



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

Magang merupakan tahap akhir pembelajaran yang dilakukan oleh seorang mahasiswa. Pada tahap ini tidak hanya kesiapan mahasiswa untuk keluar dan bekerja yang diuji, akan tetapi hasil pembelajaran selama masa kuliah juga akan diuji penerapannya dalam bekerja saat magang. Maka, magang dijadikan suatu persyaratan wajib untuk kelulusan studi siswa tingkat menengah atas dan mahasiswa perguruan tinggi.

Penulis sebagai mahasiswa tingkat akhir Universitas Multimedia Nusantara juga diwajibkan untuk mengambil matakuliah magang atau *internship* sebagai salah satu syarat kelulusan. Maka sejak awal mula mulainya semester magang yang dijalankan penulis yakni pada semester delapan, penulis mengirimkan beberapa aplikasi magang ke studio animasi yang terdapat di Indonesia. Alasan penulis mengirimkan aplikasi tersebut kepada beberapa perusahaan ialah karena penulis belum memastikan untuk ingin mendalami minat kedalam bidang animasi dua dimensi atau tiga dimensi. Namun setelah melihat beberapa situs studio animasi yang ada dan melihat beberapa posisi ketersediaan lowongan pekerjaan nantinya penulis juga tertarik untuk mendalami cara kerja seorang *production coordinator*. Pada akhirnya penulis memutuskan untuk memilih SupremeVFX sebagai tempat magang yang cocok untuk memperdalam pengalaman dalam bidang animasi maupun bidang *production coordinator*.

SupremeVFX yang merupakan studio *pre-production* dan animasi dalam negeri tidak hanya bergerak dalam bidang animasi saja, melainkan SupremeVFX juga menggarap pembuatan iklan menggunakan media animasi 2D, 3D, *motiongraphic* dan sinematografi. Luasnya kemampuan SupremeVFX untuk menggarap berbagai media menandakan keleluasaan SupremeVFX untuk mengerjakan berbagai varietas media animasi. Hal ini sangat menguntungkan bagi

seseorang seperti penulis yang masih belum memastikan untuk mendalami bidang animasi jenis dua dimensi atau tiga dimensi. Sebab dengan melakukan praktek kerja dalam studio seperti ini seseorang dapat merasakan berbagai macam pengalaman bekerja baik itu dalam bidang animasi dua dimensi maupun tiga dimensi dan berbagai macam media lainnya. SupremeVFX yang juga masih terdiri dari sekelompok kecil personel membuat setiap personel lainnya tetap aktif mengetahui sampai mana posisi proses produksi saat tersebut sehingga setiap anggota terpapar juga dengan *pipeline* proses produksi.

Sebelum memilih SupremeVFX sebagai pilihan yang terbaik penulis juga mempertimbangkan beberapa hal seperti lokasi dan proyek seperti apa yang nantinya akan dibuat. Lokasi menjadi pertimbangan pertama karena SupremeVFX terletak di Bandung, dimana bagi penulis yang tidak pernah keluar dari lingkungan dimana penulis dibesarkan merupakan hal yang besar. Akan tetapi setelah dipertimbangkan dan melihat sendiri letak studio dan lingkungan sekitar lokasi, penulis memutuskan bahwa suasana baru dapat membuka inspirasi baru dan mempersiapkan penulis yang nantinya akan terjun kedalam dunia animasi. Maka Penulis memutuskan untuk magang di SupremeVFX.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang merupakan salah satu cara untuk mempersiapkan mahasiswa sebelum mahasiswa masuk kedalam dunia kerja. Dengan magang mahasiswa dipaparkan secara perlahan kedalam dunia kerja sebagai peralihan dari dunia kuliah atau belajar, dengan kata lain mahasiswa diadaptasikan dengan etos kerja dan struktur organisasi perusahaan. Sehingga saat lulus dari perguruan tinggi mahasiswa telah siap untuk bekerja di suatu studio animasi atau insan kreatif lainnya.

Dengan melaksanakan magang wawasan mahasiswa tentang dunia kerja insan kreatif juga akan bertambah. Pengetahuan seperti seberapa besar peluang klien dan kualitas seperti apa yang kini telah diharapkan di dunia kreatif saat ini, hanya dapat dilihat ketika seseorang masuk dan bekerja didalam suatu studio atau insan kreatif yang telah berhasil berdiri dengan mandiri di dunia industri kreatif. Dalam pelaksanaannya, magang juga akan melatih mahasiswa hingga dapat

mencapai kualitas yang diharapkan dunia kreatif saat ini dengan mengasah dan mengimplementasikan apa yang sudah didapat selama berada di bangku pelajar.

Tentunya pelaksanaan magang ini juga dilaksanakan penulis untuk memenuhi persyaratan kelulusan program studi strata satu yang dilaksanakan penulis.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode magang yang dilaksakan penulis berjenjang dari pertengahan Maret hingga Agustus 2017, namun penulis meminta izin untuk kembali ke Tangerang setelah menjalankan proses magang selama kurang lebih tiga bulan atau setelah 340 jam (tiga ratus empat puluh jam) untuk menyelesaikan laporan magang. Pada hari pertama pelaksanaan kerja magang di SupremeVFX atau lebih tepatnya pada hari Senin, 13 Maret 2017, dijelaskan bahwa selama proses magang yang berlangsung selama kurang lebih enam bulan ini semua anggota diharapkan untuk dapat hadir sesuai dengan jam kantor yang dimulai dari jam 09.00 – 17.00 WIB. Dijelaskan pula bahwa semua anggota bebas untuk menentukan waktu makan siangnya masing-masing yang diberi waktu kurang lebih satu jam setiap harinya. Sedangkan untuk keperluan lembur anggota SupremeVFX bebas untuk menentukan jam kepulangan mereka masing-masing dan diizinkan untuk menginap apabila diperlukan.

Sedangkan proses pelamaran magang dimulali dengan penulis menerima informasi bahwa SupremeVFX sedang mencari seseorang yang bisa mengerjakan film animasi dua dimensi (*2D Animation*) dan penulis segera diperkenalkan kepada Pak Christheo selaku CEO dari SupremeVFX. Malam itu juga penulis dikontak oleh Pak Christheo melalui aplikasi *whatsApp* untuk diwawancara online melalui fitur *chatting* dan diminta untuk mengirimkan dua film pendek animasi dua dimensi yang pernah dibuat penulis sesuai dengan permintaan spesialisasi *2D Animation*. Setelah wawancara selesai dan kebersediaan penulis untuk tinggal di Bandung selama proses magang berlangsung, penulis kemudian mensurvei lokasi studio SupremeVFX dan daerah sekitarnya sambil mencari kemungkinan tempat tinggal sementara di sekitar daerah kantor (kost) sebelum penulis memutuskan untuk magang di SupremeVFX.

Beberapa hari setelah pelaksanaan wawancara, penulis mendapat kabar baik akan penerimaan izin magang di SupremeVFX dan meminta surat penerimaan magang pada perusahaan. Setelah surat penerimaan asli diterima, penulis menyelesaikan beberapa keperluan kampus yang berhubungan dengan kepentingan magang seperti surat-surat dan berkas-berkas lainnya yang harus dibawa dari kampus untuk perusahaan magang yang dituju. Setelah itu barulah penulis memulai hari pertama magang di SupremeVFX di minggu esoknya setelah melengkapi surat-surat kampus dan melaksanakan perpindahan ke Bandung.

Pada hari pertama penulis memulai magang penulis diperkenalkan dengan seluruh personel SupremeVFX yang terdiri dari tiga orang karyawan tetap, dua *supervisor*, dan dua anak magang lainnya. Tidak hanya itu, dijelaskan pula fasilitas yang didapat selama bekerja di SupremeVFX. Fasilitas yang diterima selama bekerja di SupremeVFX adalah dan PC masing-masing personel sehingga setiap anggota tidak perlu untuk membawa laptop, disediakan juga koneksi internet selama berada dikantor, dan uang makan siang setiap bulannya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA