



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

Animasi merupakan salah satu sektor media film yang bisa menyampaikan sebuah pesan atau cerita melalui pergerakan visual. Animasi dapat menjangkau ke segala umur. Perkembangan animasi sekarang sudah meluas sehingga animasi mudah di temukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembuatan animasi, khususnya animasi 3D dalam pembuatan aset dibutuhkan modelling, *texture*, dan rigging agar dapat di animasikan pada tahap selanjutnya.

Texturing merupakan tahap *production* dalam pembuatan aset pada suatu film. Pengaplikasian *texture* pada sebuah objek dapat memperjelas identitas dari sebuah objek tersebut, fungsi dari *texture* memberi warna, sifat, dan material yang di tangkap oleh mata *audiens* untuk mengenali objek tersebut. Penggunaan *texture* dan *shader* pada animasi juga dapat membuat suatu sytle yang menjadi ciri khas pada animasi tersebut.

Dalam memilih tempat magang, penulis berkeinginan untuk menjadi *texture artist* karena penulis tertarik dengan pengaplikasian *texture* dan *shader* terhadap animasi 3D serta pengaruhnya. Penulis memilih Infinite Frameworks Studio untuk menjabat sebagai *Texture artist* dikarenakan penulis merasa sesuai dengan pekerjaan yang diberikan dan memiliki niat untuk belajar lebih dalam mengenai *texture*, serta dalam Infinite Frameworks Studio ini fokus terhadap *jobdesk* yang telah diberikan, sehingga sebagai *texture artist* akan diberikan pekerjaan yang meliputi sekitar *texture* dari berbagai project yang ada.

Infinite Frameworks Studio merupakan pilihan yang tepat bagi penulis untuk melakukan kerja magang yang ingin berfokus pada bidang *texture*, dikarenakan dalam *pipeline* studionya untuk divisi aset telah dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *modelling*, *texture*, dan *rigging*, sehingga penulis cukup memfokuskan bagian pekerjaannya pada *texture*, khususnya pada bidang animasi. Infinite Frameworks Studio juga merupakan studio animasi terbesar se-Asia Tenggara yang

terletak di Batam dan sudah dibangun sejak tahun 1997 yang diresmikan pada tahun 2009, dan memiliki klien yang sudah ternama seperti Nickelodeon dan Disney.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

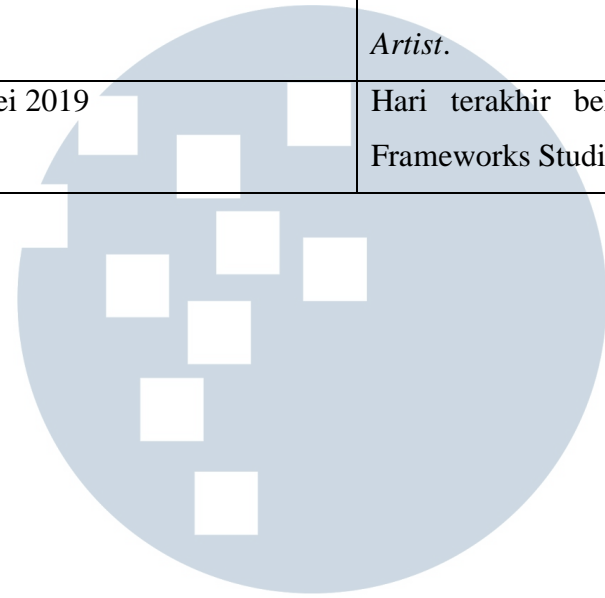
Penulis melakukan praktek kerja magang di Infinite Frameworks Studio untuk mendapatkan pengalaman baru, bekerja pada sebuah studio animasi, mempelajari mengenai *texture* secara lebih dalam, mempelajari banyak software yang belum pernah dipelajari di masa perkuliahan, mengetahui struktur serta *pipeline* dari perusahaan. Penulis juga ingin mempraktekan ilmu serta pengetahuan yang telah didapat dari menjadi mahasiswa jurusan animasi selama 7 semester di Universitas Multimedia Nusantara.

Melakukan kerja magang bagi penulis merupakan suatu pengalaman pertama untuk terjun kedalam industri, terlebih industri animasi yang sudah berjalan selama lebih dari 10 tahun ini. Penulis mendapat kesempatan untuk mengenal industri animasi secara mendalam, serta mendapatkan pengalaman-pengalaman dalam berkerja seperti mempelajari software yang telah disediakan dari kantor, mengejar jadwal tayang, mengerjakan *re-take* dari klien, hingga berkonsultasi dengan *supervisor* serta koordinator proyek.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

No.		
1	7 Februari 2019	Walk-in Interview dengan Infinite Frameworks Studio di UMN serta pemberian tes masuk sebagai <i>Texture Artist</i> .
2	13 Februari 2019	Penulis di hubungi oleh HR Infinite Frameworks Studio bahwa penulis diterima sebagai <i>Internship Junior Artist</i> .
3	14 Februari 2019	Pengiriman email dari Infinite untuk mengumpulkan berkas-berkas yang

		harus diajukan untuk mendaftar sebagai karyawan di Infinite Frameworks Studio.
4	25 Februari 2019	Hari pertama bekerja di Infinite Frameworks Studio sebagai <i>Texture Artist</i> .
5	24 Mei 2019	Hari terakhir bekerja di Infinite Frameworks Studio sesuai kontrak.



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA