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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Praktik kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa dan mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Praktik kerja magang yang dilaksanakan harus sesuai dengan program studi dan peminatan yang dipilih oleh mahasiswa/mahasisiwi.

Dalam pelaksanaan praktik kerja magang yang sesuai dengan program studi dan peminatan yang penulis pilih, yaitu animasi, maka penulis memilih untuk magang di sebuah studio animasi. GAGA Animation Studio merupakan studio *visual effect* dan animasi yang sudah berdiri sejak tahun 2008. Penulis memilih studio animasi sebagai tempat magang penulis, di mana tuntutan untuk membuat *asset-asset* dalam bentuk *3D object* harus bisa dipenuhi. Dalam praktiknya penulis mendapatkan banyak ilmu baru di tempat pelaksanaan praktik kerja magang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari praktik kerja magang ini adalah sebagai syarat kelulusan penulis untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S1) di UMN. Tujuan yang ingin penulis capai dari pelaksanaan praktik kerja magang adalah untuk dapat memahami seluk-beluk dunia kerja yang sesungguhnya dan mendapat ilmu baru baik teknis maupun wawasan sebagai seorang 3D *modeler*. Penulis juga menginginkan tantangan serta pengalaman yang sebelumnya penulis tidak pernah dapatkan selama kuliah, serta melatih kemampuan yang sudah penulis dapatkan selama kuliah.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang diawali dengan proses lamaran yang dilakukan pada tanggal 16 Februari 2017 melalui *email*. Penulis mengajukan praktik kerja magang lengkap dengan mengirimkan daftar riwayat hidup serta portofolio penulis. Penulis mendapatkan balasan berupa *email* pada tanggal 7 Februari 2017 yang

Peranan 3d artist..., Tresna Arief Kusumah, FSD UMN, 2017

berisi nomor *handphone CG Supervisor* sekaligus *Owner* dari GAGA Animation Studio. Setelah mendapatkan nomor *handphone* tersebut penulis langsung menghubungi dan menentukan waktu wawancara dengan beliau. Setelah menentukan janji dengan beliau, penulis pun datang ke studio pada tanggal 21 Februari 2017. Dalam proses wawancara, penulis ditanyakan alasan mengapa penulis ingin melakukan kerja praktik magang di tempat tersebut. Penulis pun di terima di hari itu dan langsung diberikan surat pernyataan diterima magang di GAGA Animation Studio dari tanggal 1 Maret 2017 hingga 31 Mei 2017 sebagai animator.

Jam kerja yang ditentukan oleh beliau adalah pukul 10.00 hingga 19.00. Tetapi dalam praktiknya, *job* dan revisi yang diberikan oleh *client* lebih sering datang pada saat siang sehingga karyawan di studio pun lebih banyak yang datang di atas jam 11. Di minggu-minggu awal magang penulis datang jam 10.00 dan menjadi orang yang datang di studio paling pertama. Untuk jam makan siang pun tidak ditentukan, tetapi makanan sudah disiapkan prasmanan di bawah studio. Sedangkan untuk jam pulang sendiri, di minggu-minggu awal magang, penulis banyak mendapati lembur pulang dari jam waktu yang ditetapkan karena *deadline* dari *client* sehingga penulis pun juga harus masuk di hari Minggu pada tanggal 12 Maret 2017.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA