



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

Superpixel merupakan studio animasi yang berlokasi di Singapura dan juga Indonesia yang berfokus kepada animasi 2D, 3D dan *motion graphic*. Proyek yang dikerjakan oleh Superpixel sangat bervariasi karena Superpixel bekerja di berbagai sektor industri seperti halnya memasarkan *brand internasional*, *hospitality*, galeri sampai pemerintahan Singapura. Beberapa proyek yang telah dikerjakan oleh studio Superpixel adalah *Resort World Sentosa Chinese New Year 2020 Gala Dinner*, *Lazada 11.11 2019 Campaign Super Show Voucher Rain Animation Visuals*, *MTV Music Bumpers 2018*.

Selain ketertarikan penulis terhadap proyek yang telah dikerjakan oleh studio Superpixel, penulis menilai bahwa studio Superpixel sudah memiliki banyak pengalaman. Penulis juga ingin mempelajari *time management* yang baik dalam mengerjakan suatu proyek serta bagaimana cara membangun komunikasi yang baik antar tim. Maka dari itu selain ingin menyelesaikan mata kuliah wajib yaitu praktik kerja magang ini juga menjadi peluang untuk penulis agar dapat merasakan bagaimana rasanya bekerja di industri animasi secara langsung. Oleh karena itu pada masa periode magang ini menjadi kesempatan penulis untuk melaksanakan kerja magang di Superpixel.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis melaksanakan kerja magang di Superpixel yaitu agar penulis mampu mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan di bidang animasi yang telah dipelajari selama masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara, salah satunya perancangan desain tokoh atau karakter. Selain itu juga untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah *internship* di Universitas Multimedia Nusantara. Alasan lain penulis memilih bekerja di studio animasi ini juga karena ingin mengembangkan diri serta memahami struktur kerja di dunia industri kreatif dan mampu bekerja dengan tim secara baik.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan informasi dari situs Creasi.co.id tentang lowongan *internship* di studio Superpixel, penulis akhirnya melamar kerja magang sebagai 2D artist pada tanggal 2 juli 2020 melalui *email*. Pada tanggal 8 juli 2020 penulis melakukan wawancara bersama tim Superpixel Indonesia secara *online* melalui aplikasi zoom. Lalu pada tanggal 30 Juli 2020 penulis mendapatkan email diterima kerja magang mulai dari tanggal 3 Agustus 2020 sampai dengan 31 Oktober 2020. Diinformasikan bahwa selama pandemic COVID-19 Superpixel menerapkan sistem *work from home* dan juga akan berkomunikasi serta bertukar *file* melalui aplikasi *chat* bernama Slack.

Total jam kerja magang yang telah dilaksanakan penulis adalah 399 jam selama 3 bulan. Kerja magang dilakukan pada hari Senin sampai Jumat dari pukul 09.00 pagi hingga pukul 18.00 sore. Karyawan memiliki waktu 1 jam untuk beristirahat, mulai dari jam 13.00 sampai jam 14.00 WIB. Untuk waktu libur nasional Superpixel menggunakan hari libur yang sesuai dengan kalender di Singapura. Penulis mendapatkan libur di hari ulang tahun Singapura dan juga di hari kemerdekaan Indonesia.