



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

Industri kreatif mempunyai perkembangan yang cukup pesat seiring dengan perkembangan zaman. Teknologi semakin berkembang dan banyak sekali *software* yang semakin mempermudah *CG Artist* untuk menciptakan karya yang luar biasa. Seperti bidang animasi dimana banyak sekali *software* yang menawarkan kemudahan *animator* untuk menggerakkan karakternya. Apalagi dengan munculnya *3D Animation* yang di seluruh dunia sudah ada. Animasi berasal dari kata *animate* yang berarti menggerakkan obyek mati.

Berawal dari film berjudul *The Adventure of Andre and Wally*, film 3D pertama *Pixar*, hingga *Toys Story 1-3*, *Monster Inc*, *Up* dan *Wall-E*. Perusahaan animasi lain seperti *Dreamwork* dan *Sony Picture* tidak mau kalah dengan animasi-animasi 3D yang ditambahkan dengan *visual effect* yang luar biasa seperti *Ice Age*, *Shrek*, *Puss in Boots*, *Kungfu Panda*, dan *The Croods*, dll. 3D Animasi tidak hanya sebatas feature film saja, namun berupa serial maupun iklan yang muncul di televisi juga ada, seperti *Jimmy Neutron*, *Garfield*.

Sebagai calon animator di masa depan, penulis tentunya ingin sekali banyak belajar dari studio seperti *Lumine Studio*. Hal ini disebabkan karena *Lumine Studio* merupakan studio animasi yang masih menerima orderan animasi dari luar negeri sehingga kualitasnya masih bagus. Selain itu, saya mengetahui bahwa sang *owner*, yaitu Bapak Andi Wijaya mempunyai *quality control* yang

baik karena beliau dulunya kuliah di *VFS (Vancouver School of Art)* dan sangat berpengalaman bekerja di industri kreatif. Saya sebagai penulis yakin untuk belajar animasi, *Lumine Studio* merupakan tempat yang tepat untuk belajar.

1.2. Maksud dan Tujuan Praktik Kerja Magang

Praktik kerja magang sendiri merupakan salah satu kewajiban akademis yang harus dijalani oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Kegiatan ini merupakan salah satu syarat kelulusan mahasiswa. Dengan diadakannya praktik kerja magang, diharapkan mahasiswa memperoleh pengalaman praktis di dunia kerja dan mengembangkan serta mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah di dapat selama perkuliahan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang dilakukan selama 2 bulan, dimulai pada tanggal 4 Maret 2013 hingga 4 Mei 2013. Kurang lebih 48 hari, waktu wajib masuk adalah hari Senin hingga Jumat. Apabila pekerjaan yang diberikan menumpuk dan tidak mungkin diselesaikan dalam 5 hari satu minggu, maka pekerja boleh menggunakan hari Sabtu. Jam kerja di *Lumine Studio* adalah pukul 09.00 sampai dengan pukul 18.00, sudah termasuk jam makan siang.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

Berikut ini adalah penjabaran prosedur pelaksanaan praktik kerja magang yang penulis lalui dari awal sampai akhirnya dapat menyelesaikan praktik kerja magang:

- a. Pada tanggal 20 Februari 2013, penulis mendapatkan informasi lowongan pekerjaan sebagai 3D Animator di *Lumine Studio* melewati kabar dari teman. Setelah melihat situs *Lumine* tersebut, dan melihat hasil-hasilnya yang berkelas, penulis langsung meng-upload *Showreel* yang berisi pekerjaan yang sudah dilakukan selama masa perkuliahan lalu mengirim lamaran magang via email ke info@lumine.co.id.
- b. Pada tanggal 21 Februari 2013, penulis mendapat balasan dari *Lumine Studio* yang menjelaskan bahwa penulis mendapat interview magang pada tanggal 25 Februari 2013.
- c. Tanggal 25 Februari 2013, penulis melakukan *interview* dengan *Animator Supervisor* bernama Eminh Herisandi, hal ini disebabkan karena Pak Andi Wijaya sedang tidak ada. Penulis melakukan kesepakatan dengan beliau untuk memulai magang sebagai 3D Animator pada tanggal 4 Maret 2013.
- d. Selama periode 4 Maret 2013 hingga 4 Mei 2013, penulis mengerjakan animasi serial dibimbing oleh Kak Ronny yang bekerja sebagai 3d animator di sana.
- e. Setelah menyelesaikan praktik kerja magang, penulis membuat laporan pertanggungjawaban dan dokumentasi atas kegiatan yang dilakukan oleh penulis selama praktik kerja magang di *Lumine Studio* dengan bantuan dari *Lumine Studio* sendiri dengan pembimbing magang, yaitu Bapak Mochamad Rizaldi