

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia mempunyai peluang besar dibidang bisnis film animasi 2D dan 3D pada tahun 2018 yang menjadi tarikan bagi Penanaman Modal Asing (PMA) bagi negara lain Seperti Korea Selatan, begitulah Studio Shoh Entertainment diresmikan pada tahun 2019 di Jakarta. SSE memiliki tujuan untuk menyediakan animasi terbaik yang dapat membentuk industri animasi secara global dengan cara menjalin kerja sama dengan klien internasional, seperti *SamG Animation*, *Sinergy Media*, *Ocon*, *Man of Action*, *Zagtoon*, *Warnerbros*, *Nickelodeon*, *Disney*, dan masih banyak lagi (Parjiyono, 2019). SSE sering mengadakan seminar/webinar mengenai seputar animasi ke kampus-kampus dan sekolah-sekolah guna memberikan informasi dan pengajaran kepada anak-anak muda yang nantinya akan bekerja di industri animasi, hal itu juga digunakan agar calon *talent* muda dapat bersaing secara internasional.

Penulis memilih Studio Shoh Entertainment karena portofolio yang telah mereka kerjakan, serta tujuan, visi dan misi yang mereka inginkan untuk industri animasi untuk jangka panjang. SSE juga memiliki hubungan baik dengan klien internasional untuk membuat animasi Indonesia lebih berkualitas bagi masyarakat. Selain itu, penulis pernah mendapatkan kesempatan untuk melakukan *study visit* sebagai salah satu syarat tugas mata kuliah dan melihat sedikit suasana bekerja di sana. Meskipun penulis harus bekerja secara WFH, proyek yang mereka dapatkan tetap dapat berjalan dengan baik meskipun tidak dipungkiri akan adanya masalah dari penulis yang mempunyai kekurangan pengalaman kerja, tetapi penulis dapat menghadapi masalah tersebut dengan bantuan rekan kerja penulis. Penulis dapat merasakan bekerja untuk proyek internasional dan pengalaman kerja yang baik walaupun secara virtual.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melaksanakan kerja magang di Studio Shoh Entertainment adalah untuk:

1. Menambah pengalaman dan wawasan bekerja di Studio animasi secara langsung bersama orang-orang profesional,
2. Menerapkan secara langsung pekerjaan yang telah didapatkan saat kuliah dengan mendapatkan pekerjaan saat magang,
3. Mengetahui hasil akhir pembuatan karya terbaik yang sesuai dengan standar studio animasi,
4. Meningkatkan kemampuan merigging yang sesuai dengan standar studio animasi, dan
5. Memenuhi syarat kelulusan program studio Film di Universitas Multimedia Nusantara.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu kerja magang penulis dimulai pada tanggal 19 Juli 2021 sampai dengan 18 Desember 2021. Durasi bekerja dalam 1 hari adalah 8 jam, mulai pukul 09:00 sampai dengan pukul 18:00 dikurangi waktu istirahat pada pukul 12:00 hingga 13:00. Dalam seminggu, penulis bekerja 5 hari dari hari Senin hingga Jumat.

Berikut tahapan penulis memulai prosedur pelaksanaan dari awal melamar sampai selesai dari tempat magang, berikut:

1. Sekitar bulan April 2021, penulis mempersiapkan CV, portofolio, surat keterangan magang dari kampus,
2. Mencari beberapa studio animasi di media sosial atau *e-mail student* yang sedang membuka lowongan magang,
3. Pada tanggal 21 April 2021, penulis mulai menyebarkan *e-mail* lamaran magang ke beberapa perusahaan yang sudah dicari,
4. Pada tanggal 7 Juli 2021, penulis mendapatkan kesempatan untuk *interview*,

5. Pada tanggal 16 Juli 2021, penulis mendapatkan panggilan diterima dan menentukan tanggal untuk bekerja

Penulis mulai bekerja pada tanggal 19 Juli 2021 secara WFH (*work from home*). Untuk hari pertama bekerja, penulis diberikan file untuk men-*download software* yang diperlukan saat bekerja. Selama 2 minggu pertama, penulis diberikan tutorial untuk bekerja memakai *template rig*. Jadwal *task* perhari diumumkan lewat *group chat*, file diambil melalui *google drive*. Untuk absensi, perusahaan memakai aplikasi untuk mempermudah *check in* dan *check out*.

Pengerjaan *task* biasa dilakukan dalam kurun waktu 1-2 hari. Dipagi hari, akan ada diberikan *google excel* pengerjaan dihari itu dan sudah ada *due date* pengumpulan. Waktu pengerjaan sangat fleksibel dan tugas yang diberikan harus selesai sesuai *due date* yang telah ditetapkan. Apabila diperkirakan tugas belum mencapai target pada waktu yang telah ditetapkan, penulis dapat memberitahu kepada supervisor perusahaan. Untuk pengumpulan, penulis biasa mengirim kepada *lead rigger* untuk diperiksa terlebih dahulu dan akan diberi revisi dihari yang sama sampai pekerjaan telah disetujui, akan langsung dikirim ke koor produksi.

Penulis telah memperhitungkan waktu untuk mencapai 450 jam kerja, apabila tidak ada perubahan, akan tercapai pada kisaran tanggal 8 Oktober 2021. Dan akan mencapai 800 jam pada kisaran tangan 17 Desember 2021.

