



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

Berita dalam bentuk audio visual pada masa zaman sekarang tidak lagi terpaku pada televisi sebagai media publikasi. Salah satu penyebab berita harus dipublikasi di media selain televisi adalah mobilitas masyarakat kian intens. Tidak banyak masyarakat yang dapat menyimak berita pagi di televisi. Dengan alasan menghindari kemacetan maupun tidak dapat berlama-lama pada suatu tempat, kebutuhan masyarakat akan berita harus tetap terpenuhi.

Sebuah wadah untuk berbagi informasi maupun komunikasi muncul dengan nama “internet” atau “dunia maya”. Internet memberikan akses yang tak kenal jarak dan waktu dengan hampir tak terbatas. Informasi manapun dapat dinikmati oleh semua orang yang memiliki akses internet.

Dengan majunya teknologi saat ini, internet hampir dapat diakses kapan saja dimana saja dengan perangkat apapun gratis maupun berbayar. Dan mayoritas masyarakat kota sudah akrab dengan internet.

Pun kini, website berbagi video, Youtube.com kian marak pengunjung. Pengunggah-pengunggah video Youtube (disebut juga *channel*) juga terus bertambah tiap saat. Konten-kontennya tidak hanya berisi hiburan, tetapi juga terdapat konten berita. Konten yang disajikan oleh *channel-channel* tersebut dapat dinikmati masyarakat tentunya di komputer, laptop, *smartphone*, *tablet* maupun televisi. Kebebasan inilah yang menjadi keuntungan bagi media internet.

Untuk memperjelas informasi dan menarik minat penonton, berita menambahkan animasi pada videonya. Tentunya dengan adanya animasi tidak memperlambat *delivery* berita. Dengan bantuan teknologi *motion capture* dan

workflow yang telah dirancang sedemikian rupa dapat membantu mempercepat pembuatan animasi pada berita.

PT. B.A.S.E. (Bali Animasi Solusi Ekakarsa) adalah salah satu perusahaan animasi yang memiliki *project news animation*. Dengan bantuan dari Next Animation Taiwan berupa aset-aset dasar, *workflow*, fasilitas *motion capture*, *hardware* dan *software* animator PT. B.A.S.E. menghasilkan lebih dari 20 berita dalam satu hari. Animator *project news* di perusahaan ini berperan sebagai *compositor* sekaligus *lighting artist*. Animator menggunakan keahlian artistiknya pada tahap pengaturan komposisi dan *lighting* agar inti berita (*news point*) tetap tersampaikan dengan visual yang menarik.

Maka penulis sebagai mahasiswa animasi, mengajukan lamaran kerja magang di PT. B.A.S.E. karena penulis merasa dapat melatih efektivitas kerja untuk *compositing* dan *lighting* dengan target waktu yang singkat.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan untuk memenuhi kewajiban untuk lulus dari perguruan tinggi strata satu dan mendapatkan gelar sarjana desain (S.Ds.). Sekaligus melatih mental dan tanggung jawab sebagai pekerja dalam industri animasi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Mata kuliah *internship* merupakan salah satu mata kuliah wajib di Universitas Multimedia Nusantara pada semester akhir. Dengan standard waktu minimal tiga ratus dua puluh jam kerja, mahasiswa juga diwajibkan untuk membuat laporan kerja magang. Hal tersebut sangat penting untuk diinformasikan kepada pihak perusahaan agar perusahaan dapat memberikan izin kepada penulis sebagai *intern* untuk melakukan sidang magang pada waktu yang telah ditentukan.

Ketentuan jam kerja dari PT. B.A.S.E. divisi *news* adalah rata-rata animator bekerja dari pukul 11.00 hingga kurang lebih 19.00 WITA (waktu selesai menyesuaikan dengan briefing setelah berita terakhir). Pada tanggal 21 Februari 2017, penulis datang ke International Design School Jakarta untuk melakukan *walk-in interview*. Penulis diwawancarai oleh ibu Anin selaku *operational manager* PT. B.A.S.E. Beliau menjelaskan *project* yang sedang dikerjakan, deskripsi pekerjaan serta meminta penulis untuk memberikan portofolio via *Google Drive*. Tanggal 24 Februari 2017, ibu Anin menghubungi penulis untuk memberikan kabar bahwa penulis lolos wawancara dan langsung menawarkan untuk melanjutkan kontrak kerja selama satu tahun. Beliau menawarkan kepada penulis untuk mulai kerja pada tanggal 27 Maret 2017. Tetapi karena pada waktu itu kondisi penulis yang sedang dalam masa Tugas Akhir, maka penulis meminta negosiasi untuk mulai kerja pada tanggal 3 April 2017. Setelah negosiasi tersebut, penulis diizinkan untuk mulai kerja pada 3 April 2017.

Tanggal 3 April 2017, hari pertama penulis melakukan kerja magang, ibu Anin menjelaskan jam kerja pada divisi *news*. Animator mulai kerja dari pukul 11.00 WITA hingga selesai, sedangkan *Asset* dari pukul 08.00 WITA hingga selesai. Beliau juga menjelaskan masa cuti yaitu pegawai diberi 12 (dua belas) hari dalam (12) dua belas bulan untuk cuti.

Total waktu kerja yang telah penulis jalani selama proses kerja magang di studio BASE adalah 465 (empat ratus enam puluh tiga) jam dan 55 (lima puluh lima) menit. Dengan catatan bahwa tidak setiap hari penulis bekerja dengan interval waktu yang sama. Hal tersebut dikarenakan lamanya proses *approval* dari pihak Taiwan dan/atau pengerjaan *cut* yang melebihi dari jatah waktu yang diberikan 1 (satu) jam.