



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

UMN Pictures adalah studio animasi yang bergerak di bawah naungan kampus UMN. Studio ini telah melakukan kerjasama dengan banyak unit usaha lain di bawah grup Kompas Gramedia seperti Kompas TV, Tabloid Bola, Gramedia Majalah dan *Corporate Communication* KG. Sejak didirikan pada Februari 2017, studio ini telah memproduksi animasi dan media interaktif dari berbagai proyek. Contohnya meliputi “Candy Monster”, “Dendang Kencana”, dan “The Story of Ilo”. (Hasan, 2020)

Dengan *portfolio* studio yang baik, penulis tertarik untuk mempelajari khususnya tentang *pipeline* produksi dari UMN Pictures. Penulis juga tertarik dengan *work habit* dan *environment* di dalam studio UMN Pictures yang sehat.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang termasuk salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara. Selama proses ini, mahasiswa/i memperoleh pengalaman kerja yang bermanfaat bagi pembelajaran ketika memasuki dunia kerja.

Penulis bermaksud untuk mempelajari tentang *pipeline* sebuah studio animasi dalam kerja magang di UMN Pictures. Untuk menjadi *technical artist* yang baik, *pipeline* menjadi salah satu bidang yang paling penting untuk dipelajari. Oleh karena *pipeline* secara langsung mempengaruhi efektifitas sebuah studio.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum penulis memutuskan untuk melamar kerja magang ke UMN Pictures, penulis telah menyiapkan beberapa *Production House* (PH) untuk ditargetkan. Penulis membuat CV dan surat lamaran magang untuk dikirim ke *list* tersebut. Setelah 2 bulan menunggu jawaban, penulis tidak mendapatkan hasil yang diinginkan. Pada Februari awal, penulis dikenalkan dengan UMN Pictures oleh

salah satu senior, dan sejak saat itu, penulis memutuskan untuk mengirim dokumen-dokumen lamaran ke sana.

Pelaksanaan kerja magang diawali dengan penyerahan dokumen ke HRD UMN pada hari Jumat, 14 Februari 2020. Surat lamaran tersebut berupa CV, portofolio beserta surat lamaran magang. Pada hari Selasa, 18 Februari 2020, penulis diterima kerja oleh Bapak Reno selaku HRD UMN, lalu diserahkan kepada Bapak Kemal Hasan selaku *manager* UMN Pictures.

Penulis ditugaskan sebagai *intern* dalam divisi *technical artist* yang bertanggung jawab untuk membuat *tools* untuk digunakan oleh *artist* lain. Kontrak kerja magang dilaksanakan setiap hari Senin – Jumat, pada pukul 08.00 hingga 17.00, dengan waktu istirahat pukul 12.00 hingga 13.00. Bersamaan dengan kejadian pandemik Covid-19, penulis melaksanakan kerja magang secara *online* mulai tanggal 16 Maret 2020 hingga 05 April 2020. Selama periode tersebut, penulis dijadwalkan untuk masuk kerja secara *offline* pada tanggal 17 Maret 2020 dan 24 Maret 2020. Akan tetapi, setelah menimbang situasi dan kondisi, Bapak Kemal selaku *manager* UMN Pictures, memutuskan untuk menerapkan *work from home* (WFH) secara *full* dari tanggal 23 Maret hingga waktu yang belum ditentukan. Oleh karena itu, penulis bekerja secara *remote* hingga periode magang selesai pada tanggal 15 April 2020. Bekerja secara *remote*, karyawan tidak diminta untuk mengikuti jadwal kantor seperti biasa, namun *time management* dilakukan secara mandiri di rumah masing-masing.



Gambar 1.1. Ilustrasi jadwal kerja magang penulis selama pandemik Covid-19.