



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

Pengetahuan dan pengalaman merupakan 2 hal yang dibutuhkan untuk dapat berkembang dalam sebuah pekerjaan. Pengetahuan dapat kita peroleh melalui proses kita belajar dari kecil hingga dewasa, ketika kita menentukan tujuan terhadap apa yang mau kita pelajari. Pengetahuan juga dapat diperoleh dari pengalaman. Pengalaman mengerjakan sebuah proyek sendiri, berkelompok, maupun proyek dalam perusahaan. Pengalaman ini, membawa perubahan pola pikir dan memberikan pengetahuan baru. Di dalam dunia perkuliahan, penulis mendapatkan pengetahuan yang cukup untuk bagaimana membuat sebuah proyek dari nol, hingga selesai, namun penulis tidak mendapatkan pengalaman bagaimana proyek sebenarnya, yang ada di dunia pekerjaan nantinya. Penulis mendapatkan pengetahuan secara teknis, dan basis penggunaan aplikasi yang nantinya akan digunakan dalam dunia pekerjaan.

Maka dari itu, adanya praktek kerja atau *internship*, sangat membantu penulis untuk dapat merasakan secara langsung, mengerjakan sebuah proyek dalam sebuah tim besar dengan kedudukan yang lebih detil. Memberikan pengetahuan dari tiap bidang yang ada di dalam perusahaan dan apa saja pekerjaan yang dikerjakan oleh orang tersebut. Penulis juga mendapatkan pengetahuan baru, mengenai *workflow* sebuah perusahaan, dan ikut terlibat langsung di dalamnya.

Selain pengalaman dan pengetahuan baru tersebut, penulis juga mendapatkan teman – teman baru yang memiliki pengetahuan lebih dibidang teknis,

sehingga penulis dapat berkembang, terdidik dalam bidang yang penulis tekuni yaitu animasi.

Pengalaman yang didapat tergantung dari seberapa besar dan bagusnya perusahaan yang didapatkan. Pelajaran yang didapatkan penulis, pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan juga tergantung dari *project* yang dikerjakan di dalam perusahaan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, penulis memilih perusahaan yang dapat mewakili apa yang sedang penulis tekuni, yaitu animasi khususnya dibidang *asset modeler*. Penulis mencari perusahaan yang bergerak di bidang animasi karena penulis adalah seorang mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual dengan peminatan animasi.

Penulis melakukan kerja praktek di PT. BASE (Bali Animasi Solusi Ekakarsa) yang merupakan perusahaan startup berfokus pada 3D Animasi. PT. BASE terletak di Bali dan didirikan oleh pemegang saham aktif yaitu Daniel Harjanto dan Lily Wang sejak tahun 2015. Perusahaan ini mengerjakan berbagai *project* diantaranya “*TV Series*”, “*News*”, dan menangani berbagai *project* lainnya dengan *client* dari berbagai Negara. Atas dasar tersebut penulis pun memilih untuk melakukan kerja praktek di perusahaan PT. BASE.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang ini bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan bayangan terhadap dunia kerja kepada penulis sehingga penulis mendapatkan pengalaman mengenai dunia kerja yang sebenarnya. Praktek kerja magang merupakan kesempatan penulis untuk menunjukkan kemampuan yang diperoleh selama 7 semester perkuliahan. Selain itu, praktek kerja magang memberikan

kesempatan penulis untuk belajar banyak mengenai *workflow* yang ada di perusahaan, pengetahuan yang belum didapati penulis secara teknis, serta etika dalam berkerja pada sebuah perusahaan. Penulis juga berkesempatan belajar banyak dari orang – orang yang sudah berada di dunia animasi lebih lama dan lebih berpengalaman. Tujuan lainnya adalah untuk mendapatkan koneksi, pengalaman bekerja, dan mempelajari permasalahan yang ada untuk akhirnya dicari solusi sehingga membawa pengetahuan baru untuk digunakan di dunia kerja nantinya.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu pelaksanaan kerja magang

Penulis melakukan praktek kerja magang di PT. BASE (Bali Animasi Solusi Ekakarsa) divisi Digital pada tanggal 1 Maret 2017 hingga 1 September 2017. Perusahaan ini terletak di Jalan Pura Demak IV no. 18. Perusahaan mengharuskan penulis untuk melakukan kontrak kerja magang selama 6 bulan dan penulis menyetujuinya. Praktek kerja magang dilakukan selama 6 hari dalam seminggu, di hari senin hingga sabtu dengan pembagian waktu senin hingga jumat merupakan hari kerja biasa dan pada hari sabtu diwajibkan masuk jika memang ada training. Jika dihari jumat tidak ada kabar mengenai training, maka sabtu diliburkan.

Penulis datang kerja pada jam 09:00 pagi, dengan jam pulang yang tidak menentu. Di dalam kontrak, jam pulang untuk *asset modeler* adalah jam 18:00, namun dikarenakan tuntutan pekerjaan, penulis harus pulang di atas jam tersebut. Penulis biasanya pulang jam 19:00, dan jika ada giliran jaga malam, penulis pulang

jam 21:00 dan paling malam jam 23:00. Perusahaan juga melonggarkan dalam hal berpakaian di dalam kantor.

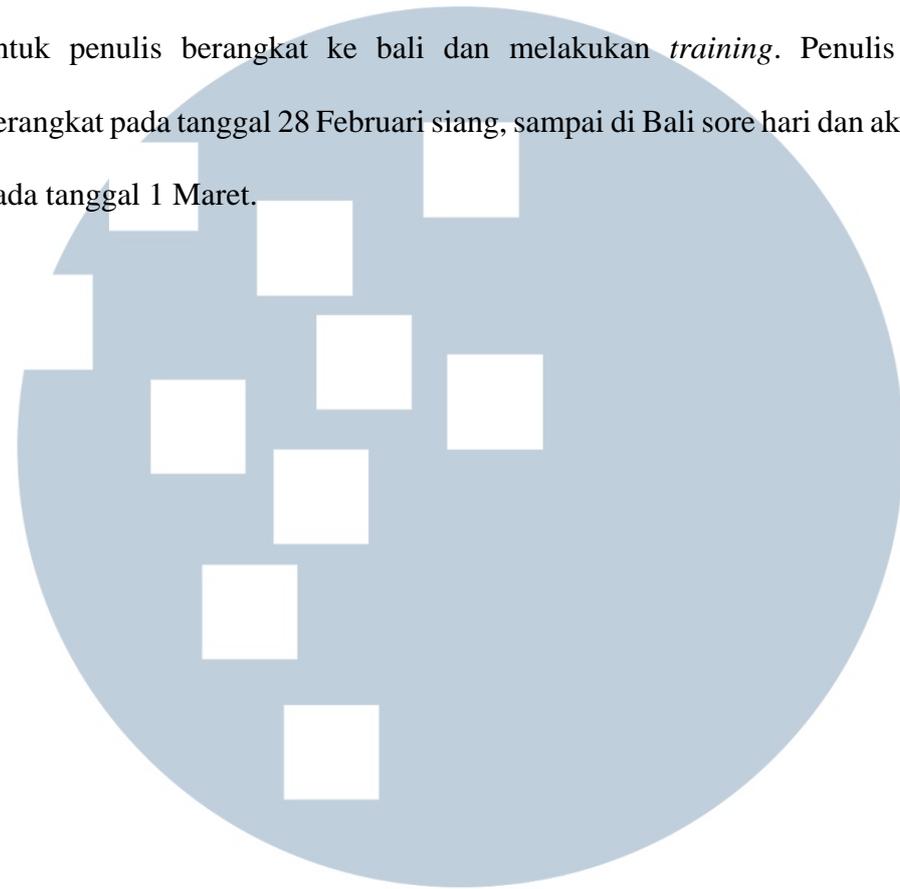
1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mencari tempat magang, dan mengirimkan lamaran magang ke berbagai perusahaan. Kemudian, penulis mengetahui lowongan pekerjaan di PT BASE , dan mengharuskan penulis untuk melakukan wawancara di Jalan Jati Murni No. 1B Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Pada hari yang telah ditentukan, tanggal 21 Februari 2017 hari selasa, penulis menghadiri tempat wawancara tersebut dan bertemu dengan ibu Anintyas Wening. Disana penulis mengetahui bahwa wawancara tersebut adalah untuk pekerja baru, bukan magang, namun beliau tetap mengusahakan agar penulis dapat melakukan praktek kerja magang di PT. BASE.

Sesuai arahan dari ibu Anintyas, penulis mengirimkan CV (Curriculum Vitae), Portfolio, link video *showreel* penulis, dan surat pengantar magang dari Universitas (KM-02) ke alamat *email* yang tertera pada kartu nama yang diberikan oleh ibu Anintyas ketika bertemu. 2 hari kemudian, penulis mendapatkan *call* dari sekretaris ibu Anintyas Wening, yaitu ibu Diah. Beliau memberikan kesempatan penulis, tidak hanya magang namun juga langsung bekerja di PT. BASE selama 1 tahun. Penulis kemudian meminta waktu untuk berdiskusi dengan orang tua penulis mengenai kabar tersebut.

Keesokan harinya, penulis mengabari pihak PT. BASE , ibu Diah bahwa penulis memilih untuk tetap melakukan praktek kerja magang, selama 6 bulan saja. 2 hari kemudian penulis mendapatkan *call* dari ibu Anintyas bahwa penulis diterima, untuk dapat magang di PT. BASE dan membicarakan hari yang tepat

untuk penulis berangkat ke bali dan melakukan *training*. Penulis kemudian berangkat pada tanggal 28 Februari siang, sampai di Bali sore hari dan aktif berkerja pada tanggal 1 Maret.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA