



### **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 suatu karya yang seringkali dikerjakan dengan usaha kolaboratif atau kerja sama, hal itu dikarenakan proses pembuatan animasi sendiri, khususnya dengan media *CGI* (gambar yang dihasilkan lewat computer) mempunyai kompleksitas yang tinggi dan membutuhkan berbagai macam keahlian untuk dapat menghasilkan karya yang bagus dan efisien.

Untuk mengatasi kompleksitas dari pembuatan animasi ini, maka dikembangkanlah sebuah cara kerja khusus, yang disebut *pipeline*, untuk membuat alur kerja yang efektif dan fleksibel. *Pipeline* merupakan panduan teknis bagi para pekerja dalam menghasilkan karyanya, sehingga karya itu dapat diproses dengan baik oleh orang yang bekerja sesudahnya.

Pembuatan *asset* merupakan salah satu pekerjaan yang berada di awal pipeline produksi, sehingga hasil dari pekerjaan ini akan sangat berpengaruh kepada pekerjaan di tahap-tahap selanjutnya. Karena itu terdapat beberapa ketentuan dalam pembuatan *asset*, sehingga *asset* tersebut dapat diproses dan digunakan dengan baik dalam tahap selanjutnya.

### 1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Pengambilan magang ini dalam rangka memenuhi persyaratan kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana (S1) dari Universitas Multimedia Nusantara. Aktivitas magang ini juga diharapkan memberikan pengalaman dan pengetahuan mengenai dunia kerja kepada para mahasiswa, sehingga mereka siap untuk terjun ke dunia kerja ketika lulus kelak.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pencarian tempat magang ini dimulai pada saat liburan pergantian semester 6 ke semester 7. Dimulai dengan pengiriman portfolio dan *curriculum vitae* ke

beberapa studio animasi melalui email, maupun langsung mendatangi tempat studio tersebut.

Pada tanggal 15 Juli 2013, Lumine Studio membalas pengajuan magang dari penulis dan memanggil penulis untuk melakukan interview pada tanggal 18 Juli 2013 di studio mereka. Penulis memenuhi panggilan dan melakukan interview dengan pak Fabian Loing, *Production Director* dari Lumine Studio.

Lalu pada tanggal 24 Juli 2013, penulis mendapat surat penerimaan kerja magang untuk memulai kerja pada tanggal 29 Juli 2013.

Penulis lalu mulai mengurus berkas-berkas administrasi yang diperlukan, seperti surat pengantar magang, dan juga kartu kerja magang yang dibagi menjadi 7 berkas.

Pelaksanaan kerja magang ini dimulai pada tanggal 29 Juli 2013 hingga 4 Desember 2013. Lamaran dikirimkan kepada pihak studio melalui email pada tanggal 5 Juli 2013, balasan studio didapat pada tanggal 15 Juli 2013 yang melakukan panggilan interview pada tanggal 18 Juli 2013, lalu studio mengirimkan surat penerimaan kerja magang pada tanggal 24 Juli 2013.

U M N