



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 perkembangan jaman, industri kreatif juga turut berkembang pesat. Dengan teknologi yang selalu diperbaharui, semakin banyak pula sarana pendukung industri kreatif. Salah satu contohnya adalah dalam bidang animasi, dari semula yang berbentuk 2 dimensi, sekarang dapat dihasilkan juga dalam bentuk 3 dimensi. Animasi memiliki daya tarik sendiri karena keunikannya di dalam industri kreatif ini sebagai objek yang bergerak. Walaupun identik dengan anak-anak, penikmat animasi sangatlah luas pada kenyataannya, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.

Berkembangnya industri ini dapat kita lihat dari film-film *Computer Generated* yang diluncurkan, di tahun 2011, film-film *feature* animasi 3 dimensi yang dihasilkan oleh perusahaan-perusahaan besar adalah sebagai berikut, *Arthur Christmas* (Sony Pictures Animation), *Cars 2* (Pixar), *Gnomeo & Juliet* (Rocket Pictures), *Happy Feet Two* (Warner Bros.), *Kung Fu Panda 2* (DreamWorks Animation), *Open Season 3* (Sony Pictures Animation), *Puss in Boots* (DreamWorks Animation), *Rango* (Nickelodeon Movies), *Rio* (blue Sky Studios), dan masih banyak lagi. Di tahun 2012, beberapa film animasi 3 dimensi yang diluncurkan adalah sebagai berikut, *Brave* (Pixar), *Hotel Transylvania* (Sony Pictures Animation), *Ice Age: Continental Drift* (Blue Sky Studios), *The Lorax* (Illumination Entertainment), *Madagascar 3: Europe's Most Wanted*

(*DreamWorks Animation*), *Rise of the Guardians* (*DreamWorks Animation*), *Wreck-It Ralph* (*Walt Disney Animation*), dan sebagainya. Dan tahun ini, 2013, berikut adalah daftar beberapa film animasi yang dijadwalkan diluncurkan. *Cloudy with a Chance of Meatballs 2* (*Sony Pictures Animation*), *The Croods* (*DreamWorks Animation*), *Despicable Me* (*Illumination Entertainment*), *Epic* (*Blue Sky Studios*), *Escape from Planet Earth* (*Rainmaker Entertainment*), *Free Birds* (*Reel FX Creative Studios*), *Frozen* (*Walt Disney Animation Studios*), *Monster University* (*Pixar*), *Planes* (*Disney Toon Studios*), *Turbo* (*DreamWorks Animation*).

Sebagai seorang animator, penulis tentunya memiliki mimpi untuk ikut ambil andil dalam pembuatan *animated feature film*. Untuk mencapai mimpi tersebut bukanlah hal yang mudah dengan waktu yang singkat. Penulis juga menyadari bahwa dengan kemampuan yang dimiliki sekarang, kualitas animasi penulis belum cukup sebagai modal menggapai mimpi tersebut. Oleh karena itu penulis menyadari bahwa sangat diperlukan untuk memilih tempat praktik kerja magang yang dapat membekali penulis agar dapat berjalan di jalan yang benar untuk mencapai mimpi.

Dalam kenyataannya, studio-studio yang terdapat di Indonesia, belum banyak yang ikut serta dalam proyek *feature film*, lebih banyak studio yang mengerjakan proyek serial TV, iklan, dan sebagainya. Dari informasi-informasi yang penulis dapat tentang *Enspire Studio*, baik melalui informasi lisan maupun tulisan, seperti website studio itu sendiri, <http://enspirestudio.com>, dapat diketahui bahwa *Enspire Studio* merupakan studio yang memiliki target untuk

menghasilkan *High Quality Cinematic, Animation, TV Series, dan Hi-profile Commercials*. Target dari studio itu pun terbukti dari portfolio mereka sendiri, contohnya adalah film pendek “*The Escape*”. Melihat kualitas karya dari *Enspire Studio* yang mampu bersaing dengan studio-studio lain, dan bahkan kualitasnya diatas rata-rata studio di Indonesia, penulis yakin bahwa *Enspire Studio* adalah studio yang sangat mementingkan kualitas, oleh karena itu sangat tepat untuk menjalankan praktik kerja magang di studio ini.

