

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Petriella (2020), industri animasi di Indonesia mendapatkan perhatian oleh pemerintah Indonesia untuk sebagai penggerak ekonomi. Hal ini didukung oleh Kementerian Perindustrian yang merancang strategi persiapan untuk memasuki era Industri 4.0. Kementerian Perdagangan juga sedang mendorong produk animasi agar bisa ekspor ke luar negeri. Pemerintah sendiri juga menyiapkan pelatihan bidang animasi. Potensial pertumbuhan animasi di Indonesia semakin berkembang dan bermunculan banyak studio-studio yang berfokus animasi. Oleh karena itu, tercipta pasar di mana perusahaan banyak yang membutuhkan produk animasi.

Banyaknya studio animasi yang bermunculan berkat tingginya potensi perkembangan di Indonesia. Tidak sedikit orang luar melirik hal ini, orang luar bekerja di studio Indonesia serta membangun studio di Indonesia salah satu contohnya Brandoville Studio. Studio ini merupakan studio yang berfokus animasi dan *game*. Studio ini mengerjakan animasi dalam bentuk 2D atau 3D. Penulis melakukan kerja magang pada studio ini sebagai 3D animator yang bertugas membuat animasi dalam bentuk 3D.

Pembuatan animasi dalam studio memiliki *workflow* masing-masing. Penulis tertarik untuk memahami *workflow* yang diterapkan dalam studio ini dan peran animator dalam membuat animasi hingga selesai. Oleh karena itu, penulis memilih Brandoville Studio sebagai tempat kerja magang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan oleh penulis, pertama sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana, kedua mengenal lingkungan kerja, dan ketiga mengasah kemampuan penulis. Dengan adanya praktik kerja magang, penulis dapat mengetahui bagaimana studio animasi beroperasi dalam membuat produknya, dan penulis dapat mengimplementasikan kemampuan yang sudah diasah digunakan dan dipraktikkan langsung melalui tugas-tugas proyek.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan magang di Brandoville Studio selama enam bulan dimulai dari tanggal 15 Februari 2021 sampai 3 September 2021, meskipun penulis sudah menyelesaikan waktu magang selama 320 jam. Penulis tetap menyelesaikan magang sesuai perjanjian dengan Brandoville Studio. Proses magang dilakukan selama lima hari dalam seminggu (Senin – Jumat) dengan jam kerja dimulai pukul 08.50 sampai 18.00 WIB.

Prosedur yang dilakukan penulis pada pelaksanaan kerja magang dimulai menyusun CV dan *showreel* yang menampilkan karya Tugas Akhir yang penulis selesaikan. Penulis mulai mencari info studio-studio animasi yang sedang mencari *recruitment* baru. Tanggal 13 Januari 2021 waktu 14.43 WIB, penulis mengirim surat lamaran melalui email kepada Brandoville Studio. Di hari bersamaan waktu 15.23 WIB, tim HRD dari Brandoville Studio membalas email yang penulis kirim dan mengundang wawancara pada tanggal 14 Januari 2021 ditempat. Setelah selesai menghadiri sesi wawancara pertama, tanggal 18 Januari 2021, tim HRD memberitahu kalau penulis lolos tahap wawancara dan melanjutkan sesi wawancara berikutnya secara *online* pada tanggal 20 Januari 2021. Sesi wawancara ini bersama COO bernama Mr Herrick dan sesi ini menggunakan Bahasa Inggris. Tanggal 21 Januari 2021, tim HRD memberitahu kalau penulis lolos dan memberikan tes animasi dengan batas maksimal pengumpulan tanggal 25 Januari 2021. Setelah penulis menyelesaikan dan mengumpulkan tepat waktu, tanggal 2 Februari 2021, tim HRD mengundang wawancara pada tanggal 4 Februari 2021 di tempat. Sesi wawancara ini bersama supervisor 3 dimensi dan 2 dimensi. Setelah selesai wawancara, di hari sama pukul 17.50 WIB, tim HRD memberikan tahu kalau penulis diterima dan memulai hari pertama pada tanggal 15 Februari 2021. Pada hari tersebut, penulis bersama tim HRD menyepakati beberapa hal dalam surat perjanjian dan waktu durasi magang selesai sampai pada tanggal 3 September 2021. Penulis melaksanakan magang secara *wfo* atau *work from office* selama pandemi COVID-19 berlangsung.