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

Magang merupakan pintu masuk pertama saat memasuki dunia perindustrian. Kegiatan magang juga dilakukan di Universitas Multimedia Nusantara, dimana dengan melakukan kegiatan magang, penulis dapat mempelajari lebih dalam tentang sistem bekerja di dalam industri. Penulis merasa bahwa dalam mempelajari sebuah bidang penulis dapat menimba ilmu di luar maupun di dalam kampus. Dalam kegiatan magang ini penulis juga dapat mengasah kemampuannya dan memperbanyak *portofolio* untuk dibawa ke jenjang yang lebih tinggi.

Di dalam bidang animasi, masih banyak kesempatan yang terbuka di dunia industri. Animasi 2D, 3D atau pun *stop-motion* mempunyai tahap produksi yang sama, dimulai dengan *pre-production, production* dan *post production*. Penulis telah memilih untuk mengasah keterampilan di tahap *pre-production* sebagai *concept artist*. *Concept artist* bekerja untuk merancang dan mengidealisasikan naskah yang telah diberikan sutradara proyek. *Concept artist* juga dapat dibagi menjadi perancang tokoh dan perancang *environment*. Dengan menggunakan ilustrasi seorang *concept artist* dapat menceritakan bagaimana cerita akan berkembang, dan memvisualisasikan berbagai macam aspek tokoh agar suasana di dalam film dapat terlihat realistis.

Penulis melakukan kegiatan magang di bawah Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara sebagai *concept artist*. Beberapa dosen animasi UMN bekerjasama untuk membuat proyek film pendek berjudul “Tamtamtaram”. Penulis bergabung dengan tim produksi sebagai *environtment concept artist* dan bertanggung jawab untuk merancang properti, ruangan dan gedung yang akan digunakan dalam proses produksi film pendek tersebut.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan magang ini dilakukan tidak hanya sebagai syarat kelulusan namun penulis menggunakan kesempatan ini sebagai sarana belajar dan membiasakan diri ketika harus bekerja di industri. Penulis melakukan kegiatan magang di bawah naungan Prodi Film UMN. Walau tidak dapat melakukan kegiatan magang di industri yang dikarenakan pandemi yang terjadi, penulis tetap dapat mempelajari *workflow* dan *timeline* yang digunakan layaknya ketika bekerja di industri.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut tertera tahapan waktu dan prosedur ketika melakukan kegiatan magang di Prodi Film UMN

Tabel 1.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

NO	TANGGAL	KETERANGAN
1	19 Juni 2020	Mengirimkan *email* ke Dosen Christian Aditya
2	19 Juni 2020	*Email* dibalas oleh Christian Aditya
3	25 Juni 2020	Melakukan tahap wawancara
4	10 Juli 2020	Mengirim KM 2 ke pihak Administrasi UMN
5	15 Juli 2020	Mulai magang
6	16 September 2020	Magang selesai

Sebelum mendaftarkan diri ke Prodi Film UMN, penulis sudah menyiapkan *CV* dan mengkompilasi *portofolio*. Pada awalnya penulis telah membuat dua *portofolio*, yaitu *portofolio* untuk *jobdes concept artist* dan *storyboard artist*. Penulis merasa bahwa jika penulis dapat memperlihatkan lebih dari satu keahlian, penulis akan mempunyai peluang yang lebih tinggi agar dapat diterima magang.

Ketika pandemi semakin parah, banyak studio dan perkantoran yang ditutup sementara dan memulai bekerja dari rumah. Hal tersebut membuat peluang penulis untuk mendapatkan magang menjadi lebih susah. Maka dari itu penulis memutuskan untuk melamar magang di bawah Prodi Film UMN, yaitu sebuah inisiasi yang dibuat oleh para dosen agar dapat memudahkan mahasiswa yang sedang kesulitan mencari magang. Penulis merasa ragu di awal karena tidak dapat bertemu koneksi baru dan mempelajari *workflow* di industri. Pada tanggal 19 Juni 2020 penulis mengirim *email* pendaftaran program magang ke dosen Christian Aditya dan pada hari itu juga *email* penulis dibalas dan mengabarkan bahwa penulis akan melakukan sesi wawancara pada tanggal 25 Juni 2020.

Pada tahap wawancara, dosen Christian Aditya memperkenalkan tim inti proyek film animasi 3D "Tamtamtaram". Ia juga memperkenalkan cerita dari film pendek ini, dan apa harapan penulis yang bisa didapatkan di kegiatan magang ini. Setelah melakukan proses wawancara, penulis mengirimkan KM 2 kepada administrasi FSD UMN dan dibalas pada tanggal 10 Juli 2020 oleh Reno Barto, petugas HRD di UMN, dengan penerimaan magang dan surat perjanjian magang pada tanggal 22 Juli 2020.

Jam kerja magang telah diterapkan dari pukul 09:00 sampai dengan 16:00, namun jika masih ada yang harus dikerjakan, waktu akan diperlama. Penulis memulai magangnya pada tanggal 15 Juli 2020. Hari pertama kegiatan magang dimulai dengan *meeting online* untuk menjelaskan apa saja yang harus penulis kerjakan dan prosedur lainnya. Penulis memulai kegiatan magangnya dengan meriset bentuk-bentuk kubikel kantor dan mulai mensketsa bentuk kubikel tersebut, penulis mencoba idealisasi kubikel kantor yang cocok dengan tokoh utama dan memulai merancang *floorplan* kantor.