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.

Mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan serta berlatih dan mencari pengalaman kerja sebelum benar-benar terjun ke dunia kerja setelah lulus. Selain itu mahasiswa dilatih untuk bagaimana bekerja dan berkomunikasi dalam tim sehingga dapat menempatkan dirinya dalam situasi apapun baik yang nyaman maupun menekan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang yang dilakukan oleh penulis adalah selama 2 (dua) bulan terhitung dari tanggal 11 Februari 2013 sampai dengan 11 April 2013. Penulis bekerja lima hari seminggu yaitu Senin sampai Jumat, selama 42 (empat puluh dua) hari. Hari libur diberikan di hari Sabtu dan Minggu serta hari raya.

Jam kerja di *Enspire Studio* adalah pukul 10.00 sampai dengan pukul 19.00, sudah termasuk jam makan siang. Namun pada kenyataannya, karena *Enspire Studio* bergerak dalam industri kreatif, jam kerja tersebut adalah fleksibel, selama dalam sehari karyawan bekerja selama 8 jam dan target pekerjaan terselesaikan.

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 31 Januari 2013, penulis mendapatkan informasi lowongan pekerjaan di *Enspire Studio* melewati forum indocg.com. Dalam informasi tersebut dituliskan bahwa *Enspire Studio* sedang mencari animator, mulai dari *senior* sampai *junior* animator, dan terbuka juga untuk kerja magang. Di hari yang sama, penulis mengirimkan *e-mail* ke *Enspire Studio* di info@enspirestudio.com untuk mendapatkan informasi lebih lanjut dan segera mendapatkan balasan untuk mengirimkan *demoreel* serta diberikan

pertanyaan apakah penulis mahir dalam menggunakan software *Autodesk Maya*. Kemudian penulis kembali mengirimkan balasan yang menjelaskan bahwa selama pembelajaran di kampus, penulis menggunakan *Autodesk 3ds Max*, namun penulis sudah mengetahui *basic-basic* *Maya* dan bersedia untuk belajar menggunakan *Autodesk Maya* serta melampirkan *curriculum vitae* serta *demoreel* (http://youtu.be/_gIkwru0DbM).

- b. Pada tanggal 4 Februari 2013, penulis kembali mendapatkan e-mail balasan yang meminta penulis untuk datang ke *Enspire Studio* pukul 17.00 untuk bertemu dengan Animation Directornya yaitu Bobby Liauw. Sesampainya di *Enspire Studio*, penulis diberikan *tour* keliling kantor dan kemudian diberi penjelasan bahwa penulis telah diterima untuk melakukan praktik kerja magang di *Enspire Studio* per tanggal 11 Februari 2013 selama 2 bulan sampai tanggal 11 April 2013.
- c. Sebelum 11 April 2013, penulis telah memenuhi prosedur yang ditentukan oleh kampus, yaitu menyerahkan surat permohonan praktik kerja magang kepada *Enspire Studio* dari Universitas Multimedia Nusantara dan kemudian menyerahkan surat pernyataan penerimaan penulis di *Enspire Studio* menjalani praktik kerja magang kepada BAAK (Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan), kemudian penulis mendapatkan formulir-formulir yang berisi Kartu Kerja Magang, Formulir Kehadiran Kerja Magang, Formulir Realisasi Kerja Magang, dan Formulir Penilaian Kerja Magang serta Formulir Tanda Terima Penyerahan Laporan Kerja Magang.

- d. Selama periode 11 Februari 2013 sampai dengan 11 April 2013, penulis dibimbing langsung oleh Animation Director dari *Enspire Studio*, yaitu Bapak Bobby Liauw.
- e. Setelah menyelesaikan praktik kerja magang, penulis membuat laporan pertanggungjawaban dan dokumentasi atas kegiatan yang dilakukan oleh penulis selama praktik kerja magang di *Enspire Studio* dengan bantuan dari *Enspire Studio* sendiri dengan pembimbing magang, yaitu Ibu Cahaya Rina Wirawan Putri, S.Sos., M.Ds.

UMMN