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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1. Latar Belakang

Praktek kerja magang adalah salah satu mata kuliah yang menjadi syarat mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh gelar S-1. Penulis telah menempuh 7 semester guna memperoleh ilmu di bidang film/animasi, dengan puncaknya pada tugas akhir di semester 7. Namun semua ini masih terlaksana dalam lingkungan yang universitas. Maka dari itu, pada semester 8 ini, penulis melaksanakan praktik kerja magang sebagai bentuk pemgaplikasian segala ilmu yang telah didapat pada kasus kerja nyata.

Selama masa perkuliahan, penulis telah mendapat ilmu perihal animasi yang bertujuan agar dapat bekerja di studio animasi naratif. Namun minat utama penulis adalah pada animasi non-naratif seperti *motion graphics*. Maka dari itu, studio-studio yang penulis cari sebagai calon tempat praktek magang adalah yang bergerak di bidang *motion graphics* dan periklanan. Dengan demikian, penulis berharap dapat memperoleh pengalaman bekerja dalam *pipeline* dan tim yang berbeda dari yang selama ini penulis temui di universitas.

Aras Design & Motion Co. adalah salah satu tempat yang memenuhi kriteria tersebut. Didirikan oleh Aras Dermawan pada 2019, meskipun tergolong masih sangat baru, ia telah memiliki pengalaman sebagai *motion artist* di ranah

internasional selama 10 tahun. Aras Design & Motion Co. adalah sebuah studio *motion graphics* yang menganut sistem *collective*, di mana ada beberapa karyawan tetap, namun mayoritas pekerjanya adalah *freelancer*.

Di sana, penulis berperan sebagai *generalist*. Hal ini meletakkan penulis di berbagai posisi tergantung pada kebutuhan. Hal ini memungkinkan penulis untuk mengaplikasikan ilmu yang sudah didapat selama masa perkuliahan di berbagai bidang. Selama periode praktek kerja magang, posisi yang telah didapatkan adalah sebagai 3D *shader, texture artist*, *animator, VFX artist, compositor*, dan 3D *Modeller*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang adalah salah satu syarat agar mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dapat lulus dan mendapat gelar S-1. Tujuan lain penulis adalah untuk mendapatkan pengalaman kerja di langsung dengan para profesional. Selain itu, penulis mendapat banyak koneksi baru yang membuka jalan untuk bekerja sama lagi di kemudian hari.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada akhir 2019, setelah menyelesaikan skripsi dan tugas akhir, penulis mulai mencari studio-studio motion graphic yang membuka lowongan untuk praktek kerja magang. Saat penulis sedang menyiapkan data-data untuk dikirim ke calon tempat magang, penulis mendapat info dari dosen yang pernah bersama studio Aras. Setelah penulis mencari tahu lebih lanjut mengenai studio ini, penulis mengirimkan CV serta portfolio ke Aras design & Motion Co.

Pada 20 Januari 2020, penulis dihubungi oleh Aras Darmawan selaku pendiri, dan diminta untuk datang ke studionya yang berada di Bintaro untuk proses wawancara. Setelah itu, penulis memulai masa magang pada tanggal 3 Februari 2020, 1 minggu lebih awal dari yang dicatat di UMN. Kontrak kerja magang yang disepakati adalah selama 3 bulan, yakni 3 Februari 2020 hingga 3 Mei 2020. Namun karena penulis merasa bahwa jam kerja akan tidak mencukupi untuk mendapatkan 320 jam sebelum awal April, penulis mengajukan permohonan untuk melakukan lembur setiap harinya hingga syarat 320 jam ini terpenuhi.

Jam kerja di studio Aras Design & Motion Co. adalah dari jam 10 pagi hingga jam 5 sore (di atas jam 5 masih dapat bekerja namun tidak diwajibkan), dari Senin hingga Jumat. Namun karena sifat pekerjaan yang tidak sepenuhnya terprediksi, ada kalanya penulis harus tinggal di studio lebih lama. Selama praktek kerja magang, penulis mendapat upah senilai Rp600.000,00 per bulannya, dan makan siang senilai Rp350.000,00 per bulan. Dikarenakan komposisi tim yang berubah-ubah tergantung pekerjaan yang ditangani saat itu, posisi penulis terus berubah-ubah dalam setiap proyeknya, namun selalu tetap di divisi produksi.