

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang adalah proses dimana mahasiswa dilatih di dalam suatu instansi melakukan pekerjaan tertentu, tidak berarti menjadi bagian utuh suatu instansi atau perusahaan tersebut. Magang merupakan salah satu program yang dilaksanakan dalam setiap perkuliahan jurusan apapun itu. Program magang bertujuan untuk melatih para mahasiswa untuk menerapkan hasil pembelajarannya di lingkungan yang serius. Dengan menerapkan hasil pembelajaran ke situasi profesional, maka para individu yang sedang magang mendapatkan pengalaman bekerja sungguhan.

Pada saat semester 7 dimulai, Setiap mahasiswa UMN angkatan 2018 diharuskan untuk mencari perusahaan atau instansi untuk program magang. Program magang UMN mengharuskan para mahasiswa untuk melakukan magang di suatu instansi atau perusahaan. Durasi magang diharuskan selama 800 jam. Selain itu juga diharuskan untuk menyusun laporan berdasarkan hasil dan pengalaman magang.

Pengalaman yang didapatkan ini merupakan salah satu tujuan utama dan alasan mengapa menurut penulis program magang sangatlah penting. Penulis berpendapat bahwa ilmu yang didapatkan dari pembelajaran atau buku teks tidak bisa dibandingkan dengan pengalaman yang didapatkan melalui tangan sendiri dan praktik di dunia nyata. Dengan alasan tersebut, Penulis mulai mencari magang.

Penulis merupakan mahasiswa jurusan animasi di UMN. Animasi dalam bidangnya dapat dibagi 2, yaitu 2D dan 3D. Walaupun Penulis merasa mahir dalam dua bidang tersebut, penulis memilih untuk mengembangkan kemampuan animasi dalam bidang 3D. Penulis merasa bahwa industri animasi belakangan ini lebih mengarah dan menjunjung tinggi bidang 3D. Selain itu, Penulis juga sering

mengikuti perkembangan teknologi dalam animasi 3D. Maka dari itu, Penulis memilih untuk mencari magang di bidang 3D.

Dengan ketertarikan bidang 3D, maka Penulis awalnya memilih untuk mendalami bidang animasi dengan mencari magang sebagai 3D *animator*. Akan tetapi, IniDia Studio menyediakan magang sebagai 3D *generalist*. 3D *generalist* adalah peran yang menguasai dan mengerjakan seluruh aspek 3D dari sebuah proyek animasi. 3D *artist, animator, rig artist, texture artist* dan lainnya juga dikerjakan oleh 3D *generalist*. Sebagai peran yang menguasai seluruh aspek sebuah proyek animasi, maka Penulis tertarik dan memutuskan untuk mengambil peran 3D *generalist* yang disediakan oleh IniDia Studio.

Penulis menemukan sebuah *blog* dari website IniDia Studio yang membicarakan tentang magang/*internship* dan bagaimana pendekatan mereka agar para *intern* dapat menyelesaikan magang dengan pengetahuan dan keahlian baru (*IniDia's internship program 2021*). Setelah membaca *blog* tersebut, Penulis tertarik lalu memutuskan untuk mengontak IniDia Studio dengan tujuan magang.

IniDia Studio adalah sebuah studio animasi yang bekerja sama dengan perusahaan besar, agensi pemerintah, dan organisasi lainnya untuk memproduksi hasil karya berupa video animasi sesuai dengan permintaan partner mereka. Visi dan misi dari IniDia Studio ialah selalu bereksperimen untuk memperbaiki dunia dengan cara kreatif. Karya apapun yang dikerjakan dilakukan di lingkungan yang transparan dan kolaboratif untuk menciptakan dunia yang lebih baik.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis untuk magang di IniDia Studio adalah untuk memenuhi kriteria kelulusan perkuliahan jurusan animasi. Penulis juga menjunjung tinggi pengembangan kemampuan diri sendiri berupa pengalaman. Salah satu cara memperoleh hal tersebut adalah dengan bergabung dalam program magang. Penulis

berpendapat bahwa pengalaman ini merupakan pembelajaran yang sebanding atau lebih berguna daripada teori atau pembelajaran buku teks.

Salah satu pengembangan yang didapatkan dengan bermagang di IniDia Studio adalah keahlian dalam animasi bidang 3D. Dengan bermagang dengan IniDia Studio, Penulis berharap agar lebih mandiri dan mampu untuk menciptakan atau memproduksi sebuah karya animasi berkelompok atau individu yang berkualitas dan bernaratif, serta belajar banyak tentang peran yang Penulis pilih, yakni sebagai 3D *generalist*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Saat pencarian perusahaan, Penulis mencari perusahaan dari berbagai macam daerah di seluruh Indonesia. Penulis menemukan beberapa studio animasi yang menyediakan profesi yang cocok dengan jobdesk yang penulis sedang cari. Setelah mengirim CV dan showreel ke beberapa perusahaan tersebut, dua perusahaan tertarik. Setelah beberapa koresponden dan pengujian keahlian penulis, kedua perusahaan tersebut memutuskan untuk menolak, sehingga pencarian pun tetap berlanjut.

Penulis lanjut mencari dan mengirim CV ke berbagai perusahaan dan studio animasi di Indonesia. Lalu saat mencari berbagai studio di daerah dekat dengan tempat tinggal penulis, salah satu studio menarik perhatian penulis dengan presentasi dan portofolio yang terdapat di website studio tersebut. Nama studio itu adalah IniDia Studio.

Penulis mendaftar dengan mengirim *e-mail* menanyakan lowongan terlebih dahulu kepada IniDia Studio. Setelah saling berbalas *e-mail*, pihak IniDia mengajak Penulis untuk bergabung ke dalam grup *WhatsApp* program magang IniDia Studio. Di dalam grup, diberi pengumuman tentang pertemuan secara daring yang akan menjelaskan tentang pengenalan serta tugas yang akan diberikan.

Saat mencari informasi lebih lanjut tentang terbukanya program magang dari studio ini, Penulis menemukan sebuah *blog* yang berisi tentang pendapat dan pendekatan tim IniDia Studio dalam menyediakan magang yang menjadi motivasi Penulis untuk bermagang di tempat tersebut. Penulis lalu menemukan kontak sekaligus menghubungi melalui *e-mail*. Setelah bertukar *e-mail*, Penulis dihubungi dan menjalani komunikasi selanjutnya melalui *WhatsApp*.

Internship dimulai pada hari Senin tanggal 16 Agustus 2021 dan berlangsung selama 3 bulan sampai tanggal 16 November 2021. Magang dilakukan secara daring atau online dikarenakan pandemi. Jadwal pengerjaan tugas magang ditentukan oleh para partisipan magang sendiri. Penulis menjadwalkan diri untuk mengerjakan tugas magangnya setiap Senin sampai Jumat dari jam 08.00 pagi sampai 17.00 sore dan terkadang diperpanjang. Setiap minggu, pada hari senin di jam 14:00 WITA, dilakukan pertemuan melalui Google Meet untuk melaporkan hasil kerja para intern kepada *supervisor*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA