



### **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

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi di dunia, perkembangan film animasi juga berkembang dengan pesat. Hal ini dibuktikan dengan film animasi 2D yang sudah berkembang menjadi animasi 3D maupun penggabungan dari keduanya. Film animasi pun tidak terbatas untuk kalangan anak-anak saja, tetapi untuk segala usia. Hal ini dibuktikan dengan merambahnya film-film animasi di bioskop tiap tahunnya yang masing-masingnya memiliki konsumen yang banyak. Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang, juga mulai mengembangkan industri animasi.

Indonesia memiliki cukup banyak penggemar film animasi. Namun sayangnya masyarakat awam, masih banyak yang menganggap remeh animator Indonesia. Animator Indonesia seringkali dicap memiliki *skill* yang kalah jika dibandingkan dengan animator luar negeri. Pada akhirnya banyak animator Indonesia yang memilih untuk bekerja di luar negeri. Namun sekarang terdapat cukup banyak studio-studio animasi di Indonesia yang berdiri dan mempunyai tim-tim profesional yang kemampuannya tidak dapat dipandang sebelah mata. Sekarangpun juga mulai banyak bermunculan institusi pendidikan yang menawarkan pendidikan animasi.

Universitas Multimedia Nusantara merupakan salah satu institusi yang membuka jurusan Animasi. Sadar bahwa pendidikan di bangku kuliah tidak akan

cukup bagi mahasiswa ketika lulus jika tidak diimbangi dengan pengalaman untuk terjun langsung dalam industri, maka Universitas Multimedia Nusantara membuat magang sebagai mata kuliah wajib. Sehingga saat lulus nanti mahasiswa sudah matang dan siap untuk masuk ke dunia kerja yang sebenarnya. Selain itu diwajibkan mahasiswa juga mendapatkan banyak pengalaman serta koneksi yang berguna kelak. Penulisan laporan magang dan sidang juga diadakan guna melatih mahasiswa sebagai calon sarjana S1 untuk menyampaikan pengalaman dan opini secara akademis.

Selama periode magang pada *PT. Sinar Cipta Lumindo*, yang berlokasi di Pulo Mas, Jakarta Timur, penulis berkesempatan untuk melihat dan ikut terjun langsung dalam industri kerja animasi. Penulis mendapatkan banyak pengalaman dan ilmu yang berguna.

## **1.2. Maksud dan Tujuan**

Kerja magang yang diwajibkan oleh Universitas Multimedia Nusantara bertujuan agar mahasiswa dapat terjun langsung pada pekerjaan sesuai dengan minat mahasiswa, dapat menerapkan ilmu yang telah mahasiswa dapatkan selama berkuliah selama tujuh semester, dapat mengukur *skill* dan kesiapan untuk memasuki dunia kerja dan juga untuk memperkaya ilmu dan pengalaman yang belum mahasiswa dapatkan di bangku kuliah.

Dengan terjun langsung ke dunia industri dan bekerja sama dengan *PT. Sinar Cipta Lumindo* dalam waktu dua bulan, penulis mendapatkan gambaran mengenai dunia industri animasi Indonesia secara lebih jelas. Selama proses

magang penulis mendapat kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu yang penulis dapat selama kuliah, dan melengkapi ilmu tersebut seiring dengan kerja praktek yang dilakukan.

Prakter kerja magang ini juga mengakibatkan terjalinnya hubungan timbal balik yang baik antara universitas dan perusahaan. Universitas dapat memberikan referensi perusahaan yang baik kepada mahasiwsa, sebaliknya perusahaan juga terbantu dalam proses produksi dengan adanya anak magang

Selama proses magang penulis mempelajari cara berkerja secara lebih professional, karena penulis harus mampu untuk beradaptasi dengan standar industri kerja yang tinggi. Sikap mau belajar dan tidak malu bertanya juga sangat penting agar kemampuan kita juga cepat berkembang dan tidak tertinggal. Penulis belajar untuk bekerja sama dan bersosialisasi dalam tim sehingga dapat menghasilkan standart yang baik sesuai yang diminta oleh klient.

Pada kesempatan kerja magang di *PT. Sinar Cipta Lumindo*, penulis dipercayakan menjadi salah satu animator dalam serial TV Show anak- anak yang rencananya akan ditayangkan pada *Disney Junior* pada tahun 2013 ini.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Periode magang yang telah disepakati oleh *PT. Sinar Cipta Lumindo* adalah dua bulan yakni bulan Maret hingga Mei. Waktu kerja pada perusahaan ini adalah lima hari yaitu hari Senin – Jumat, dengan jam kerja mulai pukul 09.00 hingga pukul 18.00, yang diapit oleh dua jam istirahat yaitu pukul 12.00- 1.00 yang merupakan waktu makan siang dan jam 15.30-16.00 yaitu waktu untuk

mengistirahatkan pikiran sejenak. Namun pada hari Jumat waktu istirahat hanya terdapat satu kali yaitu pukul 11.30 hingga pukul 13.30 karena untuk menghormati rekan kerja yang beragama Islam yang beribadah. Kadang jika *deadline* kurang bersahabat atau pekerjaan masih menumpuk, jam kerja dapat diperpanjang sesuai dengan kesadaran dan kemampuan masing- masing orang.

Setiap seminggu sekali biasanya diadakan rapat untuk briefing secara singkat tentang proyek yang dikejakan, selain itu juga review sejauh mana proses kerja yang sudah berjalan Pembuatan animasi didasarkan pada *animated storyboard* yang telah dibuat. Asistensi dilakukan ditempat setelah selesai maupun saat penulis mengalami kendala saat proses pembuatan animasi.

*PT. Sinar Cipta Lumindo* berada dalam kompleks perumahan yang terletak dekat dengan sekolah Don Bosco II, sehingga banyak terdapat penjual-penjual makanan maupun *minimarket*, yang memudahkan karyawan untuk tidak perlu berjalan terlalu jauh dan memiliki banyak pilihan jenis makanan untuk makan siang.

UMMN