

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

3D dan *post-production* telah menjadi ketertarikan penulis sejak awal dimulainya kuliah. Dimulai dari semester 4 dan 5, penulis telah mengambil peran sebagai 3D *Generalist* selama adanya kegiatan produksi secara berkelompok. Pada semester 6, penulis akhirnya mendalami *post-production* dengan memutuskan untuk mengerjakan Tugas Akhir sebagai *VFX Artist* yang fokus di bidang 3D dan *post-production*, berkolaborasi dengan mahasiswa film. Penulis pun seringkali mengambil pekerjaan lepasan (*freelance*) sebagai 3D *Generalist* seperti pembuatan desain produk dalam bentuk 3D, serta klien-klien yang membutuhkan jasa *post-production* yang meliputi *online editing*, *motion graphics*, *VFX*, dan sebagainya.

Proses produksi sebuah film maupun animasi tidaklah mudah. Menurut Okun & Zwerman (2010), baik film maupun animasi, keduanya memiliki kesamaan yaitu melewati berbagai tahapan dari *pre-production* hingga *post-production*. Hal ini menjadi menarik bagi penulis karena dapat lebih luas mengeksplor bidang tersebut. Berdasarkan ketertarikan penulis tersebut, akhirnya penulis memutuskan untuk mencari studio animasi ataupun *production house* yang memang memiliki divisi *post-production* secara spesifik. Penulis sendiri ingin mengetahui lebih dalam tentang 3D dan *post-production* dalam dunia industri produksi *digital ads* dan serial. Menurut Beane (2012), sebagai 3D *Generalist*, sangat penting bagi penulis untuk memahami cara kerja masing-masing tahapan karena akan memengaruhi tahapan berikutnya dalam *pipeline* produksi. Penulis juga ingin mencoba mengaplikasikan ilmu yang penulis dapatkan selama proses perkuliahan mengenai 3D dan *post-production* pada dunia industri. Penulis ingin mengetahui perbedaan signifikan apa yang terdapat dalam dunia perkuliahan dengan dunia industri secara langsung. Sehingga pada kesempatan ini, penulis memutuskan untuk mencari tempat magang yang sesuai dengan minat penulis.

Akhirnya penulis memutuskan untuk melakukan kerja magang di Milkyway Studio, sebuah *production house* yang secara spesifik mengerjakan iklan maupun *digital ads*. Penulis telah mengikuti *production house* ini sejak awal tahun 2020, sehingga penulis kurang lebih mengetahui bagaimana kualitas karya-karya yang dihasilkan oleh Milkyway Studio. Salah satu karya Milkyway Studio yang membuat penulis sangat tertarik untuk melakukan kerja magang di sana adalah iklan Go-Pay “Rumah Pevita Diserang Orang Gak Dikenal!” yang menunjukkan kualitas 3D dan *VFX* yang penulis rasa sangat baik. Secara kebetulan, Milkyway Studio pun sedang membuka lowongan magang untuk bidang 3D *Artist* yang mana penulis memiliki ketertarikan pula di bidang tersebut. Penulis berharap dapat mempelajari dunia *post-production* dan 3D lebih dalam lagi setelah melakukan kerja magang di Milkyway Studio.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari kerja magang ini adalah untuk mengaplikasikan teori-teori dan ilmu yang penulis dapat dari perkuliahan kepada industri yang sebenarnya. Selain itu, kerja magang ini juga bertujuan untuk memperluas pengetahuan penulis mengenai 3D dan *post-production* pada dunia periklanan, serta mengembangkan *skill* penulis baik secara konseptual maupun teknis. Perluasan ilmu komunikasi di dunia kerja serta kerja sama dalam tim juga menjadi salah satu tujuan dan maksud dari terlaksananya kerja magang ini.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis awalnya tidak berminat untuk melakukan kerja magang pada tahun 2020 di semester 7 karena penulis sedang melaksanakan Tugas Akhir dan penyusunan skripsi pada semester tersebut. Namun, semenjak adanya pandemi Covid-19 ini, semua pembelajaran dijadikan daring, sehingga penulis merasa memiliki banyak waktu luang untuk magang atau bekerja.

Awalnya, penulis telah mengirimkan lamaran magang ke Lumine Studio sebagai 3D *Animator* dengan menyertakan CV dan *showreel*, dan lamaran tersebut pun sudah diterima oleh pihak Lumine Studio. Ketika penulis sedang mempertimbangkan kembali, rekan penulis yang bernama Aldy, menghubungi

penulis bahwa *production house* tempatnya magang, yang adalah Milkyway Studio, sedang membuka lowongan magang untuk posisi *3D Artist*. Berdasarkan beberapa pertimbangan, akhirnya penulis memutuskan untuk menerima tawaran tersebut dan langsung mengkontak William Chandra selaku *owner* dari Milkyway Studio melalui *email* pada tanggal 11 Agustus 2020. Beliau pun tertarik dan membuat janji untuk melakukan proses wawancara pada tanggal 13 Agustus 2020.

Penulis mendatangi kantor Milkyway Studio yang berlokasi di Jl. Dharmawangsa XVII no. 66, Cipete Utara, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan dan bertemu langsung dengan William Chandra selaku *owner* dan *supervisor post-production*, serta Mulyadi Witono selaku *owner* untuk melakukan proses wawancara, dan mencapai keputusan bahwa penulis akan memulai kerja magang pada awal bulan yaitu 1 September 2020. Beberapa hari kemudian, penulis dikontak oleh William Chandra untuk mempercepat proses kerja magang menjadi tanggal 26 Agustus 2020. Penulis menyanggupi dan akhirnya memulai kerja magang pada tanggal tersebut.

Milkyway Studio tidak menggunakan sistem tanda tangan kontrak perihal kerja magang. Pihak Milkyway menyetujui lamanya kerja magang selama 3 bulan sejak hari pertama bekerja, di mana akan berakhir pada bulan November 2020 berdasarkan surat penerimaan yang dikirimkan oleh pihak Milkyway sebelum kerja magang dimulai. Milkyway Studio telah melakukan *WFO (Work from office)* beberapa bulan terakhir sehingga penulis diharuskan untuk datang ke kantor dari Senin-Jumat dengan jam kerja yang cukup fleksibel. Penulis meminta izin untuk tidak datang ke kantor setiap hari Kamis dikarenakan penulis memiliki dua kelas pada hari tersebut dari pukul 9.00-13.00 dan 15.00-17.00. Selama berlangsungnya kerja magang, penulis juga diperbolehkan untuk mengikuti kelas daring dan mengerjakan Tugas Akhir.