

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Praktek magang merupakan kesempatan yang sempurna bagi penulis untuk merasakan lingkungan kerja profesional dan mempraktekkan keahlian-keahlian yang telah diasah selama masa kuliah. Selama praktek magang, penulis akan bekerja secara profesional di perusahaan tempat magang dan mengerjakan proyek-proyek yang dipercayakan oleh *supervisor*. Penulis akan sering berkomunikasi dengan rekan kerja, serta bekerja sama dengan tim. Penulis juga akan mempelajari hal-hal baru dan menyadari kekurangan-kekurangan dari kemampuan yang penulis dapatkan selama kuliah. Maka tempat pelaksanaan praktek magang haruslah sesuai dengan kemampuan dan fokus karir yang dituju oleh penulis supaya penulis dapat memaksimalkan manfaat dari praktek magang.

Selama masa kuliah, penulis memiliki ketertarikan pada bidang *3D animation*, khususnya pada bidang *rigging*. Selain tertarik, penulis juga melihat peluang yang besar pada bidang *rigging* karena kurangnya SDM pada bidang *rigging*, khususnya di industri animasi Indonesia. Hal itu berarti seorang *rigger* profesional akan memiliki sedikit saingan dan sangat dibutuhkan di Indonesia. Penulis akhirnya memutuskan untuk berfokus mengembangkan karir di bidang *rigging*.

Lumine Studio merupakan salah satu studio animasi di Indonesia yang berfokus pada bidang *3D Animation* dan memiliki pengalaman di industri animasi sejak 2006. Lumine Studio juga memiliki beragam pengalaman di *short movies*, *serial*, *games*, serta *VFX* film layar lebar yang sangat berkualitas. Penulis yakin bisa mempelajari banyak hal dan berkembang sebagai seorang *rigger*. Selain itu, Lumine Studio menawarkan opsi untuk praktek magang secara *remote* atau *online* yang sangat menguntungkan penulis karena berada di Kota Jambi.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

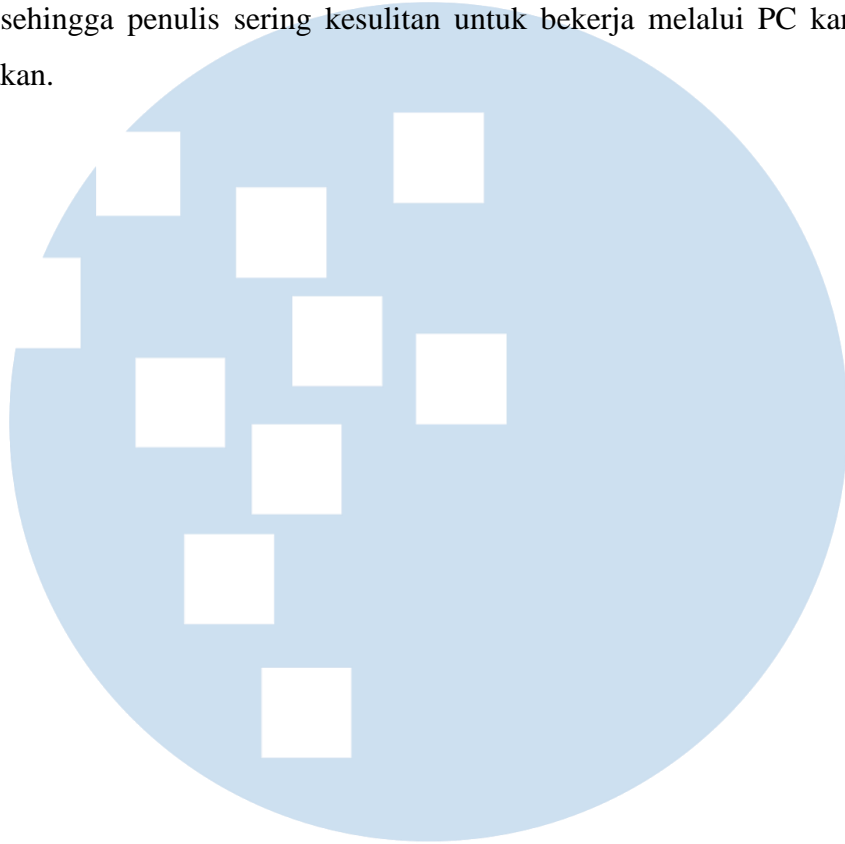
Maksud dan tujuan dari praktek kerja magang penulis sebagai seorang *rigging artist* di Lumine Studio adalah untuk mengembangkan dan menyiapkan diri penulis yang akan terjun ke industri animasi setelah lulus dari Universitas Multimedia Nusantara. Praktek magang merupakan suatu medium yang sangat cocok bagi para mahasiswa tahun terakhir untuk menyalurkan dan mempraktekkan apa yang selama ini dipelajari selama kuliah di dunia kerja profesional. Melalui praktek magang, penulis dapat merasakan secara langsung lingkungan kerja di industri animasi, terutama sebagai seorang *rigger* yang sering berkomunikasi dengan para *animator* dan *modeler*. Lalu, penulis juga bermaksud untuk meningkatkan kemampuan *merigging asset 3D* sesuai dengan standar industri animasi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang yang dijalani oleh penulis dimulai dari tanggal 14 Juni hingga 12 November 2021. Durasi dari kerja magang lebih lama dari durasi kerja magang pada biasanya karena harus memenuhi syarat praktek magang terbaru, yaitu 800 jam. Selama praktek kerja magang, penulis bekerja pada Hari Kerja, yaitu Senin – Jumat atau 5 hari seminggu, kecuali pada hari libur yang ditetapkan pada kalender kerja perusahaan. Pada hari kerja, penulis bekerja sesuai dengan jam kerja yang ditentukan perusahaan, yaitu pukul 09.00 WIB hingga 18.00 WIB, dengan satu jam istirahat yang pada pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB.

Prosedur pelaksanaan kerja magang dijalani full secara remote atau online, sesuai dengan kesepakatan penulis dan Lumine Studio. Hal ini dikarenakan kondisi pandemi Covid-19 di Indonesia yang masih cukup tinggi dan masih belum ada kejelasan mengenai selesainya PPKM yang dilaksanakan di Jakarta. Penulis juga mengalami kesulitan untuk datang ke kantor karena masih berada di kota asal, yaitu Jambi sejak diberlakukannya kuliah online. Maka pihak Lumine Studio menyetujui untuk pelaksanaan kerja magang secara full online, dan memfasilitasi penulis dengan Personal Computer yang selalu aktif di kantor untuk penulis akses dengan aplikasi remote Anydesk. Namun, penulis lebih sering menggunakan fasilitas

tersebut hanya sebagai alat transfer data dikarenakan koneksi yang sering tidak stabil, sehingga penulis sering kesulitan untuk bekerja melalui PC kantor yang disediakan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA