



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran untuk penyampaian yang lebih menarik melalui visual. Salah satu alternatif pembelajaran ini sekaligus untuk memunculkan keaktifan dan keterampilan yang baru serta mengetahui bentuk nyata adanya aplikasi pembelajaran. Untuk mendukung visual dalam film animasi dibutuhkan visual efek sekaligus meningkatkan daya minat serta ketertarikan untuk menonton.

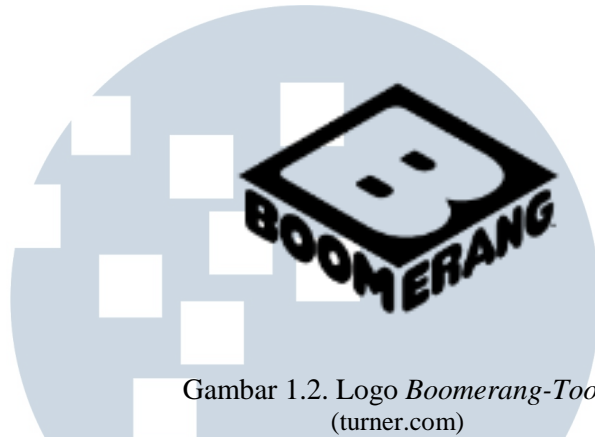
Visual efek merupakan kombinasi seni dan teknologi. Dari sisi teknologi, untuk pembuatan visual efek dibutuhkan spesifikasi perangkat yang tinggi. Teknologi tersebut digunakan untuk mendukung hasil visual secara seni yang dapat memberikan dampak pada indera manusia. Tak hanya itu, *visual effect* dibuat untuk mempengaruhi secara audio - visual seolah-olah hal tersebut benar terjadi.

Penulis sangat tertarik dan ingin mendalami *visual effect* film animasi. Dalam program magang ini, penulis ingin belajar lebih lanjut mengenai proses pembuatan *visual effect* yang baik dengan kualitas yang tinggi, sehingga dapat bersaing dalam dunia kerja yang sebenarnya. Maka dari itu, penulis memilih tempat kerja yang memiliki divisi *visual effect* untuk film animasi, tempat yang mendukung perangkat pembuatan *visual effect*, dan rekan-rekan kerja yang unggul di bidangnya untuk dapat membimbing dan proses belajar.

Infinite Studio yang merupakan milik PT. Kinema Systrans Multimedia adalah tempat yang tepat bagi penulis melaksanakan program magang untuk belajar serta mendalami *visual effect* dalam film animasi. Di samping itu, Infinite Studio adalah studio animasi terbesar se-Asia Tenggara. Infinite Studio memiliki standar yang tinggi dalam proses pelaksanaan produksi dan prosedur *pipeline* yang teratur. Studio yang telah berdiri sejak 2005 ini berhasil memproduksi beberapa film lokal dan internasional seperti *Nickelodeon* dan *Boomerang-Toon*.



Gambar 1.1. Logo *Nickelodeon*
(freebiesupply.com)



Gambar 1.2. Logo *Boomerang-Toon*
(turner.com)

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memiliki tujuan untuk mendalami bidang ketertarikannya yaitu *visual effect*. Dalam masa perkuliahan penulis mendapat pelajaran mengenai prosedur serta *pipeline* dalam pembuatan film animasi secara teori dan melaksanakannya dalam kelompok kecil. Dalam pelaksanaan kerja magang ini, penulis mendapat kesempatan untuk merasakan *pipeline* dan prosedur yang ada dalam studio besar.

