



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

Pekembangan dalam dunia animasi kian meluas dari hari ke hari. Perkembangan animasi yang luas ini ditandakan dengan semakin banyaknya karya-karya yang menggunakan teknologi komputer. Setiap studio berlomba-lomba untuk mengeluarkan karya-karya terbaiknya yang dapat memanjakan mata dan membuat para penontonya tidak dapat melupakannya.

Dibalik sebuah animasi dan *Computer Graphic Imagery* (CGI), memiliki sebuah sistem yang mengatur keseluruhan dari dunia animasi tersebut. Sistem yang terbentuk merupakan buah karya dari seorang *technical director*, yang merupakan orang yang mengatur dan membuat animasi dan cara kerjanya lebih cepat dan akurat serta tidak memakan waktu.

Seorang *Technical Director* merupakan seorang senior dari teknik yang menguasai software dari industri perfilman. Orang ini juga harus memiliki ilmu dan kemampuan yang tinggi dan biasanya mampu menyelesaikan problem-problem masalah *software* yang sering terjadi dalam industri.

Technical Director bekerja secara teknis dan sistematis, juga biasanya merangkap juga sebagai *programmer* dari *software* yang ada. Kadang seorang *Technical Director* juga merancang *software* sendiri, serta *plug in* yang sangat

membantu dan memudahkan proses animasi dan merancang kebutuhan-kebutuhan lain dalam dunia *CGI*.

Technical Director sendiri biasanya adalah gabungan dari seorang *3D artist* dan *programmer*, yang memiliki tanggung jawab tinggi terhadap aspek-aspek teknis dalam sebuah produksi film.

Di dalam *Technical Director* hal tersebut meliputi *shaders programming*, membuat *rigging* karakter dan pengaturan animasi, membuat simulasi-simulasi yang kompleks dan mengatur data-data *pipeline* dari sebuah bagian di produksi film ke bagian lainnya.

Berbeda dengan *programmer* biasanya, seorang *Technical Director* tidak melakukan proyek pemrograman, melainkan menggunakan bahasa *scripting* seperti Python, MEL, *MAXscript* atau *shell Scripting*. Tanggung jawab lainnya adalah menjaga masalah-masalah teknis yang terjadi pada perangkat lunak, membuat dan mengembangkan perangkat lunak sendiri untuk meningkatkan kinerja para *3D artist* menjadi lebih fleksibel.

1.2. Maksud dan Tujuan Magang

Maksud diadakanya kerja magang, merupakan sebuah syarat kelulusan dalam rangka mendapatkan gelar Sarjana satu (S1) dari Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu pihak universitas menginginkan para mahasiswa agar dapat melihat dan terjun langsung kedalam dunia kerja dan mengetahui bagaimana keadaan dunia kerja kepada mahasiswa-mahasiswanya.

Mahasiswa sendiri telah dididik dengan baik, dan dapat mempraktikkan kemampuan yang sudah di dalam selama perkuliahan di universitas. Dengan ilmu yang telah di dapatkan mahasiswa dapat terjun langsung ke dalam dunia kerja nyata, dan bagaimana semuanya telah dibagi ke dalam pekerjaan yang lebih spesifik dan spesialis di bidangnya masing- masing.

Memilih pekerjaan sebagai *3D rigger* dimaksudkan untuk memperdalam ilmu yang dikuasai oleh penulis yang telah memiliki pengalaman yang cukup banyak selama perkuliahan, mulai dari tugas-tugas yang diberikan selama kuliah maupun ketika membuat tugas akhir penulis mengambil tema rigging yang familiar dengan kemampuan penulis sendiri

Dengan menjadi *3D rigger* di Lumine Studio penulis berharap dapat memperdalam dan menguasai secara sungguh-sungguh kemampuan yang paling menonjol pada diri penulis sendiri.

Diadakanya praktek kerja magang ini memiliki tujuan agar mahasiswa menjadi matang dan siap bekerja sesuai dengan standar perusahaan atau studio yang bersangkutan dan memiliki kompetensi yang tinggi untuk mencapai hasil yang diinginkan. Selain itu hal ini juga membangun hubungan yang baik terhadap perusahaan sendiri dengan pihak Universitas Multimedia Nusantara.

Hubungan baik ini akan terjalin dengan baik untuk kedepannya, sehingga dapat membawa nama baik dari universitas di perusahaan yang bersangkutan. Kinerja mahasiswa juga dinilai, bagaimana ia bersikap dan bertatakrama, serta

bagaimana ia menyelesaikan pekerjaan dengan waktu yang ditentukan dan sesuai dengan target dan standar dari perusahaan tersebut.

Kinerja baik dari mahasiswa juga mendapatkan kesan-kesan kepada perusahaan maupun mahasiswa sendiri, dan mahasiswa tau bagaimana kedepannya ia akan bekerja dan bagaimana cara kerja di dunia animasi yang sering kali tidak terlintas di dalam pikiran mahasiswa itu sendiri.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang dimulai dari mencari tempat tujuan magang, hingga akhirnya mengirimkan CV serta *showreel* untuk perusahaan tempat tujuan magang, kemudian melakukan *interview* hingga akhirnya diterima di tempat kerja, maka penulis akan menjabarkan sebagai berikut:

- a. Penulis mencari seputar informasi tentang perusahaan yang akan dituju, melalui situs internet, kemudian penulis mendapatkan tiga perusahaan animasi yang berdomisili di Jakarta yaitu Dreamtoon, Castle Animation dan Lumine Studio dan dua perusahaan yang berdomisili di luar Jakarta yaitu Infinite Frame Works dan Cams Solution.
- b. Setelah mendapatkan tempat tujuan magang, penulis mulailah mengirimkan lamaran magang ke semua tempat tersebut pada tanggal 4 febuari 2013, yang dikirimkan berupa CV dan *showreel* serta hasil tugas akhir penulis. Sesudah mengirimkan CV, penulis membuat surat pengantar kerja magang yang ditanda tangani oleh kaprodi yaitu Pak Desi Dwi Kristianto lalu diurus oleh administrasi DKV Mbak Ayu.

- c. Penulis mendapatkan panggilan *interview* melalui *e-mail* pada tanggal 2 Maret 2013 dan melaksanakan *interview* pada tanggal 5 Maret 2013 di Lumine Studio yang bertempat pada Jalan Pulomas Barat no 32 Jakarta Timur. Proses *interview* ini dilakukan oleh Pak Andi Wijaya selaku pemilik dari Lumine Studio.
- d. Penulis melamar sebagai 3D rigger di Lumine Studio dan mulai bekerja pada tanggal 14 Maret 2013. Penulis juga mendapatkan surat keterangan telah diterima kerja sebagai *3D rigger* pada tanggal 6 Maret 2013.
- e. Pada tanggal 7 Maret 2013 penulis menukarkan surat keterangan telah diterima kerja kepada BAAK di Universitas Multimedia Nusantara dengan mengisi lama waktu magang dan berbagai administrasi yang diperlukan. Setelah itu barulah mendapatkan absensi magang, lembar penilaian, dan kartu kerja magang.

Pelaksanaan kerja magang ini berlangsung selama dua bulan dan memiliki minimal 40 hari kerja, kerja magang ini dimulai pada tanggal 14 maret 2013 sampai dengan 13 mei 2013. Di Lumine Studio sendiri memiliki jam kerja mulai dari jam 9.00 pagi sampai dengan jam 18.00 sore.

Dengan waktu istirahat pada pukul 12.00-1.00, dan pada pukul 15.30 - 16.00. Berbeda dengan hari jumat, waktu istirahat dimulai pada pukul 11.30 - 14.00 karena banyak orang yang harus melaksanakan solat jumat, maka waktu diperpanjang, dan tidak ada istirahat berikutnya. Bila mahasiswa akan lembur melebihi jam kerja, maka akan mendapatkan uang makan untuk lebur pada hari itu juga.

Mahasiswa pada hari pertama di daftarkan dan dibuatkan kartu absensi yang dapat ditempelkan ke mesin absensi setiap datang dan pada saat pulang dari kerja. Kartu absen ini sendiri juga dapat digunakan sebagai akses untuk masuk kedalam kantor ini. Karena pintu kantor tidak bisa dibuka tanpa adanya kartu absen ini.

Pada hari pertama mahasiswa diberikan perkenalan kepada software baru yang dipakai di perusahaan tersebut yaitu Maya. Karena pada saat perkuliahan mahasiswa tidak mendapatkan pelajaran tentang *software* Maya sendiri. Mahasiswa diberi pelatihan sekitar dua minggu pertama, juga pelatihan dasar sebagai *rigger*.

