



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

Perkembangan dunia animasi semakin pesat, hampir setiap kali saat membuka televisi konten-konten animasi selalu disuguhkan kepada para pemirsa dan penonton, baik animasi itu disuguhkan dalam bentuk iklan komersial ataupun juga film serial, tentunya banyak hasil konten animasi ini merupakan hasil kerja keras dari para pekerja kreatif di studio studio animasi.

Dalam pembuatan konten konten animasi ini tentunya perlu dipikirkan bagaimanakah cara untuk menghasilkan produksi animasi yang berkualitas tinggi dan dapat menepati jadwal yang diberikan klien sehingga tidak melewati *deadline*, ini membutuhkan sebuah perencanaan matang agar menghasilkan sebuah cara kerja / *pipeline* yang jelas agar produksi animasi tidak terganggu dan selesai dengan tepat waktu.

Sebagai seorang *modeler* di studio seperti Lumine, tentunya tidak hanya bertanggung jawab dalam membangun aset model yang akan digunakan dalam produksi, namun bertanggung jawab juga dalam pembuatan *layout environment* yang nantinya akan digunakan oleh animator sebagai lokasi animasi, juga harus memikirkan apakah *scene layout* ini dapat di *render* akhirnya dan memasuki fase kompositing.

Lumine Studio memiliki standar yang tinggi dalam menghasilkan produk animasi, tentunya ini menjadi sebuah pengalaman yang sungguh berharga bagi penulis yang melakukan praktek kerja magang di Lumine Studio, penulis dapat belajar berbagai teknik yang dibutuhkan agar hasil *scene* dapat digunakan divisi lain tanpa masalah dan dapat di *render* dengan hasil akhir yang memuaskan tanpa mengalami berbagai masalah teknis.

1.2. Maksud dan Tujuan Praktek Kerja Magang

Praktek kerja magang merupakan salah satu syarat bagi penulis untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S1) dari Universitas Multimedia Nusantara, selain itu juga bertujuan agar para mahasiswa dapat terjun langsung dan merasakan dan mengetahui bagaimana keadaan dan situasi pada dunia kerja yang *real*.

Berbagai ilmu mengenai animasi telah didapatkan penulis sebagai mahasiswa DKV jurusan peminatan animasi selama menjalani perkuliahan selama 7 semester, namun tentunya ilmu yang didapat perlu dipraktekan dan diaplikasikan dalam dunia kerja, sehingga pada akhirnya mahasiswa dapat mengukur bagaimana kemampuannya dalam bekerja di dunia kerja yang selama ini belum dirasakan saat menjalani masa perkuliahan.

Tentunya berkat adanya program kerja magang ini diharapkan baik universitas maupun studio memiliki sebuah relasi dan menghasilkan sebuah simbiosis yang saling menguntungkan bagi kedua belah pihak.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Praktek Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Magang

Setelah mengambil mata kuliah magang untuk semester 8 ini, pada tanggal 2 Februari 2013 penulis mengirimkan surat lamaran magang ke Lumine Studio melalui *email*, setelah itu pada tanggal 3 Februari *email* balasan diberikan oleh pihak Lumine Studio yang isinya merupakan panggilan untuk melakukan *interview* pada tanggal 6 Februari 2013, setelah melakukan *interview* disepakati bahwa penulis akan menjalankan program magang selama 3 bulan.

Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama 2 (dua) bulan setengah terhitung dari tanggal 4 Maret 2013 sampai dengan 13 Mei 2013 karena penulis perlu menyusun laporan magang. Penulis bekerja lima hari seminggu yaitu Senin sampai Jumat, selama 48 hari. Hari libur diberikan di hari Sabtu dan Minggu serta hari libur nasional.

Jadwal kerja sehari di Lumine Studio dimulai pada jam 9.00 sampai dengan jam 18.00 setiap harinya, dengan waktu istirahat setiap jam 12.00 hingga jam 13.00, jam istirahat berbeda berlaku pada hari Jumat, dimana istirahat dimulai jam 11.30 hingga 13.30.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Praktek Kerja Magang

Berikut adalah proses pelaksanaan praktek kerja magang di Lumine Studio :

- a. Pada tanggal 2 Februari 2013, *email* yang berisi surat lamaran diberikan kepada pihak *HRD* Lumine Studio.
- b. Pada tanggal 3 Februari 2013, *email* berisi surat balasan dikirim oleh pihak Lumine Studio menyatakan bahwa penulis dipanggil untuk melakukan *interview* pada tanggal 6 Februari 2013, dari *interview* ini dipastikan bahwa pihak Lumine Studio menerima lamaran magang dan menyepakati kontrak selama 3 bulan sebagai *3D Modeler*.
- c. Pada tanggal 15 Februari 2013, penulis mengurus berbagai dokumen yang dibutuhkan untuk prosedur kepada BAAK dan bagian administrasi DKV UMN, juga meminta surat pernyataan telah diterima magang di Lumine Studio di lokasi studio.
- d. Selama periode 4 Maret 2013 sampai 13 Mei 2013, pelaksanaan kerja magang dilakukan dibawah bimbingan Boyke Effendi selaku *supervisor* di bagian *3D Modeling*.
- e. Setelah menyelesaikan praktek kerja magang, penulis dibawah bimbingan Bapak Desi Dwi Kristanto sebagai pembimbing magang, menyusun penulisan laporan magang.