



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Pra-produksi adalah sebuah bagian yang sangat penting dalam pembuatan animasi, baik itu *short movie*, *movie*, *game*, ikan, dan lain-lain. Pra-produksi biasanya terdiri dari *script*, *storyboard*, *concept art*, *environment design*, *character design*, dan beberapa bagian lainnya. Bagian-bagian ini merupakan konsep dasar dari sebuah animasi yang harus dimatangkan sebelum masuk ke dalam tahap produksi. Dengan persiapan pra-produksi yang sempurna maka akan mempermudah bagian produksi untuk menghasilkan animasi yang berkualitas pula. Konsep yang berkualitas dari sebuah animasi akan menunjukkan kualitas animasi itu pula.

Sebagai Studio Animasi, IOTA Studio merupakan studio animasi yang sebagian besar proyeknya membuat konsep pra-produksi dari sebuah film animasi. Penulis memilih untuk memilih IOTA Studio sebagai tempat kerja magang karena penulis ingin memiliki pengalaman kerja di sebuah studio animasi yang mengolah konsep pra-produksi. IOTA Studio merupakan sebuah rumah produksi yang mengerjakan pembuatan konsep-konsep animasi seperti *script*, *storyboard*, *concept art* dan *character design* sebelum masuk kedalam tahap produksi. Penulis yang ingin memahami berbagai macam hal yang harus dimatangkan dalam pengolahan konsep dan sampai sejauh mana sebuah konsep harus dikerjakan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang yang penulis lakukan bermaksud untuk memenuhi syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara tahun ajaran 2014/2015. Selain untuk memenuhi syarat kelulusan tersebut, penulis juga bermaksud untuk mengetahui lebih dalam dunia kerja dalam bidang animasi. Penulis bertujuan untuk lebih dapat mengenal dunia kerja sebelum lulus, agar ketika lulus penulis dapat berpengalaman dalam menyikapi berbagai macam pekerjaan nantinya. Penulis

juga bertujuan untuk lebih mengenal pengerajan animasi dalam pengelolaan sebuah perusahaan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang selama 3 bulan dari tanggal 6 Agustus – 7 November 2014. Penulis melakukan kerja magang pada hari Senin hingga hari Jumat, dimulai pukul 08.00 pagi dan berakhir pukul 17.00. Peraturan mengenai jam kerja pada magang telah disebutkan ketika wawancara dan pemilik melarang keterlambatan pada jam masuk kerja. Perusahaan juga memberikan waktu untuk istirahat makan siang selama 1 jam dari pukul 12.00 – 13.00. Penulis mendapatkan libur pada hari raya dan hari libur nasional. Selain itu pemilik perusahaan mengijinkan untuk mahasiswa tidak masuk kerja ketika harus mengurus keperluan di kampus.

Penulis melamar di IOTA Studio pada bulan Juli melalui *Career Development Center* Universitas Multimedia Nusantara. Penulis kemudian mengkonfirmasikan penerimaan kerja magang di perusahaan tersebut pada akhir bulan Juli, kemudian bertemu dengan pemilik untuk wawancara magang pada tanggal 6 Agustus 2014 dan langsung mengadakan percobaan magang selama 1 minggu. Setelah 1 minggu percobaan, penulis diterima untuk magang di perusahaan tersebut dan kemudian menjalani magang selama 3 bulan. Penulis menjalani kerja magang bersama beberapa rekan lainnya, baik dari Universitas Multimedia Nusantara, maupun dari Universitas lain. Selama bekerja disana, tidak ada aturan yang baku tentang tata cara berpakaian selain sopan dan rapi. Selama bekerja magang, penulis diberi meja kerja dan dapat menggunakan fasilitas *Wi-Fi* sesuai keperluan di kantor. Disini para mahasiswa kerja magang diharapkan untuk membawa laptop sendiri sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Dalam melaksanakan kerja magang penulis diminta untuk mengirimkan tiap progres pekerjaan kepada *supervisor* sebelum pulang. Hal ini dimaksudkan agar *supervisor* dapat *me-review* pekerjaan penulis keesokan harinya. Selain dari *supervisor*, sesama rekan magang juga saling memberi masukan terhadap pekerjaan satu sama lain. Selain mengirimkan *progress* pekerjaan setiap sebelum

pulang, penulis juga memberikan lembar absensi kepada *supervisor* untuk mendapatkan tanda tangan. *Supervisor* juga sempat memberikan waktu untuk penulis dan rekan-rekan magang lainnya untuk saling bertukar pikiran tentang keinginan dan rencana masa depan. Hal-hal ini berlangsung rutin selama kerja magang, hingga kontrak magang penulis berakhir. Penulis telah memenuhi persyaratan waktu dari Universitas Multimedia Nusantara dalam hal waktu pelaksaan kerja magang dalam 2 bulan. Namun karena perjanjian awal dengan perusahaan bahwa waktu kerja magang akan berlangsung selama 3 bulan, maka penulis memenuhi kerja magang selama 3 bulan. Diakhir kerja magang, *supervisor*, penulis dan rekan-rekan lainnya mengadakan pesta perpisahan.

