

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya zaman, manusia semakin terobsesi dengan media digital (Sumadi, 2016). Media digital sering digunakan sebagai sumber hiburan, sumber informasi dan alat bantu komunikasi. Salah satu konten media digital yang menyangkut ketiga fungsi tersebut adalah animasi. Animasi sering digunakan untuk menyampaikan informasi sebanyak-banyaknya sambil membuat penontonnya terpicat. Dalam kegiatan belajar mengajar, animasi dapat membantu murid untuk lebih menyerap ilmu yang diberikan (Eli dan Sari, 2018).

Proses pembuatan animasi tidak semudah yang sering terpikirkan. Sebelum menyentuh animasi, ide dan cerita harus dibuat terlebih dahulu. Setelah ditentukan, proses pembuatan animasi akan dimulai dari *pre-production*, *production* dan *post-production*. Dibutuhkan kerja sama dari tiap divisi, agar dapat menghasilkan animasi dengan kualitas yang baik. Namun, dalam kasus tertentu, satu orang dapat terlibat dalam keseluruhan produksi. Seorang *generalist* akan mengerjakan segala macam bagian-bagian yang ditugaskan kepada dirinya.

Sebagai seorang *3D generalist*, penulis berusaha untuk mengasah kemampuan dalam semua bidang. Namun, menjadi *3D generalist* sebenarnya bukan pilihan pertama penulis. Penulis dari awal perkuliahan sudah memutuskan untuk menjadi *3D modeler*. Akan tetapi, pelajaran yang diberikan dari perkuliahan bersifat sangat general dan bukan spesifik kepada *3D modeler*. Hal tersebut menjadi sebuah pertimbangan bagi penulis bahwa penulis pun bisa jika harus bekerja sebagai *3D generalist*.

Pada semester 7, penulis memilih untuk melakukan praktik kerja magang. Penulis mengirim surat lamaran beserta CV dan *showreel* ke berbagai perusahaan. Beberapa perusahaan seperti Enspire studio, Manimonki studio dan Mune studio menolak lamaran dengan alasan tidak membuka program *internship*. Lumine studio juga menolak lamaran penulis, tetapi dengan alasan bahwa *slot internship* sudah

penyempurnaan. Hanya ada 2 perusahaan yang membalas lamaran penulis dengan kabar baik, yaitu Uratnadi Visual Works dan Infinite studio.

Melihat kedua pilihan tersebut, penulis mempertimbangkan perusahaan mana yang akan diambil. Penulis pun memutuskan untuk melaksanakan praktik kerja magang dalam studio Uratnadi Visual Works. Penulis menolak melanjutkan lamaran di Infinite studio dengan alasan mereka menjawab lamaran penulis ketika penulis sudah menerima posisi di Uratnadi Visual Works. Infinite studio juga tidak memberikan kejelasan kapan mulainya program *internship*. Sementara itu, Uratnadi Visual Works telah memberikan banyak pengetahuan yang sangat berguna dalam industri animasi.

Awalnya, penulis melamar sebagai *3D modeler*. Namun, karena studio yang masih berumur muda, pekerjaan penulis bergeser menjadi *3D generalist*. Dalam kesempatan tersebut, penulis belajar lebih banyak tidak hanya dalam *3D modeling* saja, tetapi juga dalam *texturing, rigging, animating, compositing*, bahkan hingga *VFX*. Sebagai sebuah studio yang masih baru, Uratnadi Visual Works sudah memiliki sebuah portofolio yang mengesankan. Mereka membuat *VFX* dari *music video* yang berjudul “*Reflection*” dengan klien Disney Indonesia. Portofolio tersebut menjadi alasan utama penulis memilih untuk melaksanakan praktik kerja magang di Uratnadi Visual Works.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis melaksanakan praktik kerja magang sebagai *3D generalist* di studio Uratnadi Visual Works yaitu:

1. Memberi pengalaman bekerja bagi penulis.
2. Melatih dan menyesuaikan kemampuan penulis dengan dunia kerja.
3. Mengembangkan pengetahuan penulis terhadap dunia kerja.
4. Mempelajari berbagai teknik baru yang sering digunakan di dalam dunia kerja.
5. Mempersiapkan diri penulis baik fisik maupun mental untuk menghadapi dunia kerja.

6. Sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah di kurikulum magang *track 2*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang di studio Uratnadi Visual Works selama 6 bulan, mulai dari tanggal 28 Juni 2021 sampai tanggal 28 Desember 2021. Kerja magang dilakukan dengan cara bekerja dari rumah atau *work from home* (WFH), untuk mencegah resiko penularan COVID-19. Hari kerja penulis yang telah ditetapkan oleh studio Uratnadi Visual Works adalah mulai dari hari Senin hingga Jumat, dengan jam kerja mulai dari pukul 08.00 hingga 17.00 WIB. Namun karena sistem kerja *work from home*, hari kerja dan jam kerja dapat menjadi fleksibel. Dengan fleksibilitas hari kerja dan jam kerja, penulis bekerja hingga hari Sabtu dan setiap harinya bekerja hingga jam 18.00 WIB. Selama rentang jam kerja, *supervisor* akan melakukan *briefing* di pagi hari dan *debriefing* pada sore hari.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memulai proses lamaran kerja magang dengan mendata semua perusahaan yang membuka lowongan kerja sebagai *3D modeler*. Setelah pengumpulan data perusahaan, penulis mengajukan formulir kerja magang (KM-01) yang kemudian diproses menjadi Surat Pengantar Kerja Magang (KM-02). Penulis juga membuat *curriculum vitae* (CV), *cover letter* dan *showreel* sebagai data wajib lamaran kerja magang. Pada tanggal 17 Mei 2021 sampai pada tanggal 1 Juni 2021, penulis mengirimkan lamaran magang melalui *email* kepada semua perusahaan yang telah penulis data. Selama pengiriman surat *email*, beberapa perusahaan telah membalas. Namun sebagian besar balasan yang penulis terima, berupa tidak dibukanya lowongan magang.

Pada tanggal 20 Mei 2021, penulis menerima balasan dari studio Uratnadi Visual Works yang memberikan informasi jadwal *interview* penulis. Pada tanggal 24 Mei 2021, penulis melakukan proses wawancara. Penulis diterima sebagai *3D modeler* di studio Uratnadi Visual Works pada tanggal 4 Juni 2021. Penulis memulai kerja magang di Uratnadi pada tanggal 28 Juni 2021. Selama kerja magang, pekerjaan penulis mengalami pergeseran dari *3D modeler* menjadi *3D generalist*, yang artinya penulis tidak lagi hanya membuat model, tetapi juga hingga menganimasikannya.

Beberapa minggu sebelum penulis memulai kerja magang, proses pengajuan kerja magang mengalami perubahan. Dari pengajuan melalui formulir menjadi *uploading data* di *website* merdeka. Penulis menulis dan mengunggah ulang data yang diperlukan ke dalam *website* merdeka. Selama kerja magang, penulis menuliskan pekerjaan yang dikerjakan di hari tersebut ke dalam *daily task* di *website* merdeka.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA