



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

Semakin banyak minat dan kualitas tenaga kerja di industri kreatif. Industri kreatif terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu sehingga memicu lahirnya perusahaan-perusahaan animasi di Indonesia. PT. Digital Animasi Asia atau biasanya dikenal dengan digima ASIA merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di dalam industri kreatif.

Dari informasi yang didapat ketika perusahaan digima ASIA melakukan presentasi di Universitas Multimedia Nusantara, penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan praktek kerja magang pada perusahaan tersebut. Lokasi yang cukup dekat dengan tempat tinggal juga menjadi salah satu faktor pendukung bagi penulis untuk melakukan praktek kerja magang. Faktor lain yang mendukung adalah rekomendasi dari dosen-dosen bagi penulis untuk mencoba bekerja di perusahaan ini.

Dibangun pada tahun 2016, digima ASIA memulai usahanya dengan menciptakan konten-konten pendidikan maupun pembelajaran digital. Dengan mengutamakan inovasi dan kreasi, digima ASIA telah mempunyai beberapa bisnis unit yang melibatkan animasi di dalamnya. Di perusahaan ini, mereka juga berfokus pada proses pengembangan *IP creation*. Dalam pengembangannya diperlukan berbagai peran penting untuk menciptakan suatu IP, salah satu dari peran tersebut adalah *concept artist*.

Concept artist berperan penting dalam pengembangan IP dikarenakan mereka merupakan orang-orang yang bertanggung jawab untuk dapat menggambarkan konsep yang ada ke dalam bentuk visual dan memastikan bahwa konsep tersebut dapat tersampaikan dengan jelas. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk dapat menjadi *concept artist* dan turut membantu untuk memvisualisasikan setiap konsep-konsep yang ada.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang atau *internship* merupakan salah satu syarat bagi seluruh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh gelar sarjana. Dibekali dengan pengetahuan yang telah didapatkan selama masa perkuliahan, pada praktek kerja magang ini mahasiswa dapat menerapkannya secara langsung ke dalam proses kerja. Melakukan praktek kerja magang di PT. Digital Animasi Asia bertujuan agar dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta membiasakan diri di dalam dunia pekerjaan.

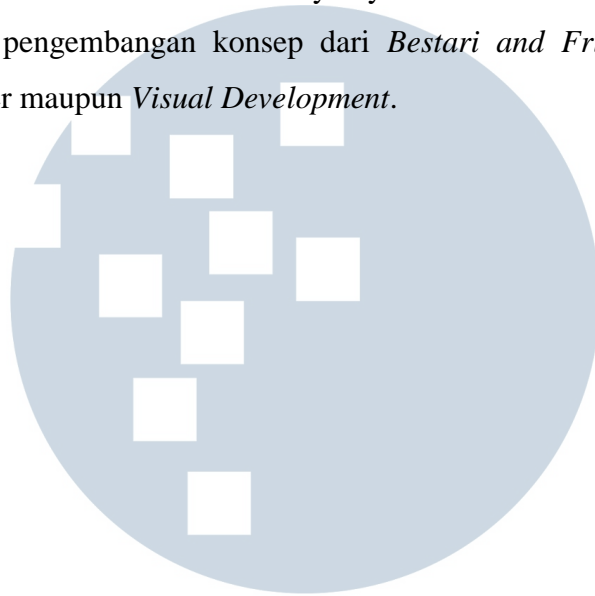
Melatih kemampuan berkomunikasi didalam sebuah industri kreatif yang profesional dengan *timeline* waktu yang jelas dan sistematis. Penulis juga bertujuan untuk dapat mengetahui lebih lagi mengenai peranan seorang *Concept Artist* dalam pekerjaannya pada studio animasi. Selain itu untuk mngetahui hal apa saja yang harus dilakukan dalam bekerja sebagai seorang *Concept Artist*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Surat lamaran dikirimkan pada tanggal 15 Agustus 2017 setelah penulis mendapatkan informasi dari dosen pembimbing tugas akhir tentang sebuah perusahaan bernama PT. Digital Animasi Asia. Surat lamaran dikirimkan melalui surat elektronik (*e-mail*) dengan melampirkan surat pengantar dari kampus, CV dan portofolio. Kemudian pada tanggal 29 Agustus 2017 pihak dari digima ASIA memberikan balasan yakni surat panggilan *interview*. *Interview* dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus 2017 jam 13.00-15.00 di gedung Graha Anabatic lantai 10.

Pada *interview*, penulis diwawancarai oleh Ariyana selaku *Head of Strategic Digital Innovation & Animation Development* dan Christina Citrayani selaku *2D Artist*. Hasil wawancara bahwa penulis diterima untuk memulai praktek kerja magang diberitahukan oleh pihak digima ASIA pada tanggal 8 September 2017 dengan sarana telepon dan *e-mail*. Pelaksanaan kerja magang penulis dimulai dari tanggal 11 September 2017 dengan kontrak kerja magang selama tiga bulan.

Penulis bekerja selama lima hari dalam seminggu dari jam 08.30 sampai 18.00, dengan waktu istirahat satu jam setiap harinya. Selama praktek kerja magang, penulis beberapa hari menjalani waktu lembur dikarenakan adanya tenggat waktu yang mendesak. Penulis berada di posisi *Concept Artist* dan dibimbing serta diarahkan oleh Henky Jaya Dinata selaku *Art Director*. Penulis mengerjakan pengembangan konsep dari *Bestari and Friends* baik eksplorasi gestur karakter maupun *Visual Development*.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA