



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

Banyak yang berkata bahwa salah satu cara untuk benar-benar belajar adalah terjun ke dalam ruang lingkup kerja itu sendiri. Sebagai perbandingan, di perkuliahan penulis belajar dan berlatih ilmu-ilmu yang akan terpakai pada saat penulis bekerja nantinya. Namun, dalam perkuliahan ilmu yang didapat sebagian besar hanya berupa teori saja. Maka dari itu, kesempatan kerja praktek atau *Internship* ini sangatlah dibutuhkan. Karena ketika penulis melakukan kerja praktek, penulis akan mendapatkan pengalaman yang sangat lebih tentang bagaimana bekerja di sebuah perusahaan animasi nantinya. Sehingga ketika penulis lulus, penulis tidak merasa bingung atau terkaget tentang dunia pekerjaan itu sendiri. Terlebih dari mendapatkan ilmu dan pengalaman saja, penulis dapat mulai untuk mendirikan "koneksi" yang sangat penting ketika penulis telah lulus dari kuliah dengan cara berkenalan dengan berbagai orang yang sudah terjun lama di dunia animasi sendiri.

Tentunya, semakin bagus sebuah perusahaan akan berpengaruh kepada pengalaman yang akan penulis dapatkan. Apa yang penulis pelajari dari sebuah perusahaan itu tergantung dari *project* yang dikerjakan nantinya. Maka dari itu penulis memilih perusahaan yang mewakili apa yang penulis sukai yaitu animasi. Penulis mencari perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi karena penulis adalah mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual peminatan animasi.

PT. BASE (Bali Animasi Solusi Ekakarsa) adalah perusahaan startup yang fokus pada 3D Animasi yang terletak di Bali dan didirikan oleh pemegang saham aktif yaitu Daniel Harjanto dan Lily Wang dan berdiri sejak 2015.. Perusahaan ini mengerjakan berbagai *project* diantaranya "*TV Series*", "*News*", dan berbagai *project* dengan berbagai *client* dari berbagai negara. Atas alasan itu, Penulis memilih untuk menjalankan kerja praktek di perusahaan animasi ini.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kurikulum kerja praktek bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan bayangan terhadap dunia kerja yang akan dihadapi seorang *designer* maupun *artist* dewasa ini. Selain itu juga sebagai sebuah kesempatan untuk mempraktekkan ilmu-ilmu yang didapat selama 7 semester. Selain itu juga menjadi sarana untuk belajar lebih mengenai sistem produksi baik dari pre-produksi, produksi, hingga post-produksi. Kesempatan untuk bekerja dan belajar langsung dengan para profesional pada bidangnya, juga menambah koneksi sebagai modal di industri. Setelah proses kerja praktek, diharapkan mahasiswa/i dapat menambah pengalaman dan mengatasi masalah- masalah yang kiranya akan dihadapi di dunia kerja, berbekal pengalaman kerja praktek ini.

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) departemen Digital pada tanggal 10 Agustus 2016 hingga tanggal 8 Januari 2017. Perusahaan terletak di Jalan Pura Demak IV no.18. Perusahaan

mengharuskan minimal kontrak magang selama 6 bulan dan penulis menyanggupinya. Praktek kerja magang dilakukan setiap hari kerja, yaitu Senin – Jumat dengan waktu yang tidak tentu dikarenakan penyesuaian jadwal dengan *writer news*. Penulis biasanya tiba di kantor tempat magang kurang lebih jam 09.00 dan pulang jam 20.00. Bila ada giliran jaga malam maka akan pulang pada pukul 22.00 hingga 23.00. Perusahaan memberikan kelonggaran dalam berpakaian selama masih berada dalam batas kesopanan.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada awalnya, penulis mengetahui tentang lowongan magang di PT BASE sebagai *3D artist* dari dosen penulis yang bernama pak Fachrul. Pada tanggal 20 Juni 2016, penulis mencoba untuk melamar ke perusahaan tersebut dengan mengirimkan CV (*Curriculum Vitae*), portofolio yang berupa *link video showreel* penulis, serta surat pengantar magang dari Universitas (KM-02) yang telah penulis terima sebelumnya ke *e-mail manager* departemen PT BASE yang dituliskan pada facebook BASE. Seminggu kemudian, penulis mendapatkan *call* dari Anintyas Wening pada tanggal 27 Juni 2016. Penulis diberikan *test* untuk mengerjakan dua *asset*, yaitu *mouse* dan sandal dalam kurun waktu maksimal 2 hari.

Pada tanggal dan waktu yang telah ditetapkan, penulis berhasil menyelesaikan *test* tersebut tepat waktu. Besoknya, penulis mendapatkan *call* lagi dari mbak Anintyas. Ia memberi tahu bahwa penulis telah lulus *test* dan menanyakan waktu yang tepat untuk penulis pergi ke Bali untuk memulai *training* selama sebulan.