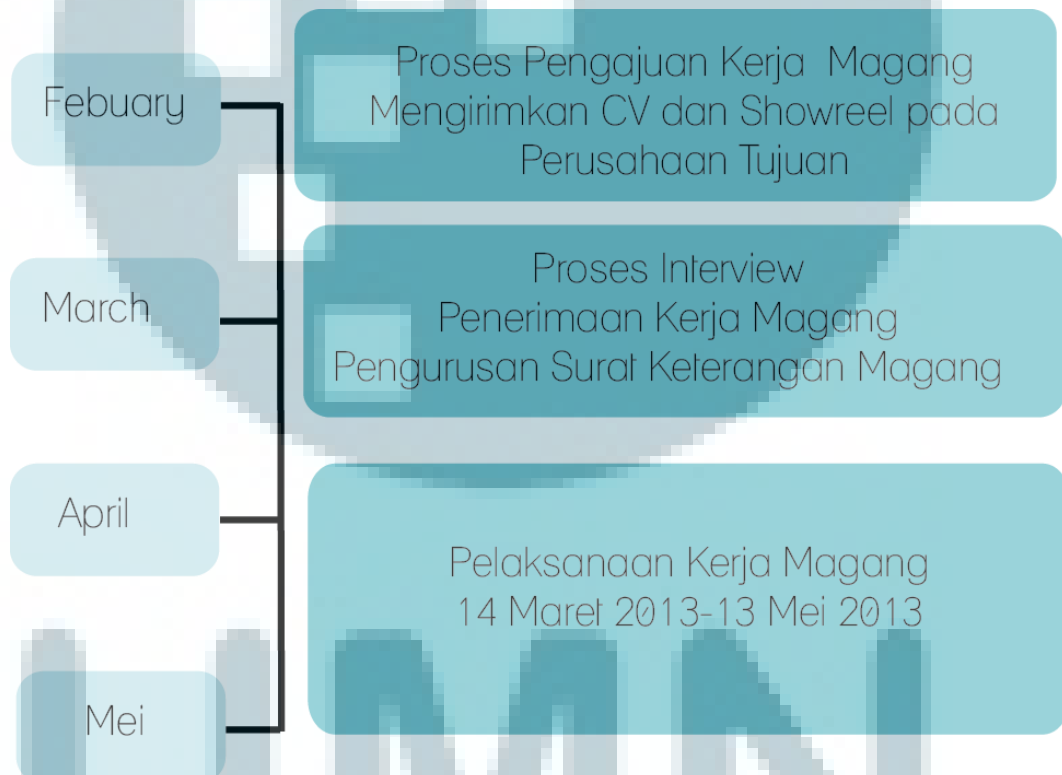
Setiap seminggu sekali studio ini mengadakan rapat, dimana para karyawan dan bos membahas tentang kesinambungan proyek yang sedang berjalan, bagaimana progress dan apa yang belum dikerjakan. Rapat ini dilaksanakan untuk memantau seberapa jauh proyek sudah dikerjakan, agar dapat disusun jadwal untuk pengerjaan proyek, apakah proyek perlu diberikan kepada karyawan lain untuk di bantu dan sebagainya.

Selain itu rapat juga membahas apa saja yang perlu direvisi ulang untuk minggu ini, dan pekerjaan apa saja yang akan ada pada minggu berikutnya, dan membagikan tugas kepada setiap masing-masing karyawan maupun para mahasiswa yang magang di sana.

Selama melaksanakan praktek kerja magang di Lumine Studio ini, mahasiswa juga mendapat tunjangan setiap bulannya berupa gaji yang dibagikan

setiap akhir bulan dan ditanda tangani serah terima gaji oleh mahasiswa sendiri. Mahasiswa juga berhak mendapatkan ijin dari kantor apabila ada keperluan yang mendesak dari kampus. Mahasiswa cukup mengisi formulir absensi yang ditandatangani oleh administrasi dan bos sendiri. Setelah itu mahasiswa dapat mengambil ijin yang pada hari yang telah ditentukan.

Tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam pelaksanaan praktik kerja magang ini meliputi beberapa tahapan yang dapat dilihat pada timeline berikut :



Gambar 1. 1 Bagan Proses Penerimaan Kerja Magang