



### **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 pekerjaan yang baru di Indonesia, sudah terdapat banyak animator-animator yang berasal dari Indonesia yang telah eksis di dunia internasional. Hanya beberapa studio yang mengambil serial animasi namun seperti yang kita ketahui, studio animasi di Indonesia tidaklah sedikit seperti *Lumine Studio*, *IFW*, *Gepeto*, *Enspire*, *Dreamtoon*, dan lain-lain. Namun hanya sedikit studio yang mengambil langkah untuk membuat sebuah tayangan animasi dimana kliennya berasal dari luar negeri.

Animator juga merupakan pekerjaan yang sangat dibutuhkan apabila sebuah studio animasi sedang mendapatkan sebuah proyek animasi karena porsi pekerjaannya memakan waktu yang panjang apabila kualitas adalah tuntutan yang utama. Sebagai animator yang masih hijau, penulis ingin mendapatkan pengalaman bagaimana pekerjaan di sebuah studio animasi sehingga penulis dapat mengetahui dunia industri animasi secara internasional.

Dibutuhkanlah praktek magang agar animator yang masih hijau dapat diperkenalkan dengan dunia industri animasi yang sesungguhnya, maka dari itu penulis memilih *Lumine Studio* sebagai tempat magang karena pemilihan ini merupakan langkah awal bagi penulis untuk terjun di dunia animasi. Alasannya karena *Lumine Studio* memiliki portofolio yang baik dalam bidang 3D animasi selain itu juga *Lumine Studio* memiliki banyak klien internasional sehingga kualitas yang dimiliki juga tinggi, maka dari itu penulis memutuskan untuk magang disana.

### 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Mata kuliah magang bermaksud agar mahasiswa melaksanakan praktek di lapangan sesungguhnya sebagai proses pembelajaran setelah mendapatkan bekal ilmu dari semester-semester sebelumnya, sehingga mahasiswa dapat mengetahui dan merasakan pengalaman kerja di dunia industri melalui magang.

Tujuan dari pelaksanaan magang adalah agar mahasiswa dapat mandiri baik dalam pekerjaan individu maupun pekerjaan di dalam sebuah tim, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dibidang yang ditekuninya, juga agar mahasiswa dapat menyesuaikan diri dengan situasi dunia di luar kampus dengan berdasarkan pengetahuan selama magang berlangsung.

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

Waktu kontrak penulis saat magang di *Lumine Studio* sejak tanggal 4 Maret 2013 sampai dengan 6 Mei 2013 dengan jam kerja mulai dari pukul 09.00 sampai pukul 18.00. Namun karena adanya *deadline* yang ketat dan *scene* yang banyak maka penulis harus melakukan kerja lembur agar dapat memenuhi tanggung jawab terhadap *scene* yang diserahkan.

*Lumine Studio* beralamat di Pulomas Barat 1 No. 31 – Jakarta Timur. Selama penulis melakukan magang disana, penulis menetap di sebuah kos didekat studio. Selama masa magang disana penulis mengerjakan sebuah serial animasi yang ditujukan untuk anak-anak dengan *jobdesk* sebagai *animator*. Serial animasi anak ini adalah hasil kerjasama antara *IFW (Infinite Frameworks Studio)* dengan *Lumine Studio* dan *Epic Studio*. Namun, *Lumine Studio* hanya mendapatkan bagian animasi, sedangkan bagian sisanya dikerjakan oleh studio lainnya. Berikut prosedur pembuatan serial animasi ini secara keseluruhan:

- 1) Ide cerita dan *storyboard* telah disediakan oleh klien beserta suara karakternya, lalu hasil ini diberikan kepada *IFW* yang kemudian data tersebut akan dikerjakan untuk proses berikutnya.
- 2) Data yang sudah siap masuk dalam proses *animate* tersebut kemudian dibagikan kepada *Lumine Studio* dan studio lainnya.
- 3) Setelah proses animasi selesai dikerjakan, hasil *Playblast* animasi pada tiap *scene* berupa video dikirim untuk direvisi oleh *IFW*.
- 4) Jika ada, hasil revisi akan dikirim kembali dan animator yang bertanggung jawab *scene* tersebut akan memperbaikinya. *Scene* yang telah direvisi akan dikirim kepada klien untuk diberikan revisi berikutnya.

- 5) Proses ini akan terjadi berulang hingga tidak ada lagi komentar dari *IFW* maupun dari klien.

