhir ada *post production* dimana tim universitas akan membuat credit title untuk animasi ini.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA