



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Industri kreatif di Indonesia berkembang dengan pesat dan kerap menumbuhkan bidang baru seperti animasi. Industri animasi Indonesia sendiri merupakan salah satu industri yang terus bertumbuh seiring dengan perkembangan teknologi. Terdapat beberapa medium animasi, seperti animasi dua dimensi, tiga dimensi, *stop-motion*, dan *vector*. Pada saat ini animasi tiga dimensi merupakan medium yang paling sering digunakan sesuai dengan kemajuan teknologi dan memiliki kebutuhan pasar yang tinggi.

Pertumbuhan dunia industri animasi yang pesat membutuhkan orang-orang yang cepat beradaptasi. Cara paling efektif untuk mempersiapkan diri kepada dunia tersebut merupakan dengan belajar di dalam ruang kerja secara langsung. Kegiatan ini disebut sebagai kerja praktek atau magang. Setiap tempat menghasilkan pengalaman yang berbeda, sesuai dengan pekerjaan yang dikerjakan oleh perusahaan pada saat itu. Oleh karena itu, penulis memilih untuk belajar dari studio animasi tiga dimensi sesuai dengan kebutuhan pasar industri kreatif Indonesia.

UMN Pictures merupakan perusahaan swasta yang unggul di bidang animasi tiga dimensi. Berdiri di bawah naungan Kompas Gramedia didirikan oleh Bapak Andrey Andoko, perusahaan ini telah melakukan kemitraan dengan berbagai *client* seperti Kompas Gramedia, Museum MACAN (*Modern and Contemporary Arts in Nusantara*), ICE (*Indonesia Convention Exhibition*), BIP, dan Gramedia World. Selama praktik kerja, penulis bekerja di dalam bagian Animasi divisi *Technical* sebagai Animator.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Sebagai persiapan diri untuk terjun ke dalam dunia kerja setelah menyelesaikan masa perkuliahan, program *Internship* menjadi sebuah kesempatan bagi seorang mahasiswa untuk belajar secara langsung di dalam industri. Penulis memiliki ketertarikan untuk terjun ke dalam dunia animasi tiga dimensi dan memilih beberapa studio yang berfokus ke dalam bidang tersebut. Studio-studio tersebut dipilih untuk sarana bekerja dan penerapan ilmu dari masa perkuliahan karena mereka telah mengerjakan beberapa proyek animasi tiga dimensi. Di antara beberapa studio, *UMN Pictures* sendiri memiliki portofolio yang baik dengan perkembangan teknologi yang pesat. Selain itu, proses kerja praktek tersebut diawasi langsung oleh profesional di bidangnya sehingga diharapkan penulis dapat mendapatkan bekal pengalaman untuk menghadapi masalah-masalah di dunia kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Praktek kerja magang di *UMN Pictures* di divisi *Technical* dilaksanakan dari tanggal 18 Februari 2020 sampai dengan tanggal 15 April 2020. Masa kerja perusahaan berlaku pada setiap hari kerja berupa Senin-Jumat dengan minimal waktu jam kerja dari pukul 08.00 hingga pukul 17.00. Penulis mendapatkan jam istirahat satu jam. Sesuai dengan kebutuhan pekerjaan, karyawan dapat bekerja di atas pukul 17.00 dan di hari Sabtu. Perusahaan berlokasi di Jalan Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang, Banten. Tidak terdapat peraturan khusus selain pemakaian kartu pengenalan. Tata berpakaian bersifat fleksibel selama masih berada di dalam batas kesopanan.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Demikian detail proses pelaksanaan kerja magang di UMN Pictures.

- a. Penulis menentukan beberapa studio animasi tiga dimensi sebagai target kerja praktek penulis.
- b. Penulis mengirim CV (*Currivulum Virtae*) dan Portofolio dalam bentuk *show reel* kepada UMN Pictures melalui *e-mail* pada tanggal 09 Februari 2020.
- c. Keesokan harinya pihak UMN Pictures memberi kabar perihal wawancara yang kemudian diadakan pada tanggal 13 Februari 2020. Wawancara membahas beberapa detail kerja praktek seperti peran dari Animator.
- d. Proses wawancara kemudian dilanjutkan ke tahap administrasi pada tanggal 18 Februari 2020. Pada tahap ini penulis menerima surat pernyataan telah diterima magang di UMN Pictures. Surat tersebut diserahkan secara langsung oleh Divisi *Human Resources*. Tahap penyerahan disertai dengan penjelasan lebih lanjut mengenai tata cara kerja di UMN Pictures. Setelah itu, penulis mengurus kebutuhan dokumen yang dibutuhkan untuk praktek kerja magang di BAAK.
- e. Proses administrasi dilakukan dengan cepat dan langsung berlangsung sebagai hari pertama penulis di UMN Pictures. Penulis bekerja sebagai Animator pada masa 18 Februari 2020 sampai 15 April 2020 di bawah bimbingan Bapak Andrew Willis sebagai *Technical Supervisor*. Penulis kemudian mengalami perpindahan divisi dari bidang *technical* ke animasi di bawah bimbingan Bapak Yohanes Merci sebagai *Animation Supervisor*.
- f. Setelah menyelesaikan masa praktik kerja magang, penulis menulis laporan magang di bawah bimbingan Bapak Petrus Damiami Sitepu.