

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penulis memilih berkuliah di jurusan film dengan perminatan animasi, awalnya dikarenakan ingin mengikuti sebuah studio yang dapat membentuk hasil karya seni yang dapat disukai dan dicintai oleh dunia dan penonton animasi tersebut, baik studio yang mengerjakannya merupakan studio dalam negeri maupun luar. Sampai suatu saat di kehidupan kuliah penulis, sudah terasa bahwa animasi tidak hanya penting di perfilman saja, tetapi juga di berbagai aspek kehidupan, seperti periklanan, edukasi, dan hiburan diluar tontonan film. Melihat adanya kesempatan untuk magang di sebuah perusahaan yang diluar dari normalnya seorang mahasiswa, penulis mengambil kesempatan tersebut dan memilih untuk magang di sebuah perusahaan esports, yakni RevivalTV. Dengan mempelajari dan memahami cara kerjanya perusahaan seunik RevivalTV, penulis mengharapkan pengetahuan yang dimiliki dapat membantu dalam pembuatan berbagai karya di perusahaannya.

RevivalTV adalah sebuah perusahaan media yang terfokus dalam pembuatan asset esports dan yang menyediakan platform untuk kegiatannya. Perusahaan tersebut mempunyai visi dan misi untuk memberikan konten hiburan terbaik dan terbagus dalam dunia esports, baik dalam bentuk edukasi, maupun hiburan. Selain itu, RevivalTV juga bertanggung jawab atas berita – berita yang teralir di dunia esports untuk setiap saat, baik berita itu dalam bentuk kecil maupun besar. RevivalTV memberikan *cover* berita dan turnamen dari berbagai game yang populer di Indonesia dan untuk lebih spesifiknya, ke game yang mempunyai bentuk gameplay *Moba* dan pertempuran antar tim.

Posisi magang RevivalTV yang penulis miliki dan dalam divisi Creative Labs, *3D Design* adalah seseorang yang bertanggung jawab atas kebutuhan 3D dan dapat diposisikan pada pekerjaan apa pun yang menggunakan aspek 3D. Dari rasa kerjanya, penulis dapat menyatakan bahwa secara definisi, *3D Design* mempunyai arti yang sama dengan *3D Generalist*(Portnall, 2019). RevivalTV membutuhkan

tenaga kerja lebih dalam bidang ini. Walaupun dikatakan magang, pekerjaan yang diberikan sudah sebanyak atau semirip dengan pegawai *full time*, dikarenakan dibutuhkan semua tenaga kerja yang ada untuk kerjanya perusahaan ini.

Sebagai *3D Designer*, pekerjaan penulis meliputi pembuatan asset - asset yang akan digunakan dalam kegiatan Esports perusahaan. Posisi yang dikerjakan oleh penulis lebih baik diisikan oleh seseorang *3D generalist*, dan untungnya pembelajaran penulis di kuliah sudah terarah ke kebutuhan perusahaan sangat baik. Selain bekerja di aspek 3D, penulis juga melakukan pekerjaan lain yang hanya membutuhkan kemampuan dalam *software editing*, seperti pemotongan foto, pengeditan video, dan berbagai hal lainnya. Hasil pekerjaan yang dibuat oleh penulis seringkali digunakan dalam platform *live* turnamen, promosi, transisi, pitching, dan berbagai banyak hal lainnya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari pemagangan penulis di RevivalTV adalah awalnya untuk mengisi portfolio dan menambah wawasan penulis dalam cara kerjanya di sebuah perusahaan. Setelah beberapa minggu penulis bermagang disana, sang penulis menyukai lingkungan kerja yang ada di kantor dan fasilitasnya, yang sampai menginginkan penulis untuk bekerja daripada bermagang saja dan menjadi pegawai resmi. Penulis menyadari bahwa pembelajaran seringkali bersifat independen dan lebih efektif melalui melihat dari bagaimana pegawai lain bekerja. Diharapkan penulis dapat menulis laporan dengan lancar dan juga melakukan pekerjaan magang dengan sesuai dan baik.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada 15 Mei 2021 penulis mengirim lamaran ke lima perusahaan yang berbeda. Di setiap perusahaan yang penulis tawari, penulis meminta posisi magang yang biasanya dibutuhkan oleh studio - studio yang ada, yakni *Animator*, *Modeller*, *Rigger*, dan *Generalist*. Sayangnya, penulis hanya mendapat *interview* dari Lumine Studio sebagai *rigger* dan pada akhirnya, mereka memilih untuk menolak

dikarenakan Lumine Studio terlalu sibuk untuk memasuki satu orang lagi dalam studionya. Untungnya saat menunggu jawaban dari para perusahaan, penulis membicarakan kebutuhan mencari tempat magang dengan saudara penulis, yang bekerja di *Moonton*, studio game yang membuat game terpopuler di satu negara, *Mobile Legends*. Melalui dia, penulis mendapat *interview* pada 14 Juni 2021 di kantornya. Melalui *interview* itu, penulis diberikan posisi magang sebagai *3D Designer* dan menjadi pegawai sementara di RevivalTV mulai tanggal 21 Juni 2021 sampai 3 Desember 2021.

Dengan adanya pandemi *Covid-19*, mayoritas pegawai harus melakukan kegiatan mereka dengan cara *WFH* supaya dapat mematuhi aturan yang pemerintah sediakan. Penulis diberikan kebebasan untuk datang ke kantor secara rutin dan untuk setiap kali datang, harus meminta izin kepada departemen *Human Resource*. Ini membuat penulis seringkali tidak bisa bertemu dengan supervisor yang disiapkan, tetapi para pegawai yang melakukan *WFH* dapat berkomunikasi melalui *Software* bernama *Discord*. Dengan adanya *virtual office* yang disediakan di *Discord*, komunikasi penulis dengan *Supervisor* tidak menjadi masalah karena cara bekerjanya *software* tersebut. Setiap hari, para pegawai bekerja dari pukul 09.00 sampai 17.00 WIB. Waktu kerja para pegawai di setiap minggu adalah dari hari Senin sampai hari Jumat, tetapi jika ada keadaan darurat, maka pegawai boleh bekerja di hari Sabtu dan Minggu. Untuk yang *WFH*, cara mengetahui bahwa pekerja benar – benar bekerja dapat dilihat melalui status mereka di *discord*. Pegawai yang ada harus *standby* di *discord channel* supaya bisa langsung berbicara dan menerima tugas.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A