

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kegiatan magang merupakan kegiatan yang harus dijalani setiap mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman serta pengetahuan baru yang belum pernah didapatkan selama masa perkuliahan. Pengetahuan tersebut diantaranya seperti merancang tokoh dengan gaya gambar kartun menggunakan *software* animasi yang belum diajarkan selama penulis menempuh masa perkuliahan. Kegiatan ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran kepada mahasiswa kondisi yang akan dihadapi pada saat terjun dalam dunia kerja. Hal ini menjadi salah satu alasan penulis untuk melakukan kegiatan magang di Manimonki Studio yang tepatnya berada di Kebun Jeruk, Jakarta.

Penulis memilih perusahaan magang dengan melakukan observasi melalui internet dan informasi dari kenalan penulis yang juga bergerak di bidang yang serupa. Manimonki Studio hanya merekrut 3 – 4 peserta magang dan penulis menjadi salah satu orang yang beruntung untuk menjadi bagian dalam timnya. Manimonki studio menawarkan banyak *jobdesk* kepada penulis. Namun, penulis ingin mencoba untuk merasakan pengalaman kerja sebagai animator dengan *jobdesk* yang berbeda. Penulis terlebih dahulu mengirimkan CV dan portofolio secara online ke HRD lalu melakukan interview pada minggu berikutnya. Penulis menyerahkan pilihan *jobdesk* kepada HRD dan mendapat persetujuan untuk menjadi ilustrator dalam tim animasi 2D.

Manimonki Studio membutuhkan peserta magang yang dapat melakukan *multi-jobdesk* dikarenakan ada disaat dimana beberapa anggota diharuskan mengambil pekerjaan tambahan seperti iklan, desain, dll. Penulis memiliki kemampuan di bidang 2D khususnya dalam merancang karakter, namun penulis juga dapat menyanggupi untuk mendapatkan *jobdesk* lain seperti backgorund, script dan animasi. Dikarenakan kebutuhan akan membuat background, sehingga penulis lebih banyak mendapatkan peran sebagai *background artist*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis melakukan magang karena penulis ingin mendapatkan pengalaman kerja, melatih *softskill*, serta ingin mengetahui peranan dan hal yang dibutuhkan oleh seorang animator di sebuah studio animasi. Kegiatan magang juga menjadi salah satu syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis mendapatkan pengalaman kerja dari kerja magang agar dapat memiliki gambaran bagaimana suasana dan apa saja yang dihadapi dalam dunia kerja. Pengalaman kerja dari magang juga membantu dalam pengembangan *softskill*. *Soft skill* yang dimaksud adalah cara penulis berkomunikasi dengan rekan kerja, membentuk suasana kerja yang baik dan kompak, memberikan serta mengembangkan ide kreatif.

Disamping mengembangkan soft skill, penulis juga melakukan kerja magang untuk mempersiapkan diri penulis untuk menghadapi tugas akhir penulis. Pembekalan yang telah penulis dapatkan dari magang akan membantu penulis baik dalam hal membuat ide serta karya yang lebih baik serta meningkatkan efisiensi kerja tugas akhir. Manimonki Studio telah mengenalkan kepada penulis bagaimana untuk membuat sebuah tokoh kartun dengan software yang belum pernah penulis dapatkan dalam kuliah sebelumnya.

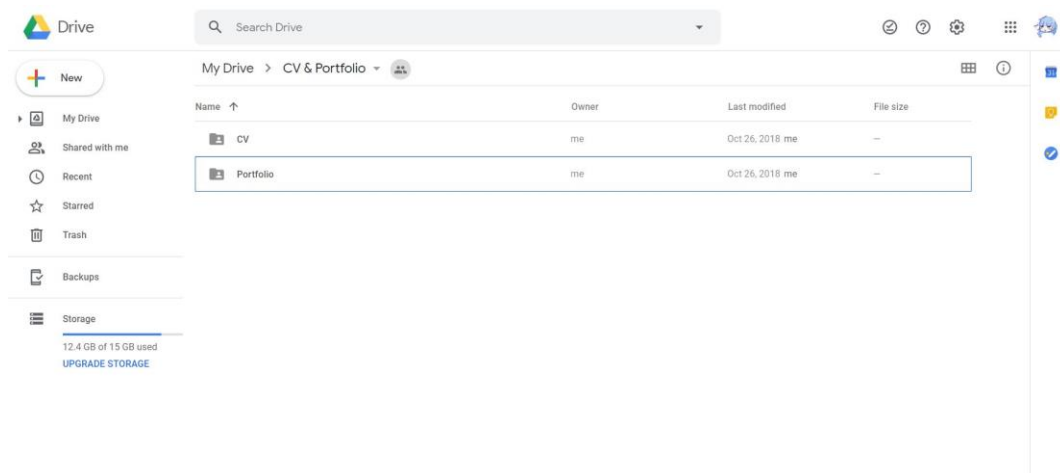
Tujuan penulis memilih Manimonki Studio sebagai tempat kerja magang dikarenakan Manimonki Studio merupakan perusahaan yang difokuskan untuk memproduksi film animasi. Sehingga, penulis dapat terfokus pada *jobdesk* yang didapat dalam sebuah rumah produksi. Disamping itu, prestasi yang telah dicapai oleh Manimonki Studio baik dalam festival. Hal ini menjadi alasan kuat penulis untuk mendapatkan banyak pengalaman dari studio Manimonki.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu yang dibutuhkan ketika melakukan kerja magang adalah 320 jam. Lamaran penulis sampaikan pada bulan 4 November 2018. Kemudian, lamaran penulis

diterima oleh *Human Resource Departement* dan mendiskusikan prosedur kerja dengan penulis. Diskusi prosedur kerja disertakan dengan kesepakatan untuk memulai bekerja pada tanggal 1 Desember 2018. Kontrak magang berlangsung hingga 28 Februari 2019.

Prosedur pelaksanaan magang dimulai pada saat penulis mencari informasi perusahaan dan kesempatan untuk dapat bekerja magang di Manimonki studio. Penulis diminta untuk menyerahkan CV beserta Portfolio secara online, yang dibuat di dalam 1 folder *google drive* dan mengirimkan link tersebut ke bagian *Human Resource Department*. Seminggu setelah pengiriman CV, HRD meminta penulis untuk datang ke kantor untuk diwawancarai dan menjelaskan prosedur beserta kontrak magang. Kontrak magang mencapai kesepakatan pada awal Desember sehingga dapat membulatkan total hari kerja magang.



Gambar 1.1. CV dan Portfolio melalui *Google Drive*

(Dokumentasi Pribadi)

Pada saat sesi wawancara, penulis mendapat kesempatan untuk bertemu dengan tim animasi 2D maupun 3D Manimonki Studio. Seiring perkenalan dengan karyawan, penulis juga mendapat penjelasan *jobdesk* dari pembimbing magang yang akan diterima pada hari pertama penulis bekerja. Kontrak kerja yang berlangsung selama 3 bulan memberikan kesempatan untuk penulis mengerjakan 6 proyek. Prosedur magang 320 jam dalam 3 bulan penuh memenuhi prosedur magang yang telah ditentukan oleh kuliah.