



### **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

Animator bukanlah hal asing dalam dunia kerja, terlebih dunia film. Banyak studio animasi Indonesia yang telah berdiri dan memproduksi banyak animasi, beberapa diantaranya adalah *IFW*, *Lumine*, *Dreamtoon*, *Main Studio*, *Epic*, *Enspire*, *Gepeto* dan studio lainnya.

Sebagai mahasiswa yang nantinya akan terjun dalam dunia kerja, diperlukan pengalaman bekerja di salah satu studio animasi. Maka dari itu adanya mata kuliah magang atau *internship* bagi mahasiswa tingkat akhir merupakan hal yang penting dimana mahasiswa akan mulai belajar dan mengerti seberapa tinggi kualitas dan standar yang dimiliki dalam dunia industri animasi.

Beberapa studio animasi lebih memilih untuk bekerja dengan luar negeri seperti salah satu studio yang bernama *Lumine Studio* atau PT. Sinar Cipta Lumindo. Tidak seperti perusahaan besar yang telah memiliki banyak pegawai dan struktur organisasi yang formal, *Lumine Studio* condong ke arah suasana kekeluargaan yang cukup santai dan terbuka. Sehingga mahasiswa yang ingin magang disana dapat belajar lebih banyak dibandingkan perusahaan-perusahaan besar yang mayoritas cenderung kaku.

Maka dari itu penulis memilih untuk magang di *Lumine Studio*, dimana penulis mendapat pengetahuan dalam bidang animasi dari pengalaman mereka dan dapat mengenali seberapa tinggi kualitas dan standar yang dibutuhkan sebagai animator.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan diadakannya praktek kerja magang adalah untuk menerapkan hasil pembelajaran yang telah didapat dalam semester-semester sebelumnya. Dengan bekal ilmu semasa kuliah, mahasiswa akan merasakan pengalaman kerja di dunia industri dalam tempat magangnya bekerja. Mahasiswa akan dapat menentukan seberapa jauh kualitas dirinya dibandingkan dengan standar dunia kerja. Setelah itu mahasiswa dapat mulai menyesuaikan dirinya dengan keadaan yang sebenarnya pada saat kerja nanti.

Mahasiswa juga dituntut untuk lebih mandiri serta dapat menyatu dengan lingkungan sosial dunia kerja, dimana khususnya pada bidang animasi dibutuhkan kerjasama tim yang kuat dan komunikasi yang lancar. Mereka juga dapat belajar menghadapi masalah yang dihadapi dalam praktek magang, dan bertanggung jawab untuk menyelesaikannya tepat waktu.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengetahui adanya lowongan untuk kerja magang di *Lumine* dalam sebuah jaringan situs sosial, dimana *Lumine* sedang menawarkan kesempatan tersebut. Setelah penulis melihat situs *Lumine*, penulis tertarik untuk melakukan praktek magang disana. Respon yang diberikan oleh studio ini cukup cepat, sehingga penulis langsung diwawancara beberapa hari kemudian. Pada saat wawancara, penulis dihadapkan dengan Pak Andi Wijaya, *founder* dari *Lumine Studio* ini. Wawancara berjalan dengan lancar, dan penulis pun diterima sebagai animator. Pak Andi sempat menunjukkan *portfolio* penulis dan berkomentar bahwa standar yang dimiliki oleh penulis masih tergolong rendah bila dibandingkan dengan dunia kerja. Maka itu beliau berharap bahwa penulis dapat meningkatkan kualitas animasi yang dimiliki selama praktek kerja magang disini.

Waktu pelaksanaan kerja magang penulis di *Lumine Studio* adalah dua bulan. Jam kerja pada PT. Sinar Cipta Lumindo dari pukul 09.00 sampai pukul 18.00. Namun penulis juga mengalami kerja lembur dikarenakan pekerjaan yang

harus dikejar sebelum *deadline*. Para karyawan tetap dan karyawan magang dapat masuk pada hari libur bila memiliki pekerjaan yang masih belum selesai. Untuk jam makan siang, istirahat dimulai pukul 12.00 sampai pukul 13.00 dan istirahat sore pukul 15.30 sampai pukul 16.00. Pada hari Jumat, istirahat digabung dari pukul 11.30 hingga 13.30, dikarenakan adanya karyawan yang memiliki jadwal sembahyang tertentu.

*Lumine Studio* terletak di Pulomas Barat 1 No.31- Jakarta Timur. Karena tempat kerja yang cukup jauh, maka penulis memutuskan untuk menetap di kos yang dekat dengan kantor.

Penulis ditempatkan dalam divisi animasi yang sedang mengerjakan proyek sebuah serial TV animasi. Animasi seri ini adalah proyek kerjasama dengan IFW (*Infinite Frameworks Studio*) dan *Epic Studio*. Penulis tidak dapat memberikan keterangan apapun tentang TV seri ini dikarenakan proyek ini adalah proyek *undisclosure*. Proyek ini akan ditayangkan dalam *Disney Junior* pada tahun ini. Dalam proyek ini, *Lumine Studio* hanya mengerjakan bagian animasi saja, untuk pembagian pekerjaan dalam *IFW* dan *Epic Studio* tidak diketahui oleh *Lumine*, karena proyek ini merupakan *sub-contract* dimana proyek ini tidak dikerjakan seluruhnya oleh *Lumine*. Berikut prosedur pembuatan animasi yang dilakukan untuk serial TV secara keseluruhan (menyangkut *IFW*, *Lumine Studio*, dan *Epic Studio*):

1. Cerita dan *storyboard* telah dibuat dari klien sendiri dan telah memberikan suara karakter yang siap untuk dikerjakan. Lalu beberapa saat kemudian data tersebut akan disiapkan oleh studio-studio lain.
2. Kemudian data tersebut kemudian dibagikan kepada *Lumine Studio* untuk dikerjakan animasinya.
3. Setelah animasi selesai dikerjakan, hasil *playblast* animasi tiap *scene* berupa video (.avi) dikirim kembali ke *IFW* untuk direvisi.
4. Hasil revisi akan dikirim kembali dalam beberapa hari kemudian, dan diperbaiki oleh animator yang bertanggung jawab *scene* tersebut.

*Scene* yang telah direvisi akan dikirim kepada klien untuk diberikan revisi berikutnya dalam beberapa minggu mendatang. Kami menunggu sambil mengerjakan *scene* untuk episode berikutnya.

5. Revisi dari klien dapat mencakup keseluruhan, sehingga *IFW* juga mendapat revisi. Revisi akan dikerjakan sesuai tanggung jawab bidang masing-masing (*background, lipsync, animasi, dan sebagainya*). Revisi yang telah dikerjakan akan dikirim kembali kepada klien. Bila masih terdapat revisi, akan dikabarkan dan diperbaiki oleh divisi yang bersangkutan.

The logo for UMMN (Universitas Muhammadiyah Negeri Negeri) is displayed. It features a large, light blue circular emblem containing a stylized white face with several square-shaped eyes and a wide, open mouth. Below the emblem, the letters 'UMMN' are written in a bold, light blue, sans-serif font.