



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

Pada jaman sekarang perkembangan teknologi telah berkembang dengan pesat sehingga adanya dampak kemajuan dari berbagai bidang. Salah satu bidang yang berkembang adalah animasi. Animasi mulai bermunculan dan berkembang dalam bentuk berbagai studio terutama di Indonesia. Studio animasi di Indonesia sekarang ini cukup banyak namun penulis memilih Studio Ayena sebagai tempat magang karena studio tersebut memiliki fokus di bidang 3D. Selain itu penulis juga tertarik karena Studio Ayena berdiri pada Oktober 2011 namun memiliki portfolio yang sangat menarik dan bermacam-macam dari film animasi *series* berjudul Super Neli yang sangat menghibur, tokoh 3D *modelling*, berbagai iklan baik edukasi maupun iklan suatu produk. Selain itu dalam webnya mencantumkan bahwa mereka juga pernah pergi ke Korea dan Australia untuk mengikuti expo dan *study tour*. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk melakukan kegiatan magang di Studio Ayena guna menambah pengetahuan tentang dunia kerja di bidang 3D animasi dan menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi di Ayena Studio dalam membuat animasi.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang karena sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) dan untuk mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia kerja dan mempraktekan ilmu-ilmu yang telah di ajarkan di perkuliahan secara langsung di bidang pekerjaan.

Tujuan penulis memilih studio Ayena yaitu penulis bisa memperdalam pengetahuan dan pengalaman tentang bekerja sebagai 3D *modeler* di perusahaan dan dapat mempelajari aplikasi baru yaitu Blender.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang dari Tanggal 14 November 2017 – 14 Febuari 2018

Prosedur pertama yang harus di lakukan penulis yaitu mengikuti pembekalan magang untuk mengetahui tahap-tahap yang harus dilalui selama magang berlangsung. Lalu penulis mencari tempat magang yang diinginkan untuk di daftarkan pada KM 1 dan diasistensi oleh pihak dosen yang bertanggung jawab dan jika sudah di tanda tangan maka lembar tersebut di serahkan ke pihak UMN untuk mendapatkan KM 2 sebagai surat ijin untuk melamar kerja magang untuk perusahaan yang sudah di setujui. Lalu penulis membuat surat lamaran dan menunggu adanya panggilan wawancara dari pihak perusahaan. Wawancara tersebut bisa secara langsung dan juga lewat *video call*. Penulis melakukan wawancara lewat *video call* oleh Siti Qomariyah dan setelah itu menunggu 1 minggu untuk di beritahukan hasilnya di terima tidaknya. Setelah menerima keputusan bahwa penulis di terima dan mendapatkan surat dari perusahaan tanda di terima di perusahaan dan di berikan ke pihak UMN sebagai tanda mulainya masa magang yang di lakukan penulis.

