

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Magang merupakan sistem yang cocok untuk memperkenalkan dunia kerja kepada mahasiswa atau secara umum untuk orang yang belum pernah memiliki pengalaman bekerja, dan karenanya universitas mengimplementasikan magang sebagai salah satu syarat kelulusan.

Selain memberi pengalaman yang penting untuk melamar pekerjaan tetap di masa depan, magang juga menempatkan mahasiswa ditengah-tengah dunia kerja sehingga mahasiswa dapat secara langsung memahami dan menjalankan kehidupan berprofesi, sebelumnya mahasiswa menerima informasi dan praktik mengenai industri kreatif yang berasal dari referensi, demonstrasi, dan simulasi yang disediakan oleh Universitas atau sumber lain, dan untuk melengkapi ilmu tersebut mahasiswa perlu mengalami dunia kerja secara nyata.

Penulis memilih studio Geniora sebagai tempat kerja magang setelah mempertimbangkan kelebihan-kelebihan yang tersedia bagi penulis, yaitu jarak antara kantor dengan tempat tinggal yang dekat, kesesuaian tingkat keahlian penulis untuk memproduksi karya sesuai kebutuhan perusahaan, serta untuk membiasakan diri untuk keluar dari zona nyaman dengan mengambil jenis pekerjaan yang kurang diminati penulis, dimana penulis menerima posisi sebagai animator *intern* dalam studio Geniora.

Menurut Sullivan (2008), animator adalah seseorang yang membuat suatu Tokoh menjadi hidup dengan menganimasikan penampilan luarnya seperti gerakan dan gestur Tokoh, sedangkan menurut Sito (2019) Animator merupakan salah satu bagian dari *pipeline* produksi animasi yang berperan untuk memberi gerakan terhadap objek dan Tokoh, dalam laporan ini dijelaskan posisi penulis dalam *pipeline* produksi tersebut serta kewajiban-kewajiban penulis sebagai animator dalam pekerjaan animasi.

Proyek yang dikerjakan penulis adalah sebuah serial animasi bertema pendidikan yang mengajarkan mata pembelajaran tingkat sekolah dasar, menurut KBBI arti dari kata ‘serial’ adalah sesuatu yang berturut-turut, berurutan, atau bersambung, sehingga ‘serial animasi’ dapat diartikan sebagai sebuah kumpulan animasi yang ditayangkan secara berurutan dan dengan konteks yang sama dengan animasi sebelumnya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut adalah maksud dan tujuan dari penulis untuk melaksanakan kerja magang di studio Geniora:

1. Mengalami secara langsung sistem yang ada dalam praktik dunia kerja.
2. Menambah ilmu dan keahlian baru dari dunia kerja.
3. Memanfaatkan keahlian dan ilmu yang sudah diperoleh dari masa perkuliahan untuk membuahkan hasil yang dapat dimanfaatkan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dimulai setelah memenuhi ketentuan dan kelengkapan dokumen dari Universitas Multimedia Nusantara dan studio Geniora, berikut adalah alur waktu yang dijalani penulis dari mulai melamar hingga selesai:

1. Mengikuti pembekalan magang yang dilakukan secara *online* pada tanggal 8 Mei 2020.
2. Mengirimkan surat pengantar dari Universitas (KM-2) kepada *contact person* studio Geniora pada tanggal 11 Februari.
3. Pada tanggal 12 Februari penulis menerima konfirmasi adanya lowongan magang dan mengirimkan *CV* beserta *showreel*, kemudian mengikuti wawancara.
4. Pada tanggal 15 mulai masuk ke kantor untuk orientasi *jobdesk*, *S.O.P*, dan *pipeline* produksi yang digunakan.
5. Melaksanakan periode magang yang dilakukan penulis dimulai dari tanggal 17 Februari hingga 31 Mei 2021.
6. Setelah menyelesaikan periode magang, studio Geniora menyerahkan surat keterangan selesai magang dan dokumen KM-03 hingga KM-04 yang telah diisi dan dicap oleh pembimbing lapangan.
7. Melakukan bimbingan magang terakhir dengan dosen pembimbing pada tanggal 3 Juni 2021
8. Menghadiri sidang magang pada tanggal 22 Juni 2021