Dalam studio animasi yang terbilang besar ini memiliki prosedur, cara kerja yang teratur, serta koordiantor tiap divisi dan tiap proyek film. Penulis mengetahui prosedur dari mendapat *shot* yang harus dikerjakan, meminta persetujuan hasil hingga *approval* dari *supervisor*, serta prosedur pelaporan *issue* melalui koordinator lapangan dan *project manager*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam menempuh magang 320 jam, penulis melaksanakan magang pada studio animasi dengan detil sebagai berikut:

| | |
|-----------------|----------------------------------|
| Nama Studio | : Infinite Studio |
| Nama Perusahaan | : PT. Kinema Systrans Multimedia |
| Bidang Usaha | : <i>Media and Entertainment</i> |

Waktu Pelaksanaan : 25 Februari 2019 – 24 Mei 2019

Waktu Kerja Magang : Senin – Jumat 09.00 – 19.00

: istirahat 12.00 – 13.00 dan 17.00 – 18.00

Posisi Magang : *Junior VFX Artist*

Tabel 1.1. Timeline Kerja Magang

| No. | Tanggal | Keterangan |
|-----|-----------------|---|
| 1. | 7 Febuari 2019 | Penulis mengikuti <i>walk-in interview</i> di Universitas Multimedia Nusantara |
| 2. | 13 Febuari 2019 | Penulis dihubungi oleh pihak Infinite Studio bahwa telah diterima. |
| 3. | 15 Febuari 2019 | Penulis mendapat <i>e-mail</i> dari Infinite Studio mengenai berkas dan barang yang perlu dipersiapkan dalam proses magang. |
| 4. | 25 Febuari 2019 | Hari pertama penulis kerja magang di Infinite Studio |
| 5. | 24 Mei 2019 | Selesai Kerja magang. |
| 6. | 29 Mei 2019 | Bimbingan I pembuatan Laporan Magang |
| 7. | 31 Mei 2019 | Bimbingan II pembuatan Laporan Magang |
| 8. | 20 Juni 2019 | Bimbingan III pembuatan Laporan Magang |
| 9. | 28 Juni 2019 | Sidang Magang |

(Dokumentasi Pribadi, 2019)

Satu hari sebelum *interview*, Infinite Studio mem-*posting* berita di *Instagram* bahwa akan mengadakan *walk-in interview* di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis langsung mempersiapkan diri untuk datang dan mengikuti *interview* pada hari Kamis, 7 Februari 2019. Penulis mengajukan lamaran sebagai *Visual Effect Artist* dan mempersiapkan portfolio serta *curriculum vitae*.

Hari Rabu, 13 Februari 2019, Infinite Studio menghubungi penulis bahwa telah diterima dan menunggu *e-mail* resmi berkaitan diterimanya kerja magang. Jumat, 15 Februari 2019, penulis mendapatkan *e-mail* yang berisikan berkas – berkas yang harus diisi dan barang-barang yang perlu dipersiapkan serta segera membalas *e-mail* tersebut.

Tepat hari Senin, 25 Februari 2019, penulis telah tiba di Batam dan memulai kerja magang hari pertama. Hari pertama, penulis menandatangani kontrak kerja magang dan dikenalkan dengan beberapa rekan kerja, mentor, *supervisor* divisi *visual effect* proyek film yang bersangkutan, dan koordinator proyek. Selain itu diberikan arahan mengenai *workspace* (WS) serta prosedur pengerjaan dan pelaporan *issue*. Jam masuk kerja di Infinite Studio umumnya jam 9 pagi, tetapi terhitung cukup fleksibel, dapat lebih pagi atau pun lebih siang. Total jam kerja adalah Senin – Jumat dengan minimal 8 jam per hari.

Hari Jumat, 24 Mei 2019 merupakan hari terakhir magang di Infinite Studio. Sebelum meninggalkan Infinite Studio, penulis menyelesaikan semua pekerjaan yang menjadi tanggungan penulis dan mengurus berkas – berkas yang harus diisi serta dibawa untuk kelengkapan magang.

Sebelum melakukan sidang magang, penulis wajib melakukan bimbingan penulisan laporan minimal dua kali. Penulis melaksanakan bimbingan secara langsung dengan dosen pembimbing setelah kembali dari Batam, yaitu tanggal 29 Mei, 31 Mei 2019, dan 20 Juni 2019. Kemudian akan menempuh sidang magang pada tanggal 28 Juni 2019.

