

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif di Indonesia telah cukup berkembang dari tahun ke tahun, bahkan mencoba untuk ikut berkompetisi dengan industri kreatif yang berada di seluruh dunia. Industri kreatif yang terus berkembang terus menuntut sesuatu yang baru dan inovatif dari hingga banyak terbentuk atau terbuka peluang bagi generasi baru yang akan masuk ke dalam wilayah tersebut. Dalam mendapatkan peluang tersebut, generasi baru tidak hanya menyiapkan dan mengasah kemampuan di bidang mereka tetapi juga diperlukan pengalaman langsung di wilayah profesional.

Kegiatan kerja magang adalah salah satu program yang dilaksanakan oleh Universitas Multimedia Nusantara di mana mahasiswa dapat terlibat langsung dalam proses kegiatan yang ada di dalam perusahaan berdasarkan bidang yang telah dipilih. Diharapkan dari program ini, mahasiswa mampu memahami bidang yang dikuasainya dan dapat menerapkannya di dalam lingkungan perusahaan profesional, baik secara praktek maupun teori. Program ini tidak hanya sebagai pengembang keahlian mahasiswa dari pengalaman tetapi juga agar mahasiswa mampu membuat koneksi baru diluar lingkungan mereka sekarang.

Penulis melakukan kegiatan kerja magang di Studio Animars yang merupakan perusahaan yang bergerak di dunia industri kreatif. Perusahaan ini tidak hanya berfokus di bidang animasi tetapi juga media kreatif lainnya yang mampu membantu atau meningkatkan suatu bidang untuk kepentingan masyarakat, dalam hal ini yaitu di bidang pendidikan.

Dikarenakan kondisi yang tidak stabil oleh pandemi, telah banyak wilayah di Indonesia yang memberlakukan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) yang rentan waktunya mampu berubah melihat dari kondisi wilayah tersebut. Penulis akhirnya mengambil keputusan untuk memilih tempat magang

yang mampu bekerja secara *WFH* atau tidak mengharuskan peserta magang untuk datang ke perusahaan yang terletak di luar kota domisili penulis. Meski begitu, tidak banyak studio animasi yang memilih peserta magang bekerja secara *online*. Berdasarkan hal tersebut menjadikan Studio Animars sesuai dengan pilihan penulis karena perusahaan ini adalah salah satu yang mengizinkan peserta magang untuk bekerja secara *online* atau *WFH* (*work from home*).

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan kegiatan kerja magang ini yaitu sebagai berikut:

1. Memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam bidang film dan animasi di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Menambah pengalaman dan wawasan mahasiswa dalam bekerja di perusahaan profesional di dalam bidang industri kreatif animasi.
3. Menguji dan mengembangkan pemahaman di bidang animasi baik secara teori maupun praktik di wilayah profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada 24 Juni 2021, penulis menghubungi Studio Animars melalui kontak informasi yang tersedia di laman website perusahaan dan kemudian mengirimkan surat lamaran sesuai dengan email yang diinstruksikan. Berbeda dari perusahaan lainnya, Studio Animars tidak mengadakan wawancara kepada peserta magang, keputusan diterima dilihat berdasarkan surat lamaran serta portofolio yang sudah dikirim. Pada tanggal 26 Juni 2021, penulis dinyatakan diterima magang di Studio Animars melalui kontak informasi yang sama dan langsung dialihkan kepada supervisor magang. Penulis menjalani kerja magang selama kurang lebih 5 bulan atau sesuai dengan ketentuan yang telah diberlakukan oleh Universitas Multimedia Nusantara yaitu 800 jam atau 100 hari pada tanggal 26 November 2021.

Penulis memulai kerja magang pada 1 Juli 2021. Waktu kerja yang disediakan oleh Studio Animars yaitu 5 hari dalam seminggu yaitu senin hingga jumat dan kadang kala 6 kali dalam seminggu dengan menambahkan hari sabtu, menyesuaikan kebutuhan dan kondisi. Jam kerja studio yaitu dari pukul 08:00 hingga pukul 17:00 dan *overtime* hanya diperbolehkan hingga pukul 21:00. Pada tanggal 22 September 2021, penulis akan memasuki 450 jam kerja yang juga merupakan syarat untuk mengikuti sidang magang.

Penulis bekerja secara *WFH (work from home)* sehingga komunikasi yang dilakukan antar penulis dengan rekan kerja maupun supervisor melalui media komunikasi, WhatsApp. Pemberitahuan serta penjelasan tugas dilakukan dengan menggunakan WhatsApp baik secara tertulis, pesan suara, panggilan dan juga video. Pemberian dan pengambilan *file* tugas dilakukan melalui WhatsApp atau jika *file* tersebut terlalu besar maka akan menggunakan Google Drive. Pengumpulan tugas dilakukan setelah melakukan *review* oleh supervisor dengan memberikan contoh dari tugas tersebut dan setelah lulus *review*, penulis akan mengumpulkan tugas tersebut dengan dengan bentuk *file* asli atau keseluruhannya.

