



### **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

Dalam buku Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019 oleh Rochman dkk, menyebutkan bahwa proses produksi animasi dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Di dalam tahap produksi itu sendiri terdapat perbedaan antara proses produksi animasi *computer graphic* (CG) dengan animasi 2D, salah satunya adalah proses *rigging* yang hanya ada pada proses produksi animasi CG (Rochman et al., 2015). *Rigging* merupakan proses perancangan sistem yang dimulai dengan pemasangan kerangka tulang sesuai dengan bentuk dasar obyek kemudian mengorganisir *deformers*, *expressions*, dan *controls* yang terhubung dengan obyek tersebut (Palamar, 2016). Studio animasi besar di Indonesia dalam proses *rigging* sudah banyak menggunakan sistem *Autorig* karena tuntutan waktu. Studio animasi yang belum menggunakan sistem *Autorig* biasanya merupakan studio-studio berkembang. Salah satu studio animasi berkembang adalah UMN Pictures yang telah bergabung di dunia animasi selama dua tahun terakhir.

Di usianya yang muda, UMN Pictures telah mengerjakan berbagai macam proyek animasi CG yang menarik dan berkualitas. UMN Pictures kerap menggarap proyek-proyek yang menarik dan menantang tiap pekerjanya untuk berpikir kreatif dan mengikuti standar kualitas di industri. Hal tersebut menggambarkan bahwa UMN Pictures sangat menjaga kualitas untuk ukuran studio yang berkembang. Setiap divisi dituntut untuk dapat mencapai standar kualitas yang telah ditetapkan termasuk divisi *rigging*. Untuk mengejar standar kualitas yang telah ditetapkan, divisi *rigging* terus menerus melakukan penelitian dan pengembangan sistem *rig* pada setiap proyek. Divisi *rigging* selalu belajar dari proyek sebelumnya untuk dapat memfasilitasi animator lebih baik lagi untuk proyek selanjutnya sehingga kualitas animasi semakin meningkat mengikuti standar.

Kemampuan dan pengetahuan dibidang teknis dalam produksi animasi sangatlah penting dimiliki oleh calon pekerja di bidang *rigging*. Keleluasaan animator bergantung pada sistem *rig* yang dibuat oleh *rigger* sehingga dapat memengaruhi kualitas animasi. Kemampuan dan pengetahuan mengenai *rigging* yang didapatkan oleh penulis masih berupa dasar dan belum dapat mencapai standar industri. Pembelajaran dan pengembangan diri potensi penulis dalam bidang *rigging* untuk mencapai standar industri dapat dilakukan melalui kerja magang. Dalam studio yang berkembang, penulis percaya bahwa orang-orang yang terlibat di dalamnya juga ikut mengembangkan diri. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menjalani kerja magang di UMN Pictures. Dengan melakukan proses kerja magang di UMN Pictures, penulis berharap dapat mengembangkan potensi penulis melalui bimbingan dari pekerja *professional* yang telah memiliki pengalaman kerja dengan standar industri serta pengetahuan mengenai sistem kerja dalam studio animasi.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Selama tiga setengah tahun kuliah di bidang animasi, penulis mendapatkan ilmu secara teoritis dan ilmu praktisi. Namun, itu semua belum cukup karena dunia akademis dengan industri sangatlah berbeda. Agar dapat menyesuaikan diri dalam industri, penulis perlu menyiapkan diri dengan mencari pengalaman. Salah satu langkah awal dalam mempersiapkan diri adalah dengan melaksanakan kerja magang. Penulis memilih untuk melaksanakan kerja magang di UMN Pictures pada divisi *rigging* dengan tujuan untuk menambah wawasan mengenai industri animasi, struktur kerja dalam studio animasi, dan tentunya teknik *rigging* yang digunakan dalam industri animasi. Dengan ilmu yang didapatkan pada pelaksanaan kerja magang, penulis dapat belajar bagaimana teknik *rigging* yang baik dan mengetahui kesalahan teknik *rigging* yang pernah dilakukan penulis saat perkuliahan. Pelaksanaan kerja magang juga merupakan salah satu kewajiban mahasiswa tingkat akhir di Universitas Multimedia Nusantara dan syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni.

### 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang secara akademis adalah selama paling sedikit 320 jam. Berdasarkan kontrak kerja magang penulis dengan UMN Pictures, pelaksanaan kerja magang penulis dimulai dari tanggal 12 Februari 2019 sampai dengan tanggal 10 April 2019. Penulis wajib melaksanakan kerja magang setiap hari Senin sampai dengan Jumat. Waktu kerja dalam seharinya paling sedikit adalah selama 8 jam dari pukul 08.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB. Waktu istirahat siang yang diberikan adalah pukul 12.00 WIB sampai dengan 13.00 WIB. Penandaan kehadiran dilakukan dengan mengisi lembar presensi yang memuat nama dan divisi penulis, tanggal masuk, jam masuk, jam pulang, serta nama dan tanda tangan.

Sebelum menjalani proses kerja magang, pada tanggal 13 Desember 2018 penulis mengirimkan email berisikan *cover letter*, *curriculum vitae* serta *link video portfolio* penulis ke kontak email perusahaan UMN Pictures untuk melamar sebagai pekerja magang. Pada tanggal 29 Januari 2019, penulis mendapatkan kabar untuk melengkapi berkas agar segera dapat melaksanakan kerja magang pada tanggal 11 Februari 2019. Karena keterlambatan penyerahan berkas, penulis memulai kerja magang pada tanggal 12 Februari 2019.

Pada hari pertama penulis beserta pekerja magang lainnya mengikuti arahan dari *production supervisor*, pengenalan lingkungan kerja serta karyawan-karyawan lainnya, dan peraturan selama bekerja magang. Pada minggu pertama pelaksanaan kerja magang, penulis beserta pekerja magang lainnya menandatangani kontrak kerja magang. Dalam kontrak kerja magang terdapat informasi mengenai waktu pelaksanaan kerja magang, nama proyek yang akan dikerjakan, dan peraturan selama bekerja magang. Setelah sebulan lebih melaksanakan kerja magang, penulis beserta pekerja magang lainnya diberikan *briefing* mengenai sejarah UMN Pictures.