



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

Animasi merupakan salah satu bidang yang berkembang dengan pesat selama beberapa tahun ini. Animasi mulai dinikmati oleh berbagai kalangan, meliputi tidak hanya anak-anak, namun remaja hingga dewasa. Berbagai studio animasi dari seluruh dunia, saat ini berlomba-lomba untuk merilis film animasi setiap tahunnya. Indonesia merupakan salah satu negara yang berusaha untuk memajukan industri animasinya.

Hal ini terlihat dari munculnya studio dan perusahaan animasi yang selalu mencari sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang dibutuhkan perlu memiliki kemampuan, baik *soft skill* dan *hard skill* yang sesuai dengan kebutuhan studio dan perusahaan tersebut. Walaupun begitu, seringkali ijazah dan gelar sarjana tidak menjamin sumber daya manusia yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan, sehingga sulit bagi perusahaan untuk menemukan lulusan perguruan tinggi yang siap pakai. Mengacu pada hasil studi Willis Towers Watson tentang Talent Management and Rewards sejak tahun 2014, delapan dari sepuluh perusahaan di Indonesia kesulitan mendapatkan lulusan perguruan tinggi yang siap pakai. (Gewati, 2016).

Oleh karena itu, mahasiswa perlu memahami dan menyesuaikan diri dengan kebutuhan industri sebelum memperoleh gelar sarjananya. Hal ini melatar belakangi keputusan penulis dalam melakukan proses kerja magang. Pada awalnya penulis melamar magang di Studio Kumata, Bandung. Akan tetapi jadwal magang yang dipilih di studio tersebut tidak sesuai karena bertabrakan dengan jadwal tugas akhir. Oleh karena itu, setelah selesai mengerjakan tugas akhir, penulis melamar kembali ke studio lain yaitu Studio Imagia (PT. Rizki Bukit Imagia). Di Studio Imagia, penulis ditempatkan pada bagian *concept art*.

Studio Imagia (PT. Rizki Bukit Imagia) merupakan perusahaan animasi yang didirikan pada tahun 2016 dan bergerak di bidang VFX dan animasi 3D.

Animasi dan VFX yang dihasilkan oleh Studio Imagia sebagian besar diperuntukan film panjang, baik dari dalam dan luar negeri.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari dilakukannya proses pelaksanaan kerja magang ini adalah:

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu yang dipelajari di universitas selama 3 tahun. Salah satu contohnya adalah keahlian dalam menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, dan membuat animasi 2D di kelas *Introduction to CGI* dan *Animation Fundamental*.
2. Mahasiswa mendapatkan pengalaman dan wawasan bekerja di industri animasi. Beberapa contohnya adalah dalam bekerja sama dengan sesama karyawan diperlukan kepribadian yang baik dan terbuka, kemampuan mengikuti perubahan waktu yakni bekerja selama 8 jam, berusaha untuk menyelesaikan setidaknya satu hal dalam sehari, dan memikirkan dengan matang *job desk* dan tempat kerja yang dipilih, karena hal tersebut akan dilakukan terus menerus. Perasaan bosan atau jenuh dapat saja terjadi dan mahasiswa harus dapat mencari cara untuk mengatasi hal tersebut.
3. Mahasiswa dapat mempelajari *skill* baru yang diperlukan *concept artist* untuk bekerja di industri animasi. *Skill* tersebut meliputi tata warna, komposisi, proporsi, dan anatomi yang selama ini penulis pelajari di mata kuliah *Visual Art Composition*. Meskipun melalui proses kerja magang penulis menyadari bahwa *skill* tersebut harus terus dilatih agar kinerja tetap efektif.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses pelaksanaan kerja magang dilakukan di Studio Imagia selama 3 bulan. Waktu kerja Studio Imagia adalah 5 hari, yaitu Senin hingga Jumat, jam 11.00 – 20.00 awalnya, hingga saat ini menjadi jam 10.00 – 19.00. Jam kerja diubah karena Studio Imagia ingin menyesuaikan waktu kerjanya dengan klien-kliennya.

Bagi pekerja *full time*, Studio Imagia melakukan absen kehadiran, namun hal tersebut tidak dilakukan untuk pekerja magang. Pada hari Sabtu terkadang ada pekerja-pekerja terutama *compositor* yang diminta untuk masuk, pada umumnya untuk memenuhi *deadline* proyek yang dekat.

Penulis melamar pada studio tersebut ketika dilakukan simulasi wawancara di UMN, dimana mahasiswa belajar untuk melakukan wawancara dengan perusahaan atau studio film dan animasi. Beberapa minggu setelah simulasi wawancara tersebut, wawancara lanjutan dilakukan di Studio Imagia, Jakarta Selatan. Wawancara awal bertujuan untuk memperlihatkan *portfolio* dan *showreel*, sementara wawancara lanjutan bertujuan untuk menentukan jadwal magang. Berdasarkan wawancara lanjutan tersebut, maka disetujui bahwa magang akan dimulai pada tanggal 15 Januari 2020 hingga 13 April 2020.

Penulis mengisi KM 1 beberapa hari setelah menyelesaikan sidang akhir, yaitu tanggal 13 Desember 2019. Penulis kemudian mengajukan KM 1 kepada Koordinator Mata Kuliah Magang dan mendapat KM 2. Pada tanggal 13 Januari 2020, penulis mendapatkan surat penerimaan magang dari Studio Imagia. Setelah itu pada tanggal 15 Januari 2020, barulah penulis mendapatkan KM 3 – 7.