



### **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

Sebagai mahasiswa, persaingan dalam dunia kerja menjadi hal yang selalu dicemaskan. Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswanya untuk melaksanakan praktik kerja lapangan. Selain sebagai syarat kelulusan, praktik kerja lapangan ini bermanfaat bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam dunia kerja. Tidak hanya meraih nilai di kampus, mahasiswa juga harus mampu menerapkan hasil pembelajarannya dalam tempat kerja.

Adanya praktik kerja ini, membantu penulis untuk dapat merasakan secara langsung, pengerjaan proyek dalam sebuah kelompok yang memiliki hirarki yang jelas. Dalam mengerjakan proyek, penulis dapat mengetahui tentang *workflow* dalam sebuah perusahaan dan ikut sertadi dalamnya.

Praktik kerja berguna bagi penulis untuk mendapatkan pengalaman teknis dan teori, sesuai dengan praktik yang sedang ditekuni oleh penulis. Pengalaman tersebut berasal dari kualitas dari sebuah perusahaan. Oleh karena itu penulis memilih perusahaan animasi yang khususnya mempunyai bidang *asset modeling*.

Penulis melakukan kerja praktik di PT. BASE (Bali Animasi Solusi Ekakarsa). BASE perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi terletak di Bali dan dijalankan oleh pemegang saham aktif yaitu Daniel Harjanto dan Lily Wang sejak tahun 2015. BASE menjadi perusahaan animasi yang besar dengan adanya proyek dari berbagai negara yang diantaranya merukapan proyek “*TV Series*”

dan “News”. Atas dasar tersebut penulis pun memilih untuk melakukan kerja praktik di perusahaan PT. BASE.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

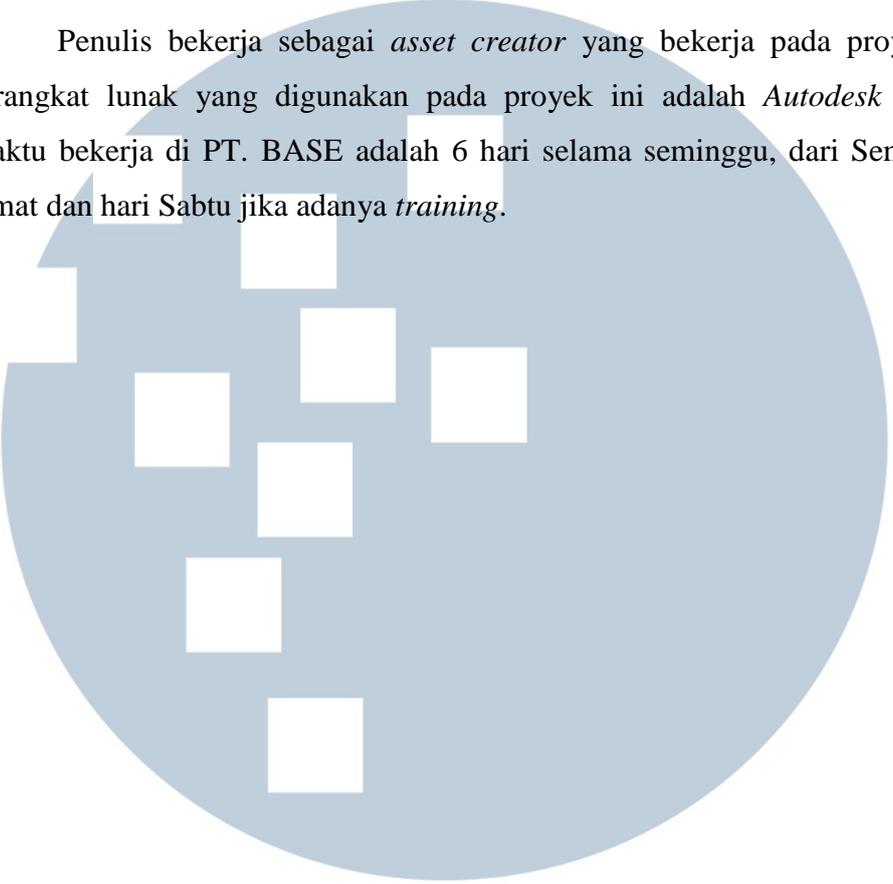
Selain sebagai persyaratan kelulusan akademik mata kuliah *internship* dan syarat menyelesaikan perkuliahan Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, praktik kerja magang menjadi sarana untuk menerapkan ilmu dalam bidang animasi yang dipelajari selama berkuliah. Praktik kerja magang menjadi kesempatan bagi mahasiswa untuk mempersiapkan diri sebelum terjun ke dunia kerja.

### 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan buku panduan magang program studi desain komunikasi visual (DKV) UMN, mahasiswa diwajibkan untuk melakukan praktik kerja magang dalam sebuah perusahaan selama 320-480 jam. Sebelum melakukan proses magang, penulis terlebih dahulu mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV), *portofolio*, dan *link* video *showreel* ke alamat *e-mail* pihak rekrutmen PT Bali Animasi Solusi Ekakarsa (BASE). Setelah 2 hari setelah pengiriman *e-mail* kepada pihak perusahaan, penulis mendapatkan panggilan melalui telepon dari ibu Anintyas Wening. Beliau memberikan kesempatan kepada penulis untuk tidak hanya melakukan praktik kerja magang, melainkan menawarkan kesempatan untuk bekerja dan berkembang bersama dalam PT. BASE selama 1 tahun. Tidak terburu-buru untuk menerima jawaban dari penulis. Diberikan waktu untuk berdiskusi dengan pihak keluarga penulis.

Keesokan harinya, penulis memberikan jawaban kepada pihak PT. BASE, ibu Anintyas bahwa penulis belum bias bergabung untuk bekerja selama 1 tahun, dan meminta untuk menjadi *intern* selama 6 bulan. Kemudian hari penulis mendapatkan kabar dari ibu Anintyas bahwa penulis diterima, dan akan diberangkatkan pada tanggal 12 Maret siang ke Bali, dan akan melakukan *training* selama 3 minggu pertama dimulai pada tanggal 13 Maret.

Penulis bekerja sebagai *asset creator* yang bekerja pada proyek *news*. Perangkat lunak yang digunakan pada proyek ini adalah *Autodesk 3DsMAX*. Waktu bekerja di PT. BASE adalah 6 hari selama seminggu, dari Senin hingga Jumat dan hari Sabtu jika adanya *training*.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA