



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

Dengan maraknya pertumbuhan industri kreatif di Indonesia, makin banyak juga bisnis baru yang ikut bersaing. Salah satu bisnis yang mulai bermunculan ialah bisnis yang bergerak di bidang animasi. Bisnis ini muncul karena seiring dengan perkembangan zaman, penyebaran informasi dan perkembangan teknologi yang begitu cepat. Banyak pihak yang membutuhkan informasi tentang perubahan yang dinamis tersebut baik untuk berbagai kebutuhan seperti bidang politik, berita maupun hiburan. Hal tersebut menjadikan industri yang bergerak di bidang animasi berkembang sangat pesat.

Cara untuk benar-benar belajar adalah terjun kedalam ruang lingkup kerja itu 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 minati yaitu animasi.

Salah perusahaan swasta yang unggul dalam bidang animasi adalah PT. BASE (Bali Animasi Solusi Ekakarsa). PT. BASE 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. Dalam praktik kerja magang, penulis

mendapat kesempatan untuk melaksanakan program kerja magang dalam divisi *News* PT. BASE sebagai *3D Animator*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Mata kuliah *internship* merupakan mata kuliah yang wajib diikuti untuk memperoleh gelar sarjana oleh seluruh mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Namun terlepas dari wajibnya mata kuliah kerja magang ini, bagi penulis mata kuliah ini juga bertujuan sebagai sebuah kesempatan untuk mempraktekkan ilmu-ilmu yang didapat selama 7 semester belajar di Universitas Multimedia Nusantara. Serta juga menjadi sarana untuk lebih mengenal tentang 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 magang 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 *News* sebagai *3D Animator* pada tanggal 15 Maret 2017 hingga tanggal 1 Oktober 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 dapat ditentukan dikarenakan penyesuaian jadwal dengan *writer news* dan *confirm* dari *project manager* dari Taiwan yang tidak tentu waktunya. Penulis biasanya tiba di kantor tempat magang kurang lebih jam 10.00 WITA dan pulang jam 21.00 WITA. Bila ada giliran jaga malam maka akan pulang pada pukul 22.00 WITA hingga 24.00 WITA. Pada hari Sabtu, umumnya perusahaan akan memberikan *training* kepada pekerja magang dari pukul 11.00 hingga 13.00. Perusahaan memberikan kelonggaran dalam berpakaian selama masih berada dalam batas kesopanan.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah proses pelaksanaan praktik kerja magang di PT. Bali Animasi Solusi Ekakarsa.

- a. Pada tanggal 7 Maret 2017, e-mail berisi surat lamaran praktik kerja magang berupa *CV (Currivulum Vitae)*, portofolio berupa video *showreel* animasi 3D dikirim ke e-mail PT. Bali Animasi Solusi Ekakarsa pada pukul 13:00 WIB.
- b. Pada tanggal 8 Maret 2017, pihak *Human Resource* PT. Bali Animasi Solusi Ekakarsa menelepon untuk melakukan proses wawancara dan dari wawancara tersebut dipastikan penulis diterima untuk melakukan praktik kerja magang selama enam bulan. Pada pukul 14.00 WIB, penulis menerima surat pernyataan telah diterima magang di PT. Bali Animasi Solusi Ekakarsa melalui *e-mail*.
- c. Pada tanggal 13 Maret 2017, penulis mengurus dokumen-dokumen yang

dibutuhkan untuk prosedur pelaksanaan praktik kerja magang dengan BAAK dan bagian administrasi DKV UMN serta surat pengantar magang dari Universitas (KM-02).

- d. Selama 15 Maret 2017 hingga 1 Oktober 2017, penulis melakukan proses praktik kerja magang di PT. Bali Animasi Solusi Ekakarsa di bawah bimbingan Reza Qurnia selaku Lead 3D *Animator* di BASE04.
- e. Setelah menyelesaikan praktik kerja magang, penulis menyusun laporan magang di bawah bimbingan Bapak Yohanes Merci